

# *Brugervejledning*



Classic Gold

Vi takker Dem for købet af Smartness Eletronic Dart og ønsker Dem mange fornøjelige timer med dette spil.

I det følgende vil der blive gjort nærmere rede for Smartness dart-apparatets mange variationsmuligheder.

Afhængigt af dart-typen, De spiller med, kan De i det følgende læse om de muligheder, som lige netop denne type rummer. Da denne vejledning er generel for alle Smartness dart-maskiner, kan der forekomme beskrivelser, som ikke findes på deres maskine.

Inden De går igang, skal vi dog lige forklare, hvordan apparatet monteres.

### **Montering:**

1. Vælg et passende sted med god plads (ca. 2,5m) og et 230V vekselstrømsstik. Fodlinjen skal befinde sig lige nøjagtig 2,37m fra målskiven.
2. Hold målskiven op mod væggen, så midten af bulls-eye kommer til at hænge 1,73m over gulvet. Marker de fire monteringshuller med en blyant på væggen.
3. Bor hullerne de markerede steder.
4. Monter målskiven med dyvler og skruer (følger med ved leveringen.)
5. Sæt adapterstikket til stikkontakten og slut adapterforbindelsen til bøsningen på venstre side af målskiven (forneden). Spillet kan nu begynde.

## **VEDLIGEHOVELSE AF MÅLSKIVEN**

**VIGTIGT!** Dette dartspil er udelukkende beregnet til dartpile med blød spids (Soft-Tip).  
Brugen af pile med stålskpid kan medføre irreparable skader.

**Der skal ikke bruges mange kræfter på at kaste en pil, hvis afstanden tik målskiven er**

**korrekt og spilleren sørger for en god kropsholdning.** Soft-Tip-dartpilens anbefalede vægt udgør 16g, og det er samtidigt den officielle standardvægt, som mange dartorganisationer og konkurrencer opererer med. Se under TIPS OG SPILLETEKNIK.

**Der må kun benyttes reservepile, der er egnede til formålet.** Benyt de originale pile eller pile af typen SMARTNESS for at undgå, at de preller af. Lange pile er uegnede til elektronisk dartspil, idet spidsen let brækker af (fjernelse af afbrækkede spidser: Se under kapitlet FEJLFINDING:)

**Benyt vedlagte vekselstrømsadapter** (gælder ikke ved "Jack in the box").

**Målskiven må ikke udsættes for ekstreme temperaturer eller vejrforhold.**

**Målskiven beskyttes mod fugt og regn.**

**Målskiven renses med en fugtig klud og/eller et mildt rensmiddel.**

Dette produkt opfylder kravene i EU-direktivet 89/336/EEC og har opnået CE-prøcecertifikat.

## **TIPS OG SPILLETEKNIK**

Tip 1: Sørg for, at hånden, albuen, skulderen, hoften og foden befinder sig omtrent på en linje. Højrehådede vender højre side af kroppen let ind mod målskiven, lægger vægten på højre fod og holder balancen med venstre ben/fod, mens de læner sig i retning af målskiven. Venstrehådede gør lige omvendt, dvs. vender venstre side af kroppen mod målskiven osv.

Tip 2: Kastebevægelsen bør komme fra albuen. Kroppen bevæges mindst muligt, mens hånden, håndleddet og underarmen udfører kastet. Underarmen føres tilbage og pilen kastes i retning af målskiven med en glidende bevægelse. Når pilen har forladt hånden, videreføres bevægelsen, således at pegefingern viser ind mod det område på målskiven, man ønsker at ramme.

Tip 3: Dartpilene fjernes fra målskiven ved at dreje dem en anelse mod højre og trække dem ud.

Tip 4: Øvelse gør mester! Jo mere De spiller, jo bedre bliver De.

## TILSLUTNING

Elektroniske darts spil er udstyret med en automatisk afbryder, dvs. der er ingen kontakt til at tænde og slukke med. Der tændes for spillet ved at slutte vekselstrømsadapteren og netstikket

til. Hvis spillet ikke benyttes i over 5 minutter, kobles displayene og systemerne automatisk fra. Så længe adapteren og stikket er sluttet til, vil målskiven dog "huske" den seneste stilling.

