



Electronic dartboard

DE Gebrauchs- und Montageanleitung
EN Operating and assembly instructions
FR Instructions d'utilisation et de montage
IT Istruzioni per l'uso e il montaggio
ES Instrucciones de montaje y de uso

Art. - no.:
302191



DEUTSCH Willkommen bei der Juskys Gruppe GmbH

Vielen Dank für Ihr Vertrauen. Wir freuen uns, dass Sie sich für unser Produkt entschieden haben und wünschen Ihnen viel Freude damit.

ENGLISH Welcome to Juskys Gruppe GmbH

Thank you for your trust. We are glad that you have chosen our product and wish you much pleasure with it.

FRANÇAIS Bienvenue à Juskys Gruppe GmbH

Nous vous remercions de votre confiance. Nous sommes heureux que vous ayez choisi notre produit et vous souhaitons beaucoup de plaisir avec celui-ci.

ITALIANO Benvenuti a Juskys Gruppe GmbH

Grazie per la vostra fiducia. Siamo lieti che abbiate scelto il nostro prodotto e vi auguriamo di poterlo utilizzare con piacere.

ESPAÑOL Bienvenido a Juskys Gruppe GmbH

Gracias por su confianza. Nos alegramos de que haya elegido nuestro producto y le deseamos que disfrute mucho con él.

 Juskys Gruppe GmbH ©

Lindener Bergsfeld 9 | 31188 Holle | GERMANY | info@juskys.de | www.juskys.de | www.artsauna.de

DEUTSCH / ENGLISH / FRANÇAIS / ITALIANO / ESPAÑOL

1. Deutsch	4
2. English	14
3. Français	24
4. Italiano	34
5. Español	44

1. Zu Ihrer Sicherheit	4
1.1 Zu Ihrer Sicherheit	4
1.2 Bestimmungsgemäß gebrauchen	4
1.3 Nicht bestimmungsgemäß gebrauchen	4
1.4 Zielgruppe	4
1.5 Warnstufen	4
1.6 Symbole	4
1.7 Sicherheitshinweise	5
2. Beschreibung und Funktion	5
2.1 Berechnung Score Punkte	5
2.2 Bedienpanel	6
2.3 Übersicht HANDICAP Spiele	6
2.4 Display-Anzeige	6
2.5 Übersicht der 32 Spiele	6
3. Auspacken und prüfen	8
3.1 Produkt auspacken	8
3.2 Lieferumfang prüfen	8
4. Montieren	9
4.1 Montageort wählen	9
4.2 An die Wand montieren	9
4.3 Batterien einlegen	9
4.4 USB-C Kabel anschließen	9
4.5 Dartpfeil montieren	9
4.6 Displayschutzfolie anbringen	9
5. Transportieren	10
6. Gebrauchen	10
7. Lagern	10
8. Fehler beheben	10
9. Reinigen und Warten	11
9.1 Reinigen	11
9.2 Wartungsplan	11
10. Reparieren	11
11. Technische Daten	11
12. EU-Konformitätserklärung	11
13. Entsorgen	12

1. Zu Ihrer Sicherheit

1.1 Zu Ihrer Sicherheit

- ▶ Lesen sie vor Erstgebrauch dieses Dokument aufmerksam und vollständig.
- ▶ Befolgen Sie die Anweisungen und Sicherheitshinweise in diesem Dokument und am Produkt.
- ▶ Verwenden sie das Produkt nur in technisch einwandfreiem Zustand sowie sicherheitsbewusst und gefahrenbewusst.
- ▶ Heben Sie dieses Dokument zum Nachschlagen und für die Weitergabe auf und nahe des Produktes verfügbar.

1.2 Bestimmungsgemäß gebrauchen

Das Produkt ist ausschließlich für den Privatgebrauch entwickelt worden.

- ▶ Nutzen Sie das Produkt ausschließlich als Dart-scheibe im Innenbereich.
- ▶ Verwenden Sie das Produkt nur im Originalzustand, mit den gelieferten Originalteilen und/oder vom Hersteller freigegebenen Ersatzteilen.
- ▶ Lassen Sie Reparaturen nur von Fachpersonal durchführen.

Jede abweichende Nutzung gilt als nicht bestimmungsgemäße Verwendung und kann schwere Personen- und Sachschäden zur Folge haben.

Bei Nichtbeachtung der Hinweise und daraus resultierenden Schäden an Personen und Gegenständen übernehmen wir keine Haftung.

1.3 Nicht bestimmungsgemäß gebrauchen

Das Produkt ist nicht für gewerbliche Zwecke geeignet. Das Produkt ist kein Spielzeug.

- ▶ Benutzen Sie das Produkt nicht in Feuchträumen wie Bädern, Schwimmbädern oder Saunen.
- ▶ Verändern oder modifizieren Sie das Produkt nicht.
- ▶ Benutzen Sie das Produkt nicht mit defekten Teilen.
- ▶ Schützen Sie die Elektronik vor Feuchtigkeit.
- ▶ Bedienen Sie das Produkt nicht mit nassen Händen.

1.4 Zielgruppe

Benutzer sind Erwachsene und Kinder ab 6 Jahren unter Beaufsichtigung eines Erwachsenen, die die Gebrauchsanleitung und Kennzeichnungen auf dem Produkt gelesen und verstanden oder eine vergleichbare Einweisung hinsichtlich Gebrauch und Sicherheitshinweisen bekommen haben.

