



CZ

Návod k montáži a obsluze

Před použitím si pečlivě přečtěte návod k obsluze
a uschovejte jej.

Karella E-MASTER



POZOR: PŘED MONTÁŽÍ SI POZORNĚ PŘEČTĚTE A USCHOVEJTE

Nebezpečí pro děti - ohrožení života udušením / spolknutím

Obalové materiály uchovávejte mimo dosah dětí! Drobné díly uchovávejte mimo dosah dětí. Mohly by je spolknout nebo vdechnout! Při jakémkoli použití v rozporu s určením výrobku zanikají veškeré nároky ze záruky!



CZ

BLAHOPŘEJEME VÁM K ZAKOUPENÍ ŠIPKOVÉHO AUTOMATU KARELLA.

Před montáží a použitím přístroje si nejprve pečlivě přečtěte tento návod a uschovejte jej. Jen tak můžete přístroj bezpečně a spolehlivě používat. Seznamte se zejména s bezpečnostními pokyny.



DŮLEŽITÉ: Montáž mají provádět dospělé osoby.

Tento přístroj používejte výhradně k určenému účelu.

Technické pokyny

- Po připojení síťového kabelu do zásuvky je přístroj automaticky napájen. Pro provoz přístroje přepněte jeho síťový vypínač do polohy „ON“.
- Síťové napětí: 110-240 V AC / 50 Hz
- Max. příkon: 120 W MAX
- Uvnitř přístroje se nevyskytují životu nebezpečná napětí, protože všechny součásti pod napětím používají pouze 5 V a 12 V.

Rozměry nástěnného přístroje

Výška: 97,5 cm	Šířka: 62,0 cm	Hloubka: 46,5 cm	Hmotnost: cca 45,0 kg
----------------	----------------	------------------	-----------------------

Rozměry stojanu (volitelné příslušenství)

Výška: 210,0 cm	Šířka: 60,0 cm	Hloubka: 60,0 cm	Hmotnost: cca 8,0 kg
-----------------	----------------	------------------	----------------------

Upozornění: Horní hrana smontovaného přístroje je ve výšce 218 cm. Pro zavěšení jsou zapotřebí další 3 cm.



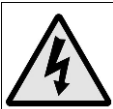
POZOR: Úraz elektrickým proudem při poškození kabelu - pokud je síťový kabel přerušen nebo poškozen, nemusí jištění okamžitě vypnout. To může vést k vážnému zranění nebo dokonce ke smrti.

- Nedotýkejte se kabelu, dokud není zástrčka vytažena ze zásuvky.
- Poškozený kabel vyměňte celý. Je zakázáno opravovat vadný kabel izolační páskou.
- Opravy svěřujte pouze odborně způsobilým osobám.
- Kabel vždy ved'te přehledně, bez nebezpečí zakopnutí; volte dostatečně dlouhý prodlužovací kabel.
- Kabel musí být vždy umístěn tak, aby byl chráněn před stříkající vodou.
- Na zástrčku ani zásuvku nikdy nesahejte mokřýma rukama. Přístroj připojujte pouze ke střídavému proudu. Napětí uvedené na typovém štítku musí odpovídat napětí zdroje.



Dodržujte následující bezpečnostní pokyny, abyste zajistili dlouhou životnost a optimální funkčnost svého ŠIPKOVÉHO AUTOMATU:

- (1) Nepokoušejte se přístroj násilím otevřít. Neobsahuje žádné díly, které by mohl opravovat laik. Je-li nutná oprava, obraťte se na speciálně vyškoleného odborníka.
- (2) Štěrbiny a další otvory v horní části, po stranách a na spodní straně skříně slouží k větrání. Aby přístroj správně fungoval a nepřehříval se, nesmějí být tyto otvory ucpané, zakryté ani zastavěné.
- (3) Do štěrbin přístroje se nesmějí zasouvat ostré předměty; mohly by se dotknout součástí pod napětím. Mohl by vzniknout zkrat a následný požár.
- (4) Přístroj nesmí stát v blízkosti topných těles.
- (5) Přístroj nesmí být polit žádnou kapalinou. Pokud k tomu přesto dojde, musí jej zkontrolovat odborník.
- (6) Přístroj v žádném případě nevystavujte dešti ani vysoké vlhkosti.
- (7) Předáváte-li šipkový automat jiné osobě, zajistěte, aby byla seznámena s obsahem návodu k montáži a obsluze.
- (8) Před každým použitím zkontrolujte funkčnost všech dílů. Při výskytu závad přístroj nepoužívejte.



POZOR: Před čištěním přístroje vždy vytáhněte síťovou zástrčku ze zásuvky.



UPOZORNĚNÍ: Chybějící nebo pozměněné bezpečnostní prvky

Bezpečnostní prvky slouží k vaší ochraně. Nikdy je neupravujte ani nevyřazujte z činnosti.

PŘÍSLUŠENSTVÍ A NÁHRADNÍ DÍLY

Používejte pouze originální příslušenství a náhradní díly. Zaručují bezpečný a bezporuchový provoz přístroje. Informace o příslušenství a náhradních dílech získáte u svého odborného prodejce.

ROZSAH DODÁVKY

Při vybalování zkontrolujte úplnost dodávky (obsah balení). Pokud chybí příslušenství nebo došlo k poškození při přepravě, informujte svého odborného prodejce.

Winsport nenese odpovědnost za škody vzniklé nedodržením těchto pokynů. Vyhraujeme si právo na technické inovace a odchylky v barvě a provedení. Originální obal uschovejte pro případné pozdější zaslání výrobku zpět.

Obsah

1. NÁVOD K MONTÁŽI	5
1.1. Montáž na stěnu	5
1.2. Montáž se stojanem (volitelné příslušenství)	6
Vyznačení odhodové čáry a nastavení výšky	8
2. PODROBNÝ POHLED A UVEDENÍ DO PROVOZU	9
2.1. Podrobný pohled na přístroj	9
2.2. Demontáž a údržba terče	10
2.3. Uvedení do provozu	11
2.4. Vymazání kreditů	11
2.5. Tlačítka	11
2.6. Displej	12
2.7. Přidávání kreditů / mincovník / klíč	12
3. ZMĚNA NASTAVENÍ AUTOMATU (DIP-SWITCH)	13
3.1. Přehled	13
3.2. Testovací menu	13
3.3. Volná hra - tréninkový režim	16
3.4. Zvuk	16
3.5. Hlavní evidence kreditů	16
3.6. Pomocná evidence kreditů	16
3.7. Turnajový režim	17
3.8. Tovární nastavení / reset	17
3.9. Menu nastavení	18
3.10. Nastavení hlasitosti	22
4. PRAVIDLA HER	23

Upozornění: Tento návod je duševním vlastnictvím společnosti Winsport GmbH & Co. KG. Rozmnožování celého návodu nebo jednotlivých částí je přípustné pouze s písemným souhlasem společnosti Winsport.

1. Návod k montáži

Před zahájením montáže si pozorně přečtete návod! Šipkový automat montujte vždy nejméně ve dvou dospělých osobách!