Efter en sådan pause fortsættes spillet ved at trykke på GAME, dvs. displayene og systemerne aktiveres.

## FORSKELLIGE INDSTILLINGER

GAME	Med denne tast udvælges et af holdene. På displayet kommer første valgmulighed til syne.
PLAYER	Med denne tast indlæses antallet af deltagere. Computeren sørger for, at hver spiller bliver sat i en bestemt gruppe (se TABEL 1).
TEAM	Til ændring af det forudindstillede antal hold ("Reservation"). udvælges ved at trykke på knappen (se TABEL 1).
HANDICAP	OPTION  Med denne knap kan man indstille sværhedsgraden for hvert enkelt hold. Trykkes der på knappen HANDICAP, vil holdet komme til syne, mens tryk på OPTION kalder handicap-værdierne frem (se TABEL, valgbare indstillingsværdier).
START	Med denne knap udvælges et af holdene. I displayet kommer 1. valgmulighed til syne.

### Eksempel:

1. Tryk på GAME og vælg spillet "\_01". Tryk derefter på OPTION, så indstillingen bliver "501" ved starten.
2. Tryk på PLAYER og stil antallet af spillere på 5. Computeren danner automatisk 4 hold og placerer spiller 1 (P1) og spiller 5 (P5) på 1 hold.

3. Spiller nr. 1 og 5 lægger ud. Tryk på HANDICAP og "Sr1" (SCORE 1) kommer til syne på displayet. Tryk derefter på OPTION, for at ændre stillingen for SCORE 1 til "301". Hold 1 starter med 301 point.
4. Spiller nr. 3 (P3) er en øvet darts spiller. Tryk på HANDICAP, indtil "Sr3" kommer til syne på displayet. Tryk på OPTION og stil SCORE 3 på "701" point.
5. Spiller nr. 2 og 4 (P2 og P4) skal ikke have indstillet deres handicap, så for SCORE 2 og SCORE 4 lyder stillingen "501" ved starten.
6. Tryk på HOLD/START, så spillet kan begynde

### TABEL: Informationer på displayet

Dartspil	Actual Score (Aktuel stilling)	Stilling Spiller/hold	Cricket Noteringsfelt
301-1001,	Dart antal point	Samlet resultat	
Round the Clock	Dart antal ramte tal	Målsætning	
Shoot-Out	Målsætning - Dart	Samlet resultat	
Count-Up	Resultat på tur	Samlet resultat	

### SPILLEINSTRUKTIONER

#### 301-1001

Dette er den mest udbredte form for dartspil, der også spilles i forbindelse med f.eks. større konkurrencer. Hver spiller starter med 301 point (eller 501,601 osv.). Efter en runde, dvs. når

hver spiller har kastet tre pile, vil resultatet blive trukket fra dette pointtal. Den spiller, der først når ned på 0, vinder. Herefter fortsætter spillet, indtil spillerne 2-4 er blevet placeret. *Overthrow* eller *busting*: Hvis en spiller overskrider det pointtal, der lige nøjagtig kræves for at komme ned på 0, taler man om en "BUST"-runde. Pointtallet erklæres for ugyldigt og spillet starter forfra fra sidste runde og med samme pointtal.

For at gøre spillet mere spændende, kan der opereres med tasten DOUBLE, der øger sværhedsgraden i begge ender af spillet. Der kan vælges mellem følgende:

*Open In*: Nedtællingen starter, når spilleren rammer et vilkårligt tal.

*Open Out*: Den spiller, der rammer et tal, der lige nøjagtig får pointtallet ned på 0, udgår af spillet.

*Double In*: Nedtællingen begynder, når spilleren rammer doubleringen for et vilkårligt tal eller bullringen. Alle yderligere resultater, vil ikke blive medregnet, medmindre dette krav er opfyldt.

*Double Out*: Den Spiller, der kommer ned på 0 ved at ramme doubleringen for et vilkårligt tal eller bullringen, udgår af spillet. Hvis spilleren stadig har 1 point tilbage, betragtes det som BUST, se *Overthrow* eller *busting*.