Nur diese dürfen das Produkt benutzen.

Personen mit körperlich oder geistig eingeschränkten Fähigkeiten dürfen das Produkt nur unter Aufsicht eines erwachsenen Benutzers benutzen.

Montagearbeiten, Wartungsarbeiten und Reinigung dürfen nicht von Kindern ausgeführt werden. Benutzer dürfen das Produkt nur in Vollbesitz Ihrer physischen, psychischen und sensorischen Fähigkeiten, also im wachen und nüchternen Zustand verwenden.

Fachpersonal sind mit mechanischer Fachausbildung geschulte Personen wie ausgebildete Handwerker, Metallbauer, etc.

1.5 Warnstufen

GEFAHR

Warnung vor Gefahren, die bei Missachtung der Maßnahmen **unmittelbar zu Tod** oder schweren Verletzungen führen.

WARNUNG

Warnung vor Gefahren, die bei Missachtung der Maßnahmen zu **Tod oder schweren** Verletzungen führen können.

VORSICHT

Warnung vor Gefahren, die bei Missachtung der Maßnahmen zu **Verletzungen** führen können.

ACHTUNG

Warnung vor Gefahren, die bei Missachtung der Maßnahmen zu **Sachschäden** führen können.

1.6 Symbole

Symbol	Bezeichnung
	Dieses Symbol weist darauf hin, dass der Benutzer die Anleitung vor Gebrauch gelesen und verstanden haben soll.
	Das internationale Recycling-Symbol weist auf wiederverwertbares Material hin.
	Dieses Symbol weist darauf hin, dass die Benutzung von elektrischen Schrauben verboten ist.
A-Z / 1-N	Diese Kürzel kennzeichnen ein für den Montageschritt benötigtes Bauteil in Abbildungen.
	Das CE-Zeichen dient der Kennzeichnung von Produkten, welche die Konformität mit den geltenden Anforderungen, die die Europäische Union an den Hersteller stellt, erfüllt.
	Indoor Use only bedeutet, dass das Produkt nur in trockenen Innenräumen verwendet werden darf.
	Die durchkreuzte Mülltonne mit Balken kennzeichnet Elektro- und Elektronikaltgeräte, die nicht über den Hausmüll entsorgt werden dürfen.
	Das Triman-Logo ist ein in Frankreich gesetzlich vorgeschriebenes Recycling-Symbol für die lokale Mülltrennung.



1.7 Sicherheitshinweise

WARNUNG

Stromschlag-, Brand-, Kurzschlussgefahr.

Beschädigte Kabel können zu Kurzschluss, Brand und Stromschlag führen.

- ▶ Betreiben Sie das Gerät nur an einer geerdeten Steckdose, welche durch einen Sicherungsschutzschalter abgesichert ist.
- ▶ Schließen Sie das Gerät nicht über Mehrfachstecker oder Steckdosenleisten an das Stromnetz an.
- ▶ Betreiben Sie das Gerät nicht mit einer zeitgeschalteten oder ferngesteuerten Steckdose.
- ▶ Das Gerät darf über ein unbeschädigtes, maximal 3 Meter langes, abgewinkeltes Verlängerungskabel mit einem Querschnitt von 1,5 mm² angeschlossen werden.
- ▶ Knicken oder quetschen Sie die Stromkabel nicht.
- ▶ Der Netzstecker muss jederzeit frei zugänglich sein.
- ▶ Trennen Sie das Gerät nicht durch Ziehen am Kabel vom Stromnetz, sondern schalten Sie es aus und ziehen Sie den Stecker am Steckergehäuse von Hand.
- ▶ Bringen Sie das Gerät nicht mit Flüssigkeiten in Kontakt.

VORSICHT

Verletzungsgefahr durch Springen oder Toben auf dem Produkt.

Toben oder Springen kann zu Verletzungen und Sachschäden führen.

- ▶ Stellen Sie sicher, dass auf dem Produkt nicht gesprungen oder getobt wird.

VORSICHT

Verletzungen und Sachschaden.

Modifizierung des Produktes kann zu Verletzungen und Sachschäden sowie zum Erlöschen der Gewährleistung führen.

- ▶ Verwenden Sie das Produkt nur mit den gelieferten Originalteilen und im Originalzustand.
- ▶ Verwenden Sie nur vom Hersteller freigegebene Ersatzteile.

VORSICHT

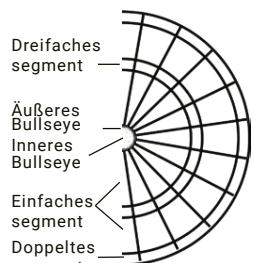
Sachschaden.

- ▶ Benutzen Sie niemals alte und neue Batterien zusammen oder Batterien unterschiedlichen Typs (z.B. Alkaline und wiederaufladbare), siehe Technische Daten.
- ▶ Halten Sie Batterien von Kindern fern.
- ▶ Versuchen Sie nicht, nicht wiederaufladbare Batterien aufzuladen.
- ▶ Achten Sie auf die korrekte Polung (+ / -) beim Einlegen der Batterien.
- ▶ Entfernen Sie die Batterien bei längerer Nichtbenutzung.
- ▶ Benutzen Sie keine Batterien mit Beschädigungen.