1.1. Montáž na stěnu

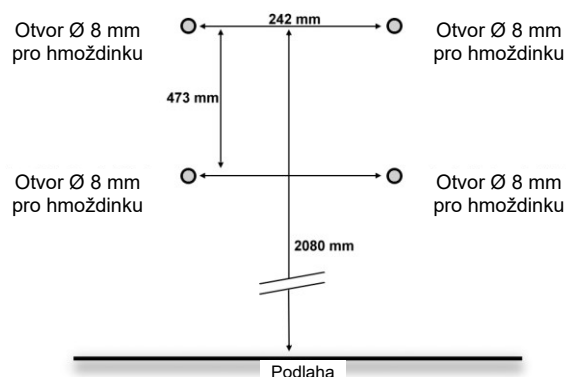
Krok 1

Otevřete přístroj a vyjměte sadu příslušenství. Povolte zajišťovací šroub a sejměte nástěnný držák ze zadní strany přístroje.



Krok 2

Nástěnný držák upevněte ke stěně pomocí čtyř dodaných hmoždinek (Ø 8 mm) a šroubů (6 × 50 mm). Polohu vrtaných otvorů zjistíte z nákresu.



Krok 3



POZOR: Tento úkon provádějte nejméně ve dvou osobách - nikdy sami!

Zavěste přístroj do nástěnného držáku a připevněte jej k držáku zajišťovacím šroubem.

Krok 4

Po řádném smontování lze přístroj připojit k elektrické síti.



POZOR: Kabel nesmí představovat nebezpečí zakopnutí. Pokud je zásuvka příliš daleko, vždy použijte vhodný prodlužovací kabel!



1.2. Montáž se stojanem (volitelné příslušenství)

POZOR: Z bezpečnostních důvodů je bezpodmínečně nutné přístroj dodatečně zajistit proti převrácení upevněním k podlaze nebo ke stěně.

Pokud možno provádějte montáž ve dvou.



Seznam dílů:

A Prává noha stojanu 	B Levá noha stojanu 	C Horní díl 
D Příčná výztuha 	E 2× dlouhý vratový šroub (M6 × 65 mm) 	F 2× střední vratový šroub (M6 × 45 mm) 
G 2× krátký vratový šroub (M6 × 40 mm) 	H 6× matice (Ø 10 mm) 	

Krok 1

Otevřete přístroj. Povolte zajišťovací šroub a sejměte nástěnný držák ze zadní strany přístroje.

Krok 2

Vezměte obě nohy stojanu A a B a spojte je příčnou výztuhou D. Použijte přitom dodané šrouby E a matice H.

Krok 3

Nasaďte horní díl C na oba sloupky a sešroubujte je dodanými šrouby. Do horních otvorů použijte šrouby G, do dolních šrouby F, vždy s maticí H.



POZOR: Před zavěšením přístroje na stojan se ujistěte, že je stojan umístěn na svém konečném místě.

Krok 4



POZOR: Tento úkon provádějte nejméně ve dvou osobách - nikdy sami!

Zavěste přístroj do držáku stojanu a připevněte jej zajišťovacím šroubem k držáku stojanu.

Aby byl přístroj stabilní, umístěte jej na pevný a rovný podklad tak, aby stál vodorovně.



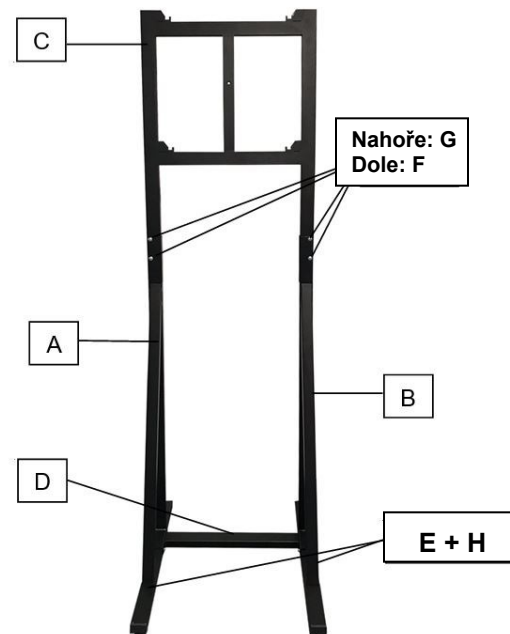
Upozornění: Montáž vždy provádějte ve 2 osobách.

Krok 5

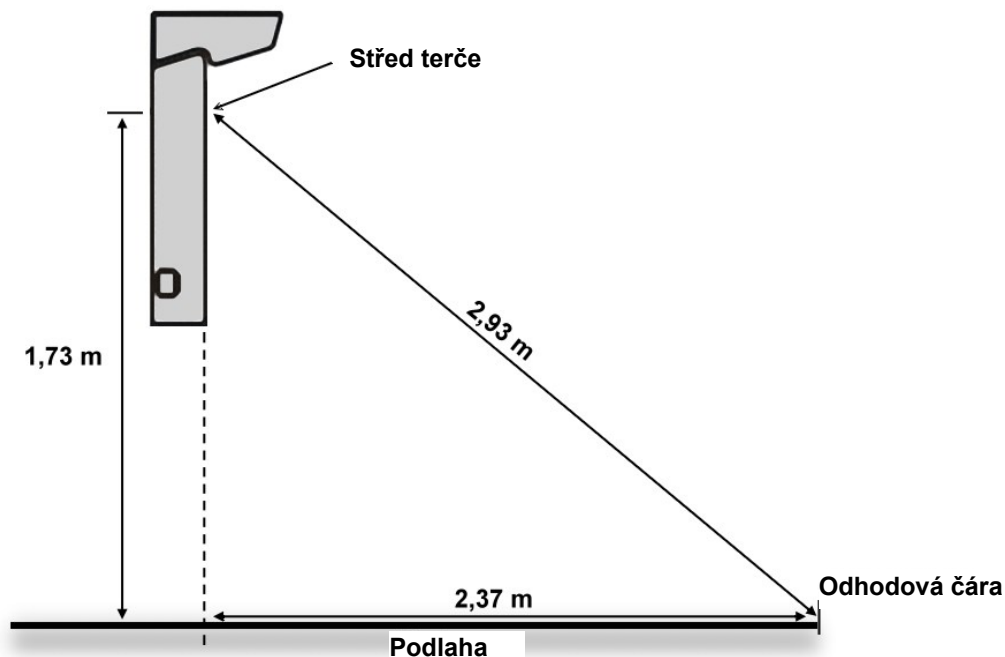
Po řádném smontování lze přístroj připojit k elektrické síti.



POZOR: Kabel nesmí představovat nebezpečí zakopnutí. Pokud je zásuvka příliš daleko, vždy použijte vhodný prodlužovací kabel!



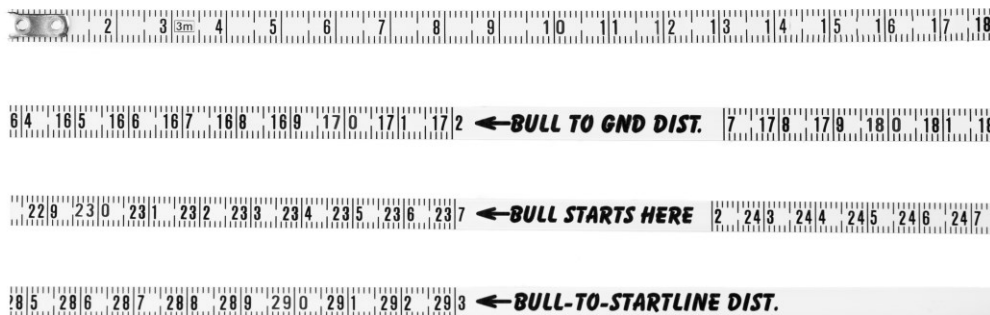
Vyznačení odhodové čáry a nastavení výšky



Výška středu terče (Bull's Eye): Nohy stojanu lze mírně výškově nastavit. Vzdálenost středu terče od podlahy má být 1,73 m.