*Master Out*: Den spiller, der kommer ned på 0 ved at ramme doubleringen eller tripleringen for et vilkårligt tal eller bulls-eye, udgår af spillet. Resterende point betragtes som BUST, se *Overthrow* eller *busting*.

#### ROUND THE CLOCK

Spillerne skal ramme tallene fra 1 til 20 (i stigende rækkefølge). Når spilleren rammer et tal,

gås der videre med det næste osv. Den spiller, der først når op på 20 (og rammer rigtigt), har vundet. Tallenes double- og tripleringe betragtes som enkeltringe, dvs. det er kun talværdien for det ramte tal, der med regnes.

### **COUNT-UP**

Et enkelt spil, hvor det kommer an på hurtigt at nå op på en bestemt, på forhånd fastlagt værdi. Der opereres med følgende værdier: 200, 400, 600, 800 og 1000. Hver spiller prøver at score så højt et pointtal som muligt. Det gør ikke noget, hvis spillerne ikke kommer op på præcis den værdi, der er fastlagt.

### **SHOOT-OUT**

Dette spil er opstået i takt med omsiggribende elektroniske udvikling. Computeren trækker et tilfældigt måltal, og spilleren, hvis tur det er, har nu 10 sek. til ramme det pågældende tal på målskiven. Rammer spilleren rigtigt, får han/hun 1 point, dvs. tallet hverken fordobles eller tredobles. Hvis tiden overskrides, anses forsøget for gennemført, omend mislykket. Målet på skiven skifter for hvert nyt kast. Den, der først når op på 15 point, har vundet.

## FEJLFINDING

**Ingen strøm** Forvis Dem om, at vekselstrømsadapteren sidder rigtigt i stikdåsen og at adapteren er sluttet korrekt til målskiven (dartboard).

**Resultater udebliver** Hvis resultaterne udebliver, kan det skyldes en forkert modus. Se efter, om spillet befinder sig i indstillings- eller pausemodus og tjek, om noteringsfelterne ellerfunktionstasterne evt. har sat sig fast.

**Noterings element eller** Under transporten eller driften kan det ske, at noteringselementerne sætter sig fast, og derfor ikke fungerer efter hensigten. I sådanne tilfælde høres et

**tast har sat sig fast** advarselssignal og displayet blinker som tegn på, at noget er galt. Træk pilen i elementet ud eller skub forsigtigt elementet frem og tilbage, så det kommer fri. Herefter kan spillet fortsætte og resultaterne sammentælles fra det sted, hvor det blev afbrudt.

En funktionstast, der har sat sig fast, kan også medføre, at målskiven ikke reagerer på noget som helst. I displayet ses et blinkende "-F-" og advarselssignalet høres. Gå frem som beskrevet ovenfor, så vil problemet hurtigt være løst.

**Fjerne afbrækkede pile** Pilespidser af kunststof er sikrere at spille med, men de holder ikke så længe. Hvis spidsen brækker af og bliver siddende i målskiven, er det bedst at trække den ud med en tang. Hvis den afbrækkede spids er så kort, at den ikke rager ud af målskiven, trykkes den bare længere tilbage så den ikke er i vejen. Der er ingen fare for, at elektronikken tager skade. I den forbindelse anbefales brug af en intakt SOFT TIP. Afbrækkede spidser må under ingen omstændigheder presses gennem målskiven med en spids metalgenstand, idet den let vil kunne anrette skade, hvis den presses for dybt ned i skiven. Husk: Jo tungere pilen er, jo større er sandsynligheden for, at spidsen knækker af.

**Strøm-** Dartboard-elektronikken kan tage skade eller vise forkerte resultater som

**svingninger eller elektro-** følge af kraftige elektromagnetiske forstyrrelser. Eksempler: Ved kraftigt **magnetiske** tordenvejr, store strømsvingninger, manglende spænding eller opstilling af målskiven i nærheden af elektromotorer eller mikrobølgeovne. Ved sådanne **forstyrrelser** forstyrrelser trækkes stikket ud i nogle sekunder og sættes så i igen, efter at man har forvissat sig om, at årsagen til driftsforstyrrelsen er fundet.