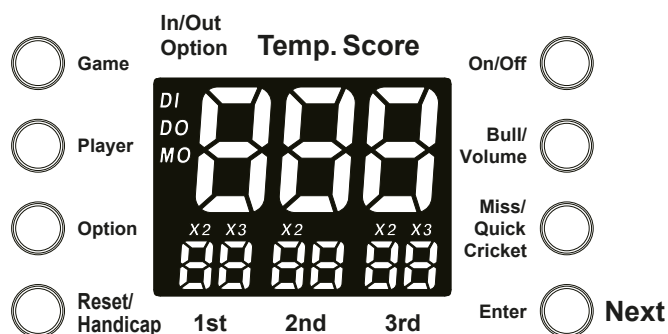
2. Beschreibung und Funktion

Die elektronische Dartscheibe besitzt ein computergestütztes Punktesystem und macht das Spielen einfach und unterhaltsam. Mit 32 eingebauten Spielen und 359 Optionen/Variationen zur Auswahl finden sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler die passenden Spiele für sich. Es können bis zu 8 Spieler gleichzeitig spielen.

2.1 Berechnung Score Punkte

Segment	Wertungsregel	
Einfaches Segment	Score x 1	
Doppeltes Segment	Score x 2	
Dreifaches Segment	Score x 3	
Äußeres Bullseye	25 x 1	
Inneres Bullseye	25 x 2	

2.2 Bedienpanel

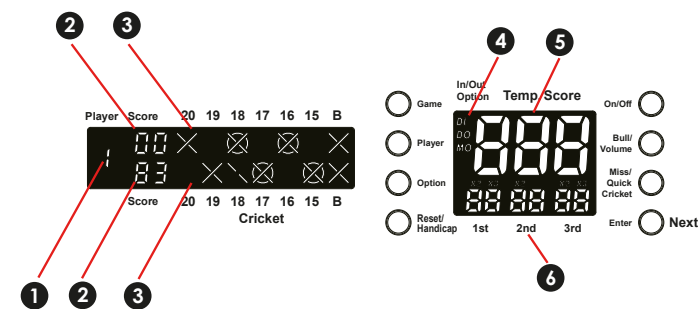


Buttons	Beschreibung
Game	Auswahl zwischen 32 Spielen.
ON/OFF	Drücken für Einschalten. Gedrückt halten für Ausschalten.
PLAYER	1-8 Spieler. (1-P bis 8-P). 5 Schwierigkeitsstufen (C-1 bis C-5).
BULL OPTION	Einstellung Spielparameter 25/50 oder 50/50 inneren/äußeren Bull.
VOLUME	4 Einstellungen für die Lautstärke. lautlos - gering - mittel - hoch.
OPTION	6 Spieleinstellungen.
MISS	fehlgeleitete Dart Pfeile registrieren.
QUICK CRICKET	Wählt Spiel 13 Standard 2 Spieler aus.
RESET	Zurücksetzen auf Spiel 01.
HANDICAP	Einstellung von verschiedenen Startpunkten um Vor-/Nachteile zwischen Spielerfähigkeiten auszugleichen.
ENTER	Bestätigung der gewählten Einstellung und Beginn des Spiels.
NEXT PLAYER	Wechsel zwischen Spielern nachdem der Dartpfeil geworden wurde.

2.3 Übersicht HANDICAP Spiele

Game	Name	Option	Spieler
1	301	6/12	1-8
2	501	6/12	1-8
3	601	6/12	1-8
4	701	6/12	1-8
5	801	6/12	1-8
6	901	6/12	1-8
7	301 League	6/12	4-8
8	501 League	6/12	4-8
9	601 League	6/12	4-8
10	701 League	6/12	4-8
11	801 League	6/12	4-8
12	901 League	6/12	4-8
13	Cricket	3/6	1-8
21	Count Up	9/18	1-8
24	High Score	12/24	1-8

2.4 Display-Anzeige



1	Aktueller Spieler
2	Spielerpunkte
3	Anzeige Cricket Spiel
4	In/Out Option von Spiel 01
5	Aktuelle Spielerpunkte in der Runde
6	Punkte je Wurf in der Runde

2.5 Übersicht der 32 Spiele

Die elektronische Dartscheibe bietet 32 integrierte Spiele mit 359 Variationen, die für 1-8 Spieler geeignet sind.

Game	Name	Option	Variation	Spieler
1	301	6	12	1-8
2	501	6	12	1-8
3	601	6	12	1-8
4	701	6	12	1-8
5	801	6	12	1-8
6	901	6	12	1-8
7	301 League	6	12	4-8
8	501 League	6	12	4-8
9	601 League	6	12	4-8
10	701 League	6	12	4-8
11	801 League	6	12	4-8
12	901 League	6	12	4-8
13	Cricket	3	6	1-8
14	No Score Cricket	3	6	1-8
15	Cut Throat Cricket	3	6	1-8
16	Killer Cricket	3	6	2-8
17	Scram Cricket	1	2	2
18	Low Pitch Cricket	3	6	1-8
19	English Cricket	1	2	2
20	Single Only Cricket	3	6	1-8
21	Count Up	9	18	1-8
22	Round the Clock	12	12	1-8
23	Shanghai	4	4	1-8
24	High Score	12	24	1-8
25	Overs	19	38	2-8
26	Unders	19	38	2-8
27	Halve-It	1	2	1-8
28	Big-6	19	19	1-8
29	Double Down	1	2	1-8
30	21 Points	7	7	1-8
31	Nine Dart Century	3	6	1-8
32	Best of Nine	5	5	1-8

Zählspiele: 301–901 (Einzel- & Teammodus) G01 bis G12.