Odhodová čára: Vzdálenost mezi odhodovou čarou a středem terče (nikoli stěnou!) má být 2,37 m po podlaze, případně 2,93 m po úhlopříčce.

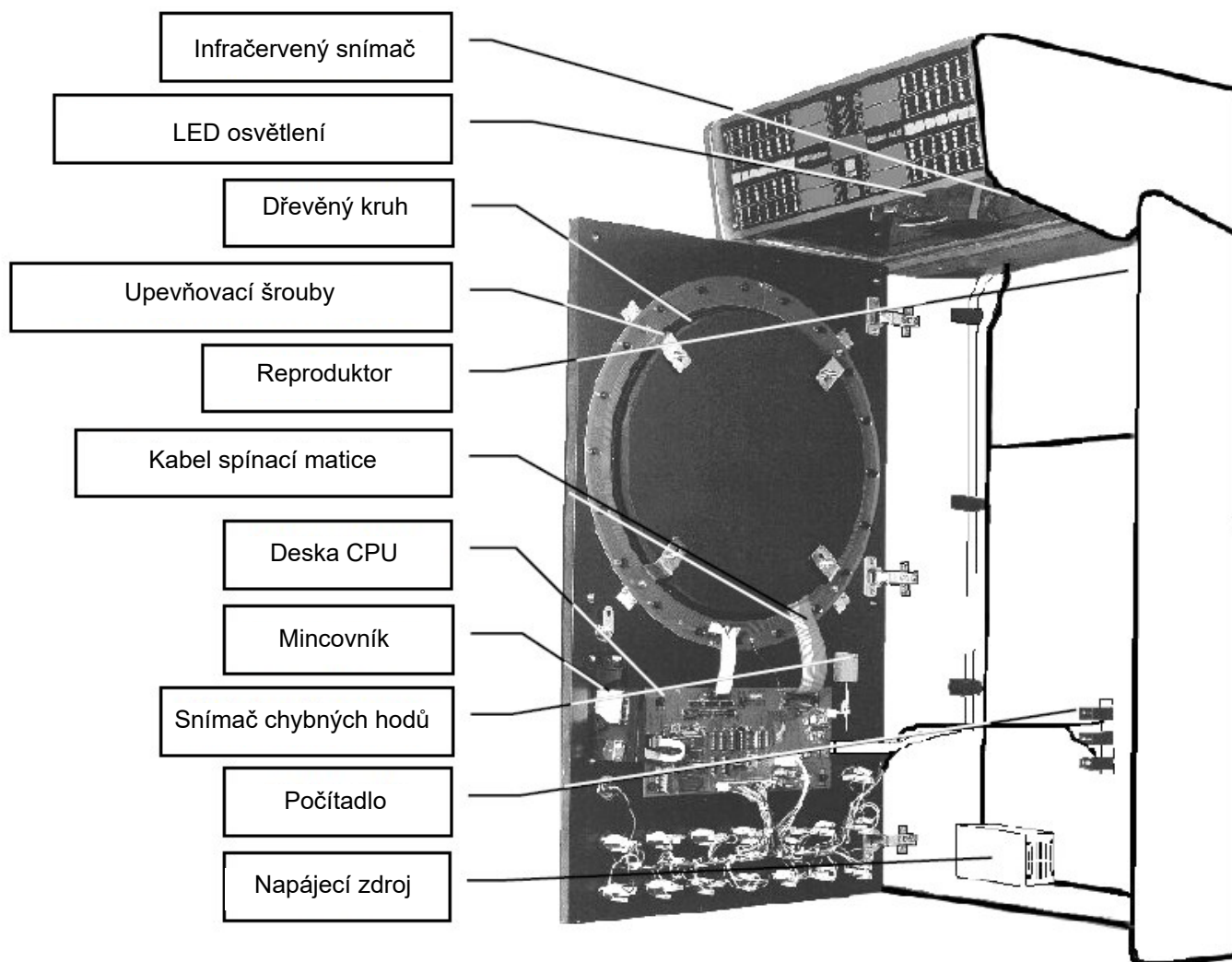
Rozměry jsou navíc vyznačeny na přiloženém měřicím pásmu, což usnadňuje správnou montáž.



2. Podrobný pohled a uvedení do provozu

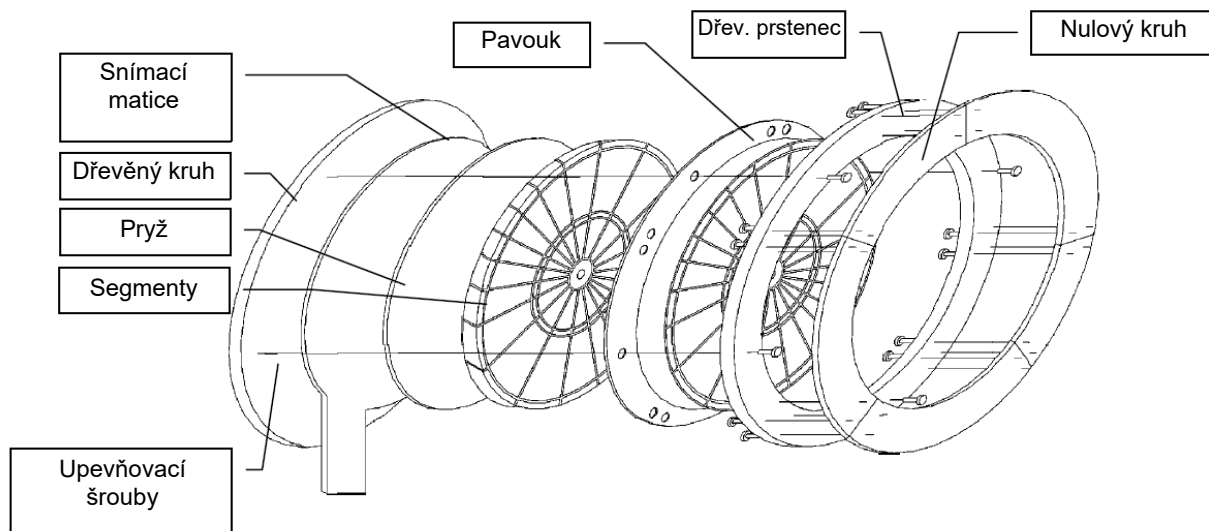
2.1. Podrobný pohled na přístroj

Na následujícím obrázku je znázorněn vnitřek šipkového automatu. Údržba přístroje a čištění nebo výměna terče jsou velmi jednoduché a můžete je provádět sami.



2.2. Demontáž a údržba terče

Po několika tisících her mohou ulomené hroty šipek zaplnit segmenty terče tak, že se v něm šipky již neudrží. Pak je nutné terč vyčistit. Ulomené hroty lze vytáhnout kleštěmi. Hroty, které kleštěmi vytáhnout nelze, můžete zatlačit dovnitř segmentu. Poté je nutné terč rozebrat a zatlačené hroty vyjmout.



Upozornění: Nepečlivé a neopatrné zacházení s terčem a jeho díly může způsobit jejich poškození. Pro bezpečnou demontáž terče dodržujte přesné pořadí níže uvedených kroků.

Demontáž terče krok za krokem:

1. Vypněte přístroj, otevřete dvířka a odpojte kabel spínací matice (kabel propojující terč a CPU) z desky CPU (viz podrobný pohled v kapitole 2.1).
2. Odšroubujte 4 křídlové matice (viz podrobný pohled v kapitole 2.1) a vyjměte terč směrem dopředu.
3. Odšroubujte 4 matice ze zadní strany terče a odstraňte dřevěnou podložku.
4. Opatrně odšroubujte oba šrouby snímacího pole a sejměte snímací pole a ochrannou pryž.
5. Odstraňte ulomené hroty a terč opět sestavte v opačném pořadí.
6. Po každé demontáži a opětovném sestavení zkontrolujte funkčnost snímacího pole v testovacím menu (Test target).

2.3. Uvedení do provozu

Při zapnutí zazní úvodní melodie. Než přístroj přejde do předváděcího režimu, zkontroluje, zda některé tlačítko není zaseknuté. Pokud zaseknuté tlačítko zjistí, na displeji se zobrazí „KEY BLK“ a zazní výstražný tón.

Přístroj má paměť RAM, do které se ukládá poslední hra. Pokud se přístroj během provozu vypne, například při výpadku proudu, lze po opětovném spuštění v poslední hře pokračovat. Ukládají se také případné zbývající kredity.

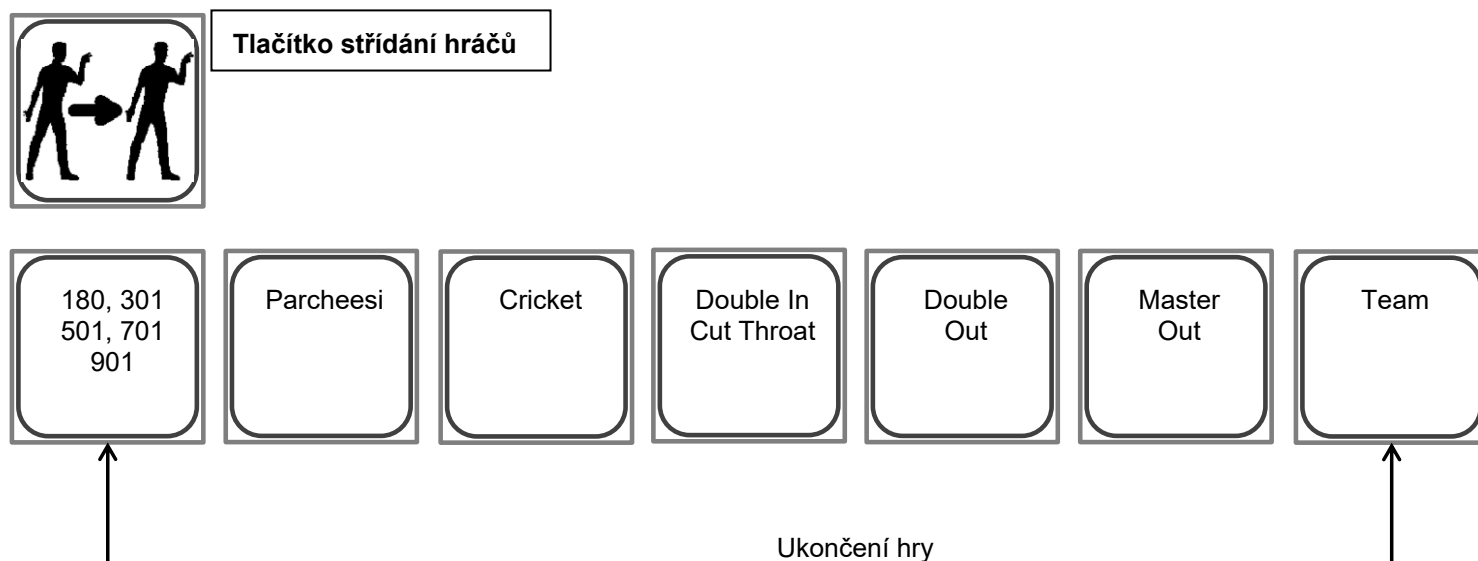
Při hodu na terč bez platného kreditu zazní poplašný signál; výjimkou je turnajový režim.

2.4. Vymazání kreditů

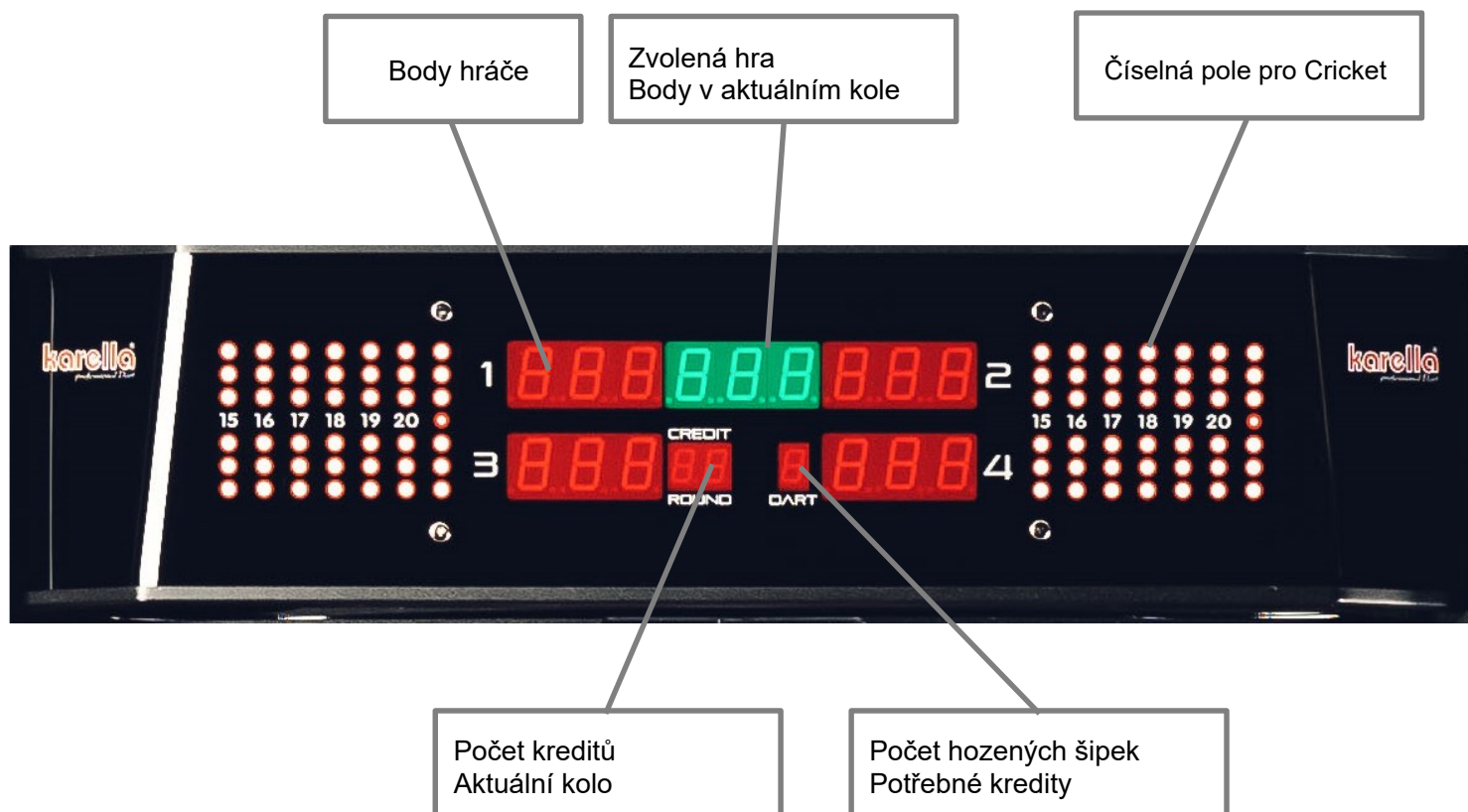
Pro vymazání kreditů otevřete přístroj klíčem, přepněte DIP mikrospínač č. 5 do polohy ON (podrobné vysvětlení DIP mikrospínačů je v kapitole 3) a na několik sekund stiskněte tlačítko střídání hráčů. Poté mikrospínač opět přepněte do polohy OFF.