Diese Spiele basieren auf dem Countdown-Prinzip. Vom Startwert (301 bis 901) soll exakt auf 0 Punkte heruntergespielt werden. Spielvarianten:

- **Single In/Out:** Jeder Treffer zählt zu Beginn und Ende.
- **Double In/Out:** Start und Ende nur durch Doppelfeld möglich.
- **Master Out:** Ende nur mit Double oder Triple.

Bulls Eye-Optionen:

25/50 Bull: Äußerer Ring = 25, innerer Bull = 50.

50/50 Bull: Beide Ringe zählen 50.

Spielende:

- Für Double Out ab Score ≤ 170 , und Master Out ≤ 180 zeigt das System den optimalen Wurf zum Finish an.

Teamvarianten (G07–G12)

- Gleiche Regeln wie bei G01 mit unterschiedlichen Startpunkten.

Wichtig: Ein Team gewinnt nur, wenn der Spieler genau auf 0 trifft und das Team insgesamt nicht mehr Punkte hat als das Gegnersteam. Sonst wird der Wurf rückgängig gemacht.

Cricket-Varianten – G13 bis G20

Cricket verwendet nur Zahlen 15 bis 20 und das Bulls Eye. Jeder Treffer wird gezählt – Ziel ist es, Zahlen zu „öffnen“ (3 Treffer) und dann Punkte zu sammeln.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

- **G13 Simple Cricket:** Standardmodus mit freier Trefferreihenfolge oder vordefinierter Reihenfolge.
- **C00:** Treffen und „Öffnen“ der Zahlen 15-20 und der Mitte in beliebiger Reihenfolge.
- **C20:** Treffen und „Öffnen“ Sie zuerst die Zahl 20, dann in der Reihenfolge die Zahlen 19, 18, 17, 16, 15 und das Bullseye.
- **C25:** Treffen und „Öffnen“ Sie zuerst das Bullseye, dann in der Reihenfolge die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19 und 20.
- **G14 No Score Cricket:** Punkte zählen nicht – wer zuerst alle Felder schließt, gewinnt.
- **G15 Cut Throat Cricket:** Grundregeln wie beim Standard Cricket. Allerdings werden die Punkte zum Gesamtstand des Gegners addiert. Ziel ist, am Schluss die wenigsten Punkte zu haben.
- **G16 Killer Cricket:** Grundregeln wie bei No Score Cricket mit der Ausnahme, dass man nach einem Wurf gegnerische Punkte wieder löschen kann indem man dieselbe Zahl erneut trifft.

- **G17 Scram Cricket:** 2 Runden – Spieler 1 versucht die Zahlen 15 bis 20 und das Bulls Eye zu treffen. Spieler 2 versucht währenddessen eine hohe Punktzahl zu erreichen. Danach wird das Spiel umgekehrt wiederholt.

- **G18 Low Pitch Cricket:** Wie Cricket, aber mit den Zahlen 1 bis 6 und Bulls Eye. Reihenfolge frei oder vorgegeben (E00 = Zahlen 1 bis 6 und Bulls Eye in beliebiger Reihengfolge. E20 = Zahlen 6 bis 1 und Bulls Eye in Reihenfolge. E25= Bulls Eye und Zahlen 1 bis 6 in Reihenfolge).

- **G19 English Cricket:** Dieses Spiel ist nur für 2 Spieler und besteht aus 2 Runden. In Runde 1 ist das Ziel von Spieler 1 die Bulls Eye-Markierung. Jeder Treffer der äußeren Bulls Eye-Markierung zählt als 1 Punkt, die innere Bulls Eye-Markierung zählt als 2 Punkte und die anderen Zahlen zählen als 0 Punkte. Das Ziel von Spieler 2 ist es, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen, bevor Spieler 1 9 Punkte gesammelt hat. In der zweiten Runde tauschen die Spieler ihre Rollen. Spieler 2 trifft das Bulls Eye und Spieler 1 versucht, Punkte zu erzielen. Das Spiel ist beendet, wenn Spieler 2 9 Punkte erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

- **G20 Single Only Cricket:** Alle Punkte zählen nur als einfache Treffer (Kein Double, Kein Triple). Eine Zahl muss 3mal getroffen werden um diese zu schließen. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle seine Zahlen und das Bullseye geschlossen hat und in Punkten führt.

Punktesammel- & Präzisionsspiele – G21 bis G31.

Diese Spiele messen Treffsicherheit, Strategie oder Punktzahl mit eigenen Zielen oder Regeln.