2.5. Tlačítka

U tlačítek s více funkcemi se hra mění opakovaným stisknutím (například pro hru 501 je nutné stisknout tlačítko třikrát). Na displeji se navíc zobrazí název hry. Po výběru hry blikají tlačítka herních voleb. Volby lze měnit až do zahájení hry, i když kontrolky tlačítek již přestaly blikat. Zvolená herní varianta se zobrazí na displeji.



2.6. Displej



2.7. Přidávání kreditů / mincovník / klíč

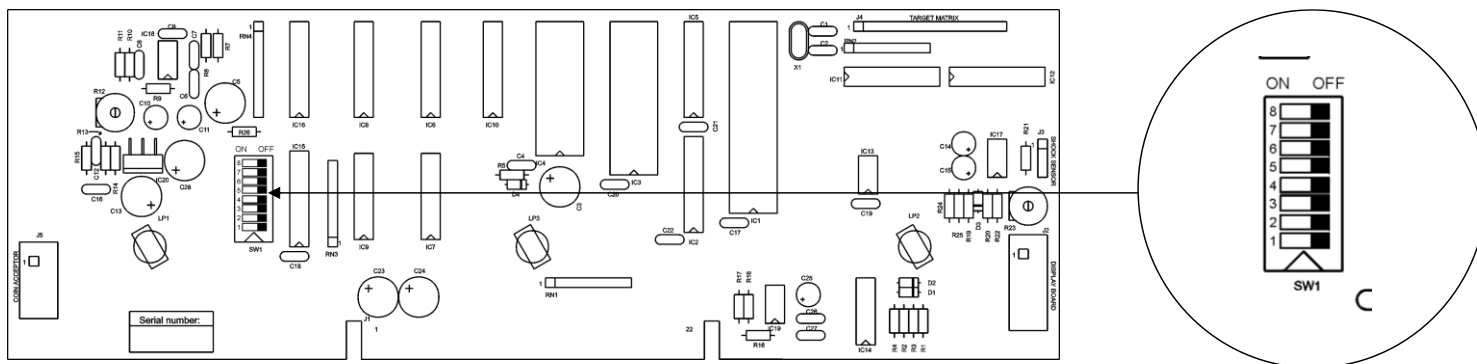
Karella E-Master je standardně vybaven mincovníkem značky COMESTERO. COMESTERO je elektronický mincovník a kreditní jednotka, kterou lze programovat přímo v přístroji bez dalšího vybavení. Mincovník má 12 kanálů a lze jej naprogramovat na 12 druhů mincí. Z výroby přijímá mince 0,50 €, 1 € a 2 €; 1 kredit stojí 0,50 €.

Kredity lze také přidávat ručně pomocí klíče pod mincovníkem. Otočte přitom klíčem doprava.

3. Změna nastavení automatu (DIP-SWITCH)

3.1. Přehled

Uvnitř přístroje je deska elektroniky šipkového automatu. Na ní se nachází tzv. DIP přepínač s celkem 8 mikrospínači. Přepnutím jednotlivých spínačů lze provést následující nastavení přístroje.



1. Testovací menu
2. Volná hra - tréninkový režim
3. Zvuk
4. Hlavní evidence kreditů
5. Pomocná evidence kreditů
6. Turnajový režim
7. Tovární nastavení / reset
8. Menu nastavení

3.2. Testovací menu

V testovacím menu lze ověřit funkce přístroje. Po jeho vyvolání (mikrospínač č. 1 v poloze ON) se na displeji zobrazí „tst tgt“ a tlačítka 301, Cricket a Team začnou blikat. Tlačítka 301 a Cricket přecházíte mezi podmenu. Tlačítkem Team požadované podmenu otevíráte a zavíráte.

K dispozici jsou následující podmenu, podrobně popsána dále:

- a) Test target - test terče
- b) Test LED - test LED a kontrolek
- c) Test button - test tlačítek
- d) Test infra - test infračerveného snímače
- e) Test tup - test snímače chybných hodů
- f) Test credit - test kreditů

a) Test Target - test terče

Po vyvolání testovacího menu se na displeji zobrazí „tst tgt“. Pro otestování terče stiskněte tlačítko Team. Pomocí „tst tgt“ lze ověřit funkčnost propojení všech segmentů terče s centrálním snímačem přístroje. Při testu postupně stlačujte jednotlivé segmenty. V poli displeje „ROUND“ se zobrazuje číslo stlačeného segmentu. V poli „DART“ číslice 1, 2 a 3 označují, zda jde o jednoduché, dvojnásobné nebo trojnásobné pole. Po ukončení kontroly opustíte podmenu stisknutím tlačítka Team.

b) Test LED - test LED a kontrollek

Tlačítkem 301 nebo Cricket můžete v testovacím menu přecházet vpřed nebo zpět. Jakmile se zobrazí „tst LED“, stisknutím tlačítka Team otevřete příslušné podmenu. V tomto podmenu lze ověřit funkčnost všech LED diod a kontrollek přístroje. Lze provést tyto testy:

- Test segmentů displeje
- Test svislých a vodorovných čar displeje
- Test podsvícení tlačítek
- Test kontrollek Cricket na displeji
- Rozsvícení všech světelných indikátorů

Po dokončení testování světelných indikátorů opustíte podmenu tlačítkem Team.

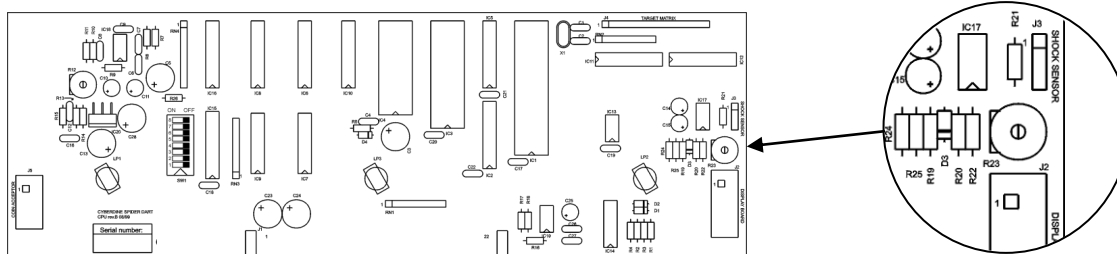
c) Test Button - test tlačítek

Tlačítkem 301 nebo Cricket můžete v testovacím menu přecházet vpřed nebo zpět. Jakmile se zobrazí „tst but“, stiskněte Team a otevřete příslušné podmenu. Všechna tlačítka začnou blikat. Nyní lze stisknutím jednotlivých tlačítek ověřit jejich funkci. Při stisknutí se na displeji zobrazí označení tlačítka a tlačítko se jasně rozsvítí. Podmenu opustíte tlačítkem střídání hráčů.

d) Test Infra - test infračerveného snímače

Tlačítkem 301 nebo Cricket můžete v testovacím menu přecházet vpřed nebo zpět. Jakmile se zobrazí „tst inf“, tlačítkem Team otevřete příslušné podmenu. Při aktivaci podmenu zazní krátký signál a rozsvítí se kontrolky FAULT. Pokud snímač nefunguje správně kvůli vnějším vlivům (svítící plochy, okolní překážky způsobující chybnou detekci apod.) nebo nesprávnému zacházení, je nutné jej znovu nastavit. Pokud signál zní nepřetržitě, je citlivost nastavena příliš vysoko. Pokud snímač v oblasti černého kruhu kolem terče nereaguje, je citlivost příliš nízká. Snímač nastavte tak, aby signál zazněl v oblasti černého kruhu pod terčem. Citlivost zvýšíte otáčením seřizovacího šroubu (pod infračerveným snímačem, viz bod 2.1) ve směru hodinových ručiček. Otáčením proti směru hodinových ručiček ji snížíte. Podmenu opustíte tlačítkem Team.

e) Test tup - test snímače chybných hodů



Tlačítkem 301 nebo Cricket můžete v testovacím menu přecházet vpřed nebo zpět. Jakmile se zobrazí „tst tup“, tlačítkem Team otevřete příslušné podmenu. Při aktivaci snímače chybných hodů zazní při zásahu černého kruhu kolem terče krátký signál a na displeji se zobrazí F (Fault). Pokud je snímač tup příliš citlivý nebo málo citlivý, lze jej nastavit na desce CPU. Trimr pro nastavení citlivosti (R23) se nachází v pravém horním rohu desky CPU. Otáčením ve směru hodinových ručiček citlivost snímače zvýšíte, otáčením v opačném směru ji snížíte. Podmenu opustíte tlačítkem Team.

f) Test Credit - test kreditů

Tlačítkem 301 nebo Cricket můžete v testovacím menu přecházet vpřed nebo zpět. Jakmile se zobrazí „tst cre“, tlačítkem Team otevřete příslušné podmenu. Při testování klíče nebo mincovníku zazní krátký signál. Kredity se nezapočítávají a nezapisují se ani do evidence kreditů, ani do počítadla. Podmenu opustíte tlačítkem Team.

Testovací menu opustíte přepnutím mikrospínače č. 1 zpět do polohy „Off“.

3.3. Volná hra - tréninkový režim

Přepnutím mikrospínače č. 2 do polohy „On“ aktivujete režim volné hry, respektive tréninkový režim. V tomto nastavení lze hrát všechny hry bez kreditů.

Režim volné hry / tréninku opustíte přepnutím mikrospínače č. 2 zpět do polohy „Off“.

3.4. Zvuk

Je-li mikrospínač č. 3 v poloze „On“, hudební efekty v předváděcím režimu jsou vypnuté.

3.5. Hlavní evidence kreditů

Je-li mikrospínač č. 4 v poloze „On“, otevře se hlavní evidence kreditů a na displeji se zobrazí počet všech kreditů dosud přidaných do přístroje. Tato elektronická evidence je bezpečný dvojitý evidenční systém bez baterie pro průběžnou kontrolu příjmů. Nelze ji vymazat a údaje zůstávají trvale uloženy. Na displejích hráčů 1 a 2 se zobrazují kredity přidané prostřednictvím mincovníku, zatímco na displejích hráčů 3 a 4 kredity přidané klíčem. Hlavní evidenci opustíte přepnutím mikrospínače č. 4 zpět do polohy „Off“.

3.6. Pomocná evidence kreditů

Je-li mikrospínač č. 5 v poloze „On“, zobrazí se na displeji počet kreditů. Jde o pomocnou evidenci, kterou lze vymazat přidržetím tlačítka Team po dobu 5 sekund. Pomocnou (obslužnou) evidenci lze zobrazit také bez otevření přístroje a bez přepnutí mikrospínače č. 5 do polohy „On“. Při zapínání přístroje stisknete tlačítko Double In; na displejích se zobrazí stav kreditů. Jakmile tlačítko Double In uvolníte, přístroj se ihned vrátí do předváděcího režimu, případně do provozního režimu, pokud je k dispozici kredit. Vymazání je však možné pouze při mikrospínači č. 5 v poloze „On“.

Tento způsob evidence má usnadnit přehled obsluhy, proto se označuje také jako evidence obsluhy. Na displejích hráčů 1 a 2 se zobrazují kredity přidané mincovníkem, zatímco na displejích hráčů 3 a 4 kredity přidané klíčem. Pomocnou evidenci opustíte přepnutím mikrospínače č. 5 zpět do polohy „Off“.

3.7. Turnajový režim

Mikrospínačem č. 6 přepnete přístroj do turnajového režimu. Ten umožňuje hrát hry s neomezeným počtem kol. Zvukové efekty při hodech s hodnotou nižší než 50 bodů jsou vypnuté.

3.8. Tovární nastavení / reset

Pro obnovení továrního nastavení přepněte mikrospínač č. 7 do polohy „On“. Poté držte tlačítko Team, dokud nezazní čtyři zvukové signály. Pak tlačítko uvolněte. Po zvukovém signálu jsou parametry znovu nastaveny na následující výchozí hodnoty.

Popis	Nastavení
a) KREDITY NA HRU	viz tabulka
b) POČET KOL	
- Cricket	20
- 180, 301, 501, 701, 901	10, 10, 20, 30, 30
c) ČASOVÝ LIMIT	00
d) IMPULZY POČÍTADLA	00
e) KREDITY PŘIDANÉ KLÍČEM	01
f) ČAS NA KREDIT	0
g) BONUS V PROCENTECH	0
h) BONUSOVÝ KREDIT	20
i) LOTERIE	10
j) UKLÁDÁNÍ VOLEB	ON
k) ZVUK PŘEDVÁDĚNÍ	ON
l) VRÁCENÍ HODU (RETURN DART)	ON
m) HODNOTA STŘEDU (BULL)	2
n) ROZSTŘEL (PLAY OFF)	ON
o) PODSVÍCENÍ	2
p) INFRAČERVENÝ SNÍMAČ	02
q) PŘÍJEM MINCÍ (ACCEPTOR)	01

Při obnovení továrního nastavení se hlavní evidence kreditů nevymaže!

Po obnovení továrního nastavení přepněte mikrospínač č. 7 zpět do polohy „Off“, abyste se vrátili do běžného provozního režimu.

3.9. Menu nastavení

V tomto menu lze měnit různá nastavení přístroje. Přepněte mikrospínač č. 8 do polohy „On“. V předchozí tabulce jsou uvedeny parametry definované výrobcem, které se nastaví při inicializaci.