- **G21 Count Up:** Ziel ist es als Erster eine festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Die Gesamtpunktzahl wird vor dem Spielbeginn eingestellt.
- **G22 Round the Clock:** Jeder Spieler versucht, in der richtigen Reihenfolge jede Zahl von 1 bis 20 zu treffen. Der Spieler, der zuerst 20 erreicht, ist der Gewinner. Das Display zeigt an, welches Segment Sie treffen müssen. Wenn in der Runde eine falsche Zahl getroffen wird, ist der Zug dieses Spielers beendet.
- **G23 Shanghai:** Jeder Spieler wirft 3 Dartpfeile und muss in der Reihenfolge 1 bis 20 inkl. Bulls Eye treffen. Ziel ist, in jeder Runde möglichst viele Punkte zu erzielen. Doubles und Triples werden gezählt. Der Spieler, der nach allen 20 Segmenten die höchste Punktzahl hat, ist der Sieger. Die einstellbaren Schwierigkeitsstufen für Shanghai: SHANGHAI 5 – Spiel beginnt bei Segment 5 SHANGHAI 10 – Spiel beginnt bei Segment 10 SHANGHAI 15 – Spiel beginnt bei Segment 15.

- **G24 High Score:** Dauer 3 bis 14 Runden (je 3 Würfe pro Runde) Die Höchstpunktzahl gewinnt.
- **G25 Overs:** Ziel dieses Spiels ist es, eine höhere Punktzahl zu erreichen als mit den letzten 3 Dartpfeilen erzielt wurde. Bevor das Spiel beginnt werden die Anzahl der Leben eingestellt. Wenn eine höhere Punktzahl nicht erreicht wird verliert man nach jeder Runde ein Leben.
- **G26 Unders:** Umgekehrtes Prinzip zu Overs: Ziel dieses Spiels ist es, eine niedrigere Punktzahl zu erreichen als mit den letzten 3 Dartpfeilen erzielt wurde. MISS Würfe zählen als 60 Punkte.
- **G27 Halve-It:** Dieses Spiel besteht aus 12 Runden mit jeweils 3 Würfeln. Das Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich von den vorgegebenen Zahlen zu erzielen. Zahlen für jede Runde sind:

Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4
12	13	14	Doppel
Runde 5	Runde 6	Runde 7	Runde 8
15	16	17	Dreifach
Runde 9	Runde 10	Runde 11	Runde 12
18	19	20	Bulls Eye

Kein Treffer = Punktestand halbiert.

- **G28 Big-6:** Ziele für den Gegner werden durch eigene Wurftrichter ausgewählt. Der Gegner muss die selben Zahlen treffen. „Single 6“ ist das erste Ziel, das getroffen werden muss. Bevor das Spiel beginnt, werden die Anzahl der Leben mit Drücken der Option Taste eingestellt. Sobald das aktuelle Ziel getroffen wurde, bestimmt der nächste Wurf das Ziel des Gegners. Wenn Spieler 1 das aktuelle Ziel nicht innerhalb von 2 Darts trifft, verliert er ein Leben und die Chance, das nächste Ziel für Spieler 2 zu bestimmen. Spieler 2 wirft dann auf die Single 6, die Spieler 1 verfehlt hat. Einzel-, Doppel- und Dreifachwürfe sind in diesem Spiel separate Ziele. Die Anzahl der verbleibenden Leben wird auf dem Cricket-Display angezeigt.
- **G29 Double Down:** Das Spiel startet mit 60 Punkten pro Spieler. Pro Runde gibt es vorgegebene Zielsegmente. Bei D und T muss der Spieler ein Doppel- oder Dreifachsegment treffen, wobei die gleiche Regel gilt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner. Kein Treffer halbiert den Punktestand
- **G30 21 Points:** Ziel ist, genau 21 Punkte mit bis zu 3 Dartpfeilen zu erreichen. Überwerfen = 0 Punkte.
- **G31 Nine Dart Century:** Ziele ist es, 100, 150 oder 200 mit 9 Dartpfeilen in 3 Runden möglichst exakt zu treffen. Doubles und Triples zählen 2 fach bzw. 3 fach den Wert der Zahl. Wer die Punktzahl überwirft hat verloren.

• G32 Best of Nine:

Das System wählt ein Ziel zufällig. Single = 1 Punkt, Double = 2, Triple = 3. Wer am Ende die meisten Punkte in 9 bis 21 Darts hat, gewinnt.

• Hinweis zu allen Spielen:

Die meisten Spiele sind mit Optionen für 25/50 oder 50/50 Bulls Eye spielbar. Viele Spielvarianten erlauben individuelle Konfigurationen, Teamzusammenstellungen oder Schwierigkeitsstufen.

3. Auspacken und prüfen

3.1 Produkt auspacken

WARNUNG

Erstickungsgefahr durch Verpackungsmaterial und durch Verschlucken von Kleinteilen.

- ▶ Entsorgen Sie das Verpackungsmaterial sofort vorschriftsmäßig im Hausmüll.
- ▶ Bewahren Sie zum Wiederverpacken notwendige Verpackungen und Kleinteile feuchtigkeitsgeschützt sowie für Kinder unzugänglich auf.

ACHTUNG

Sachschaden.

Spitze, scharfe und kratzende Gegenstände können das Produkt beim Öffnen der Verpackung beschädigen.

- ▶ Benutzen Sie keine spitzen, scharfen oder kratzenden Gegenstände zum Öffnen der Verpackung.

1. Legen Sie die Teile nebeneinander auf eine freie, weiche und ebene Fläche.
2. Prüfen Sie den Lieferumfang auf Vollständigkeit und Unversehrtheit.

3.2 Lieferumfang prüfen

Folgender Lieferumfang ist enthalten:

Beschreibung	Menge
Elektronische Dartscheibe	1
Schrauben + Dübel (Wandmontage)	2
Dartpfeil Körper + Schaft (16 g)	12
Dartpfeil Körper + Schaft (12 g)	6
Flügel	36
Spitzen	120
USB-C-zu-USB-A-Kabel	1
Startlinie	1
Darttasche	1
Bildschirmenschutz	1
Schaftwerkzeug	1

4. Montieren

ACHTUNG



Beschädigung des Produktes durch fehlerhafte Montage.

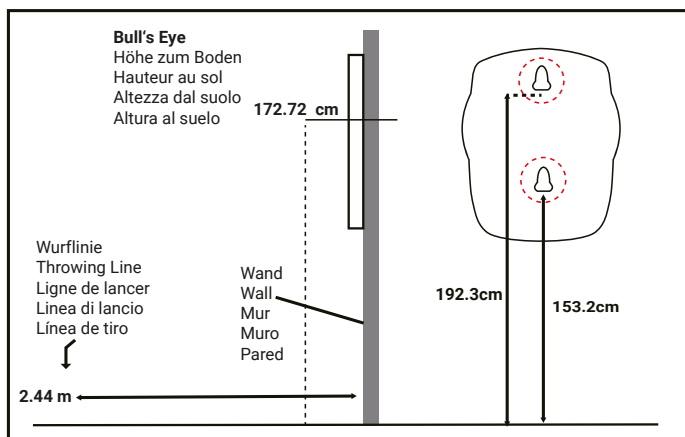
- Bauen Sie das Produkt vollständig und sicher auf.

4.1 Montageort wählen

1. Wählen Sie einen geeigneten Montageort, der folgende Voraussetzungen erfüllt:
 - Der Montageort ist trocken und es kann regelmäßig gelüftet werden.
 - Der Montageort ist nicht permanenter Sonneneinstrahlung und starken Temperaturschwankungen ausgesetzt.
 - Der Untergrund des Montageortes ist eben und rutschfest.
 - Stellen Sie sicher, dass vor dem Montageort eine freie Fläche von 3 m vorhanden ist.

4.2 An die Wand montieren

Wandmontage



1. Setzen Sie an der Wand 2 Markierungen untereinander in einer Höhe von 192,3 cm und 153,2 cm über dem Boden.
2. Bohren Sie 2 Löcher in die Markierungen.
3. Setzen Sie 2 Dübel in die Bohrlöcher ein.
4. Schrauben Sie 2 Schrauben in die Bohrlöcher bis die Schraubenköpfe etwa 1,27 cm aus der Wand herausragen.
5. Richten Sie die Befestigungslöcher auf der Rückseite der Dartscheibe auf die Schraubenköpfe aus und montieren Sie die Dartscheibe an die Wand.
6. Nach der Montage der Dartscheibe sollte sich das Bulls Eye 172,72 cm über dem Boden befinden.

4.3 Batterien einlegen.

Die Dartscheibe wird mit 3 x AA (LR6, 1,5 V) Batterien oder einem USB-C-Ladekabel betrieben.

- Öffnen Sie das Batteriefach an der Rückseite der Dartscheibe und legen Sie 3 x AA (LR6, 1,5 V) Batterien ein.

Um die Batterien zu schonen, ist die Dartscheibe mit einer automatischen Abschaltfunktion ausgestattet. Wenn die Dartscheibe nicht benutzt wird, schaltet sie sich nach 30 Minuten automatisch ab.

4.4 USB-C Kabel anschließen

1. Stellen Sie vor dem Anschließen sicher, dass Netzspannung und Netzfrequenz des Gerätes mit denen des Versorgungsnetzes identisch sind.
2. Schließen Sie das Stromkabel an eine gut zugängliche Steckdose an.

4.5 Dartpfeil montieren

Pfeilschaft installieren

1. Platzieren Sie die nadelförmige Spitze des Dart-Werkzeugs exakt an der Verbindungsstelle des Pfeilschafts.
2. Halten Sie das Werkzeug fest und drehen Sie den Schaft in die gewünschte Position.

Softspitze installieren

1. Ermitteln Sie die passende Öffnung am Dart-Werkzeug, die für die Softspitze vorgesehen ist.
2. Führen Sie die Softspitze in die entsprechende Öffnung des Werkzeugs ein.
3. Befestigen Sie die Softspitze mithilfe des Werkzeugs sicher am Dart.

Softspitze entfernen

1. Wählen Sie die passende Öffnung am Dart-Werkzeug, die für das Entfernen der Softspitze geeignet ist.
2. Positionieren Sie den Dart so, dass die installierte Softspitze exakt in der gewählten Öffnung sitzt.
3. Drehen Sie den Dart mithilfe des Werkzeugs, bis sich die Softspitze leicht entfernen lässt.

4.6 Displayschutzfolie anbringen

Display reinigen

1. Säubern Sie die Oberfläche des Displays gründlich, um Staub, Flecken oder andere Verunreinigungen vollständig zu entfernen.