V tomto menu se pohybujete stejně jako v testovacím menu tlačítka střídání hráčů, 301, Double In a Team. Tlačítko Team slouží k otevření a zavření požadovaného podmenu a k potvrzení nové hodnoty. Tlačítkem 301 přecházíte vpřed a hodnotu zvyšujete, zatímco tlačítkem Double In přecházíte v menu a podmenu zpět a hodnotu snižujete. Ve volbě Loterie se v podmenu pohybujete tlačítkem střídání hráčů, protože tlačítka 301 a Double In mění hodnoty.

a) Kredity na hru

Po přepnutí mikrospínače č. 8 do polohy „On“ se na horním displeji zobrazí „Set Pri“. Tlačítkem Team otevřete podmenu. V podmenu se pohybujete (měníte hry) tlačítkem Players; tlačítka 301 a Double In měníte ceny her. Po nastavení hodnot potvrďte novou volbu a zavřete podmenu tlačítkem Team. Tabulka uvádí herní varianty a potřebné kredity nastavené z výroby.

HRA / VOLBA	KREDITY
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) Počet kol

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET RND“, tlačítkem Team otevřete podmenu. V podmenu se pohybujete (měníte hry) tlačítkem Players; tlačítka 301 a Double In měníte počet kol jednotlivých her. Po nastavení hodnoty potvrďte novou volbu a zavřete podmenu tlačítkem Team.

c) Časový limit

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Tim“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze určit a změnit maximální čas, který má hráč k dispozici na hod jedné šipky do terče. Tlačítka 301 a Double In nastavíte čas od 00 do 60 sekund v krocích po 10 sekundách. Při volbě 0 není čas na hod omezen. Nastavený časový limit potvrďte a uložte tlačítkem Team.

d) Impulzy počítadla

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Cnt“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze nastavit počet impulzů mechanického počítadla vzhledem k počtu kreditů v rozsahu 0 až 10. Číslo udává, kolik z 10 impulzů se na mechanickém počítadle nezapočítá. Například hodnota 3 znamená, že z 10 kreditů se započítá 7; hodnota 10 znamená, že se nezapočítá žádný kredit. Hodnotu potvrďte a uložte tlačítkem Team.

e) Kredity přidané klíčem

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Cre“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze určit počet kreditů přidanych při každém impulzu vyvolaném otočením klíče. Tlačítka 301 a Double In nastavíte 1 až 50 kreditů na impulz. Hodnota kreditů se zobrazuje na displeji. Potvrďte a uložte ji tlačítkem Team.

f) Čas na kredit

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET tCr“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Tato volba určuje, kolik minut platí jeden kredit. V tomto případě se účtuje herní čas, nikoli počet her. Při hodnotě 0 se hry účtují podle ceníku. Tlačítka 301 a Double In zvolíte herní dobu na jeden kredit. Možné hodnoty jsou 0 až 30 v krocích po jedné. Potvrďte a uložte tlačítkem Team.

g) Bonus v procentech

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET bpr“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Touto volbou nastavíte bonusové kredity v procentech. Například bonus 20 % znamená dva kredity navíc při 10 zaplacených hrách, tři při 15 zaplacených hrách atd. Možné hodnoty jsou 0 až 30 v krocích po pěti. Potvrďte a uložte tlačítkem Team.

h) Bonusový práh

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET btr“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Tato volba určuje hranici, od níž se přidělují bonusové kredity. Například při zvolené hodnotě 10 se při přidání nejvýše 10 kreditů bonus neposkytuje, a to bez ohledu na procento bonusu. Bonusové kredity se přidělují až při 10 nebo více kritech podle hodnot nastavených v položce „Bonus v procentech“. Možné hodnoty jsou 2 až 50. Potvrďte a uložte tlačítkem Team.

i) Loterie

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Lot“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze aktivovat volbu „Loterie“. Je-li aktivní, po každé hře se na displeji zobrazí číslo. Pokud se zobrazené číslo shoduje s číslem jednoho nebo více hráčů, daný hráč či hráči vyhrávají kredit. Hráč obdrží kredity odpovídající ceně dané hry. Hrál-li například 301, získá 1 kredit; při hře 701 vyhraje 3 kredity. Vyhrané kredity se do evidence nezapočítávají. Tlačítka 301 a Double In volíte hodnotu 0 až 30. Hodnota 0 loterii vypíná; jiné hodnoty zvyšují procentuální šanci na výhru kreditu. Po dokončení nastavení loterie potvrďte a uložte hodnotu tlačítkem Team.

j) Ukládání voleb

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Opt“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze zapnout nebo vypnout automatické uložení herní volby, kterou jste měli pro hru zvolenou při jejím ukončení. Hodnotu potvrďte a uložte tlačítkem Team.

k) Zvuk předváděcího režimu

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Dem“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze zapnout nebo vypnout předváděcí melodii, která zní v předváděcím režimu přístroje. Hodnotu potvrďte a uložte tlačítkem Team.

l) Return Dart - vrácení hodu

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Ret“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Program umožňuje během hry vrátit hod současným stisknutím tlačítek 301 a Double In. To je možné po nechtěné aktivaci snímače tup, tedy snímače chybných hodů. Volba OFF funkci vypne, ON ji zapne. Hodnotu potvrďte a uložte tlačítkem Team.

m) Hodnota středu (Bull)

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Bul“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze nastavit bodovou hodnotu středu terče (Bull's Eye). Tlačítka 301 a Double In vyberte hodnotu 01 až 04:

- 01 - obě pole mají hodnotu 25
- 02 - vnější pole 25, vnitřní pole 50
- 03 - obě pole mají hodnotu 50
- 04 - vnější pole 50, vnitřní pole 100

Hodnotu potvrďte a uložte tlačítkem Team.

n) Play Off - rozstřel

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Pla“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Play Off umožňuje rozhodující rozstřel. Pokud mají hráči po skončení hry stejný počet bodů, rozhodnou o vítězi dodatečným hodem. Každý hodí jednu šipku; lepší je hráč, který získá více bodů. Volbou ON funkci zapnete, OFF ji vypnete. Hodnotu potvrďte a uložte tlačítkem Team.

o) Podsvícení

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET bac“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze nastavit jas světel pod terčem. Tlačítka 301 a Double In jas zvýšíte nebo snížíte v rozsahu 02 až 10. Hodnotu potvrďte a uložte tlačítkem Team.

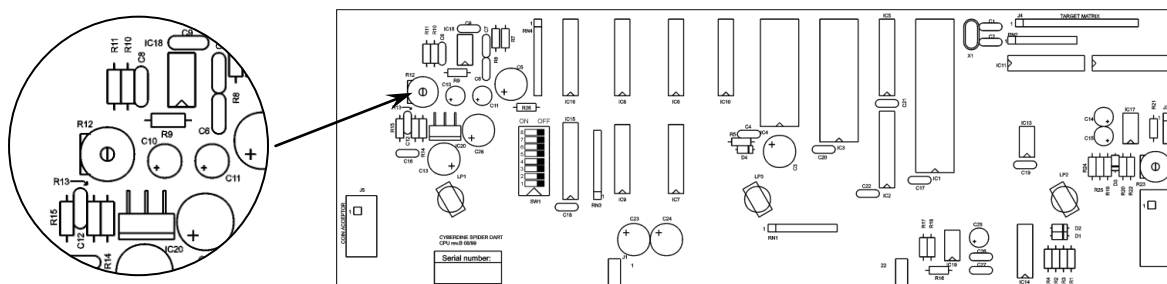
p) Infračervený snímač

Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET inf“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze zapnout nebo vypnout infračervený snímač pro automatické střídání hráčů. K dispozici jsou hodnoty 00 až 05 v krocích po jedné. Hodnota 0 snímač IR vypíná; v takovém případě se hráči během hry střídají ručně stisknutím tlačítka střídání hráčů. Hodnoty 01 až 05 aktivují snímač IR s různou časovou prodlevou automatického střídání. Nejrychlejší je volba 01, nejpomalejší 05. Po nastavení požadované hodnoty ji potvrďte a uložte tlačítkem Team.

q) Acceptor - příjem mincí

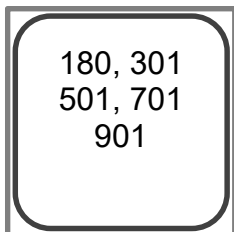
Tlačítkem 301 přecházíte v hlavním menu vpřed. Jakmile se zobrazí „SET Acc“, tlačítkem Team otevřete podmenu. Zde lze změnit a určit způsob přijímání mincí v přístroji. Přístroj umožňuje kombinované přidávání kreditů klíčem nebo mincovníkem. Rychlost přijímání peněz měníte tlačítka 301 a Double In. Způsob přijímání mincí se zobrazuje na displeji; lze zvolit možnost 1, 2 nebo 3. Po dokončení nastavení příjmu kreditů potvrďte a uložte hodnotu tlačítkem Team.