Rückseitige Schutzfolie abziehen

1. Halten Sie die Displayschutzfolie in der Hand, lokalisieren Sie die transparente Schutzfolie auf der Rückseite und ziehen Sie diese vorsichtig ab. Achten Sie darauf, die Klebeseite nicht mit den Fingern zu berühren.

Ausrichten und aufkleben

1. Richten Sie die Displayschutzfolie an einer Kante des Bildschirms aus. Kleben Sie sie langsam und gleichmäßig auf, um Luftblasen zu vermeiden.

Vorderseitige Schutzfolie entfernen

1. Nachdem die Displayschutzfolie vollständig aufgebracht wurde, ziehen Sie die transparente Schutzfolie auf der Vorderseite vorsichtig ab. Die Installation ist damit abgeschlossen.

5. Transportieren

	VORSICHT
	Verletzungsgefahr und Sachschäden durch falschen Transport. ► Transportieren Sie die Dartscheibe nur aufrecht und einzeln.

6. Gebrauchen

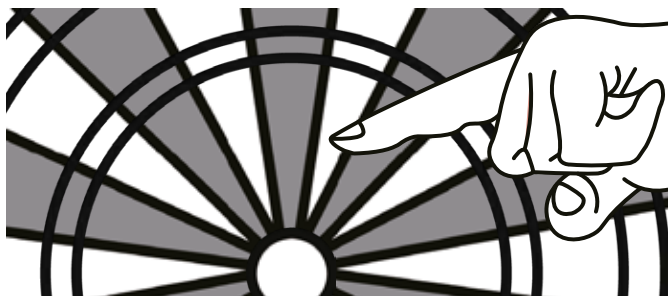
	VORSICHT
	Verletzungsgefahr durch unsachgemäßen Gebrauch. ► Verwenden Sie das Produkt entsprechend der bestimmungsgemäßen Verwendung, siehe „1.2 Bestimmungsgemäß gebrauchen“ auf Seite 4“. ► Halten Sie eine Abwurfdistanz von mind. 2,44 m zu der Dartscheibe ein um sichere Würfe zu gewährleisten. ► Achten Sie darauf, dass sich keine Personen, Tiere oder Gegenstände in der Nähe der Dartscheibe befinden bevor Sie werfen. ► Heben Sie die Dartpfeile erst auf nachdem alle Spieler fertig geworfen haben. ► Werfen Sie keine Personen oder Tiere mit den Dartpfeilen ab.

7. Lagern

ACHTUNG	
	Sachschaden durch fehlerhaftes Lagern. ► Lagern Sie das Produkt demontiert an einem trockenen, sauberen Ort. ► Schützen Sie das Produkt vor Staub und Feuchtigkeit. ► Stellen Sie keine Gegenstände wegen auftretender Verformungen auf das Produkt.

8. Fehler beheben

Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, dass Wertungssegmente der Dartscheibe vorübergehend blockiert sind, was zu einem feststehenden Segment führt. In diesem Fall wird die Punktzahl des blockierten Segments gezählt und beim Spielerwechsel angezeigt. Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn dieser Fehler auftritt:



1. Suchen Sie das blockierte Segment.
2. Drücken Sie fest auf das feststehende Segment, bis es sich löst. Sobald die feststehenden Segmente gelöst sind, ist der Fehler behoben.

Zwischen den Würfeln ist eine elektronische und mechanische Reaktionszeit erforderlich. Wenn zwei Würfe zu nahe beieinander liegen, ziehen Sie den zweiten Dartpfeil heraus und werfen Sie erneut, um Ihr Ergebnis korrekt zu erfassen.

In einer Umgebung mit schnellen elektrischen Spannungsschwankungen kann es zu Fehlfunktionen kommen, die ein Zurücksetzen der Dartscheibe erfordert.

9. Reinigen und Warten

9.1 Reinigen

⚠️ WARNUNG

Lebensgefahr durch elektrischen Schlag.

- ▶ Ziehen Sie vor jeder Arbeit am Produkt den Netzstecker aus der Steckdose.
- ▶ Spülen Sie das Gerät nicht mit Wasser ab.
- ▶ Tauchen Sie das Netzkabel nicht unter Wasser oder andere Flüssigkeiten.

ACHTUNG

Beschädigung des Produktes durch falsche Reinigungsmittel.

- ▶ Prüfen Sie die Verträglichkeit der Reinigungsmittel mit der Oberfläche an einer unauffälligen Stelle am Produkt.
- ▶ Verwenden Sie zur Reinigung keine organischen Lösungsmittel, kochendes Wasser, starke Säuren oder alkalische Reiniger.

- ▶ Entfernen Sie Staub und leichten Schmutz mit einem angefeuchteten Tuch oder einer weichen Bürste.
- ▶ Benutzen Sie bei größeren Verschmutzungen einen milden, nicht entflammaren und lebensmittelverträglichen Reiniger oder ein mit Wasser angefeuchtetes Tuch.

9.2 Wartungsplan

Regelmäßige Wartung erhöht die Sicherheit und die Langlebigkeit Ihres Produktes.

Vor jeder Benutzung

Stromversorgung

- ▶ Trennen Sie das Gerät vom Netzstecker und entfernen Sie die Batterien bevor Sie mit den Wartungsarbeiten beginnen.