3.10. Nastavení hlasitosti



Hlasitost přístroje lze nastavit na desce elektroniky. Trimr pro nastavení hlasitosti (R12) se nachází v levém horním rohu desky. Otáčením ve směru hodinových ručiček hlasitost zvýšíte, otáčením v opačném směru ji snížíte.

4. Pravidla her



180, 301, 501, 701, 901

Nejoblíbenější varianta šipek. Každý hráč začíná s 180, 301, 501, 701 nebo 901 body. Body dosažené během hry se odečítají od počátečního skóre. Po každém hodu se odečte hodnota zasaženého pole. Vítězí hráč, který jako první dosáhne přesně 0 bodů. Pokud by po odečtení zásahu klesl pod 0, zásah se nepočítá a hráči zůstává skóre ze začátku kola.

Volby:

- Double In: Hru lze zahájit pouze zásahem dvojnásobného pole.
- Double Out: Hru lze ukončit pouze zásahem dvojnásobného pole.
- Master Out: Hru lze ukončit pouze zásahem dvojnásobného nebo trojnásobného pole.
- Team: Hru může ukončit pouze tým s nejnižším celkovým počtem bodů.

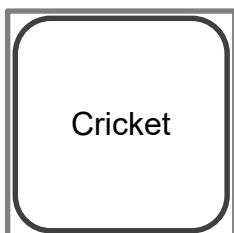


PARCHEESI

Každý hráč začíná s 0 body a dosažené body se přičítají. Pokud hráč dosáhne stejného skóre jako jiný hráč, skóre tohoto jiného hráče se vynuluje. Vítězí hráč, který dosáhne přesně stanoveného výsledku (180, 301, ...). Pokud při pokusu o ukončení hry potřebný počet bodů překročí, jeho skóre se vrátí na hodnotu před začátkem kola.

Volby:

- Double In: Hru lze zahájit pouze zásahem dvojnásobného pole.
- Double Out: Hru lze ukončit pouze zásahem dvojnásobného pole.
- Master Out: Hru lze ukončit pouze zásahem dvojnásobného nebo trojnásobného pole.
- Team: Hru může ukončit pouze tým s nejnižším celkovým počtem bodů.



CRICKET

Hráči míří na segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed terče (Bull). Hráč může získávat body poté, co některé číslo třikrát zasáhne, a tím je „uzavře“. Za další zásah svého uzavřeného čísla získává odpovídající body. Jakmile dané číslo uzavřou všichni soupeři, nelze na něm již bodovat. Vítězí hráč, který uzavře nejvíce segmentů a získá nejvyšší počet bodů.

Volby:

- Cut Throat: Zásahy uzavřeného čísla přidávají body ostatním hráčům, kteří je mají ještě otevřené. Vítězí hráč s nejnižším konečným počtem bodů.
- Master Out: Pouze ve spojení s Cut Throat! Při zásahu čísla pod 15 nebo čísla, které již uzavřeli všichni hráči, se body přičtou právě házejícímu hráči. Minutí terče se hodnotí jako zásah středu (Bull).

DEMONTÁŽ A LIKVIDACE - Šipkový automat neuvolňuje žádné škodlivé látky. Jeho demontáž nevyžaduje zvláštní opatrnost, protože žádné díly nejsou z nebezpečných materiálů. Přesto nesmí být likvidován s domovním odpadem.



Obalové materiály jsou recyklovatelné. Při výrobě byly použity tyto materiály: dřevo, MDF, ocel, hliník, ABS, PP, PE, PVC. Tyto materiály jsou obsaženy zejména v následujících dílech:

Skříň: dřevo, MDF, ocel.
Příslušenství: ABS, PE, PVC.
Vybavení: hliník, ABS.

Volitelně:
Nohy: ocel, plast.



Elektrická a elektronická zařízení obsahují cenné recyklovatelné materiály a často také součásti, jako jsou baterie, akumulátory nebo olej. Při nesprávném zacházení či likvidaci mohou představovat nebezpečí pro lidské zdraví a životní prostředí. Pro řádný provoz přístroje jsou však tyto součásti nezbytné. Zařízení označená tímto symbolem nesmějí být likvidována s domovním odpadem.

Likvidace škodlivých látek - Doporučuje se roztrždit jednotlivé díly podle druhu materiálu a odevzdat je na určených sběrných nebo recyklačních místech.



Záruční podmínky

Záruční doba začíná datem vystavení faktury, případně dodání. Při opravě nebo vrácení výrobku použijte pokud možno originální obal a přiložte fakturu i návod k montáži a používání. Záruka se vztahuje na výrobní a materiállové vady.

Nevztahuje se na škody způsobené nesprávným zacházením nebo použitím násilí ani na přirozené opotřebení (opotřebitelné díly). Odpovědnost za případná poškození vlivy prostředí (znečištění vzduchu a/nebo dešťové vody) je vyloučena. Výrobce nehradí náklady na odstranění takových škod. Při nedodržení výše uvedených pokynů k zacházení a údržbě nevzniká důvod k reklamaci.

Během záruční doby máte právo na opravu. Případné vady budou do uplynutí záruční doby platné při koupi odstraněny zdarma. Poté vám budou účtovány příslušné náklady na poštovné a balení. Je-li to nutné, výrobek bude zcela nebo částečně vyměněn. Pokud oprava během záruční doby platné při koupi selže nebo je neekonomická, máte podle své volby také právo na zrušení kupní smlouvy (vrácení plnění) nebo na snížení kupní ceny (slevu).

Každou vadu nám prosím neprodleně oznamte. Zjevné vady včetně poškození při přepravě uznáváme pouze tehdy, jsou-li písemně oznámeny nejpozději do jednoho týdne od dodání nebo přímo zaznamenaný v dodacích dokladech.



Popis závady při zasílání zpět

Při případné závadě zašlete výrobek po předchozí dohodě s prodejcem dobře zabalený (pokud možno v originálním obalu), s fakturou a podrobným popisem závady zpět na adresu prodejce. Vyžádejte si k tomu náš formulář „Popis závady / reklamacie“. Jeho vyplnění pomůže vám i našemu servisnímu týmu rychle najít možné příčiny závady a odstranit překážku ve hře.

Podpora: info@winsport.de
Telefon: 0049-(0)8234-904930
www.winsport.de

WINSport GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21
D-86517 Wehringen
Německo