Zustand

- ▶ Kontrollieren Sie den Gesamtzustand des Produktes auf Beschädigungen.

Anbauteile

- ▶ Kontrollieren Sie, ob sich Anbauteile gelöst oder verzogen haben und fixieren Sie diese wieder bei Bedarf.

Bei Nichtbenutzung

Batteriefach

- ▶ Entfernen Sie die Batterien aus dem Batteriefach um Korrosion durch ausgelaufene Batterien zu vermeiden.

10. Reparieren

ACHTUNG

Beschädigung durch unsachgemäße Reparatur

- ▶ Verwenden Sie nur vom Hersteller freigegebene oder originale Ersatzteile.
- ▶ Lassen Sie Reparaturen nur von Fachpersonal durchführen.

11. Technische Daten

Bezeichnung	Wert
Modell:	Elektronische Dartscheibe
Gehäuse	Schwarz
Punktefelder:	Rot, grün, schwarz, beige
Materialen:	
Zielscheibe, Außenring, Feldabgrenzungen, Einzelne Felder	Polypropylen
Material Pfeile:	Stahl, PET, POM
Batterien:	3 x AA (LR6, 1,5 V)
Produktabmessungen:	
Dartscheibe:	51,7x42,4x3 cm
USB-Kabel:	2,8 m
Startlinie:	52x10 cm
Pfeeltasche:	15x12 cm
Display:	Cricket 8,45x1x94 cm Score 4,5x3,3 cm
Produktgewicht:	1,45 kg

12. EU-Konformitätserklärung

Hiermit erklärt der Inverkehrbringer, dass das genannte Produkt den geltenden Europäischen Mindestanforderungen entspricht.

Der vollständige Text der EU-Konformitätserklärung ist unter der folgenden Internetadresse auf Anfrage verfügbar: <https://www.juskys.de/>.

13. Entsorgen

Verpackung

Das Verpackungsmaterial ist wiederverwertbar.

- Entsorgen Sie die Verpackung umweltgerecht und führen Sie diese der regionalen Wertstoffsammlung zu.

Elektrogeräte

Als Besitzer eines zu entsorgenden Elektro- oder Elektronikaltgerätes sind Sie aufgrund der Europäischen WEEE-Richtlinie sowie dem deutschen ElektroG gesetzlich verpflichtet, dieses vom unsortierten Siedlungsabfall getrennt zu entsorgen, weil unsachgemäß entsorgte Produkte oder deren giftige und gefährliche Bestandteile die Gesundheit von Mensch, Tier und Pflanzenwelt nachhaltig schädigen können.

Damit leisten Sie einen wesentlichen Beitrag zu Wiederverwendung, Verwertung und Recycling. Art und Weise von Verbringung oder Abholung unterliegen regionalen und vertraglichen Gegebenheiten und können beim öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträger sowie beim Vertreiber erfragt werden. Letztere sind prinzipiell verpflichtet, Altgeräte vom Neukauf unabhängig kostenlos zurückzunehmen. Illegale Entsorgung ist strafbewährt. Führen Sie vor Abgabe in einer regionalen Entsorgungsstelle folgende Aufgaben durch:

- Entnehmen Sie Altbatterien und Altakkumulatoren aus dem Gerät, sofern diese Produktbestandteil und entnehmbar sind.
- Löschen Sie eigenverantwortlich personenbezogene Daten vom Gerät.

WEEE Nr.: 29073343

1. For your safety	14
1.1 For your safety	14
1.2 Use as intended	14
1.3 Improper use	14
1.4 Target group	14
1.5 Warning levels	14
1.6 Symbols	14
1.7 Safety instructions	15
2. Description and function	15
2.1 Calculation of score points	15
2.2 Control panel	16
2.3 Overview HANDICAP games	16
2.4 Display screen	16
2.5 Overview of the 32 games	16
3. Unpack and check	18
3.1 Unpacking the product	18
3.2 Check scope of delivery	18
4. Mounting	19
4.1 Place of installation	19
4.2 Mounting on the wall	19
4.3 Insert batteries	19
4.4 Connect USB-C cable	19
4.5 Assembling the dartarrow	19
4.6 Applying the screen protector	19
5. Transport	20
6. Use	20
7. Store	20
8. Fixing errors	20
9. Maintenance and schedule	20
9.1 Cleaning	20
9.2 Maintenance plan	21
10. Repairing	21
11. Technical data	21
12. EU Declaration of Conformity	21
13. Disposing	22
13.1 Packaging	22
13.2 Product in general	22

1. For your safety

1.1 For your safety

- ▶ Read this document carefully and completely before first use.
- ▶ Follow the instructions and safety information in this document and on the product.
- ▶ Only use the product in perfect technical condition and in a safety-conscious and risk-aware manner.
- ▶ Keep this document for future reference and forwarding, as well as available near the product.

1.2 Use as intended

The product has been developed exclusively for private use.

- ▶ Only use the product as an indoor dartboard.
- ▶ Only use the product in its original condition, with the original parts supplied and/or spare parts approved by the producer.
- ▶ Only have repairs carried out by qualified personnel.

Any other use is considered improper use and can result in severe personal injury and damage to property.

We accept no liability for non-compliance with instructions, safety instructions and improper use or any resulting damage to persons or property.

1.3 Improper use

The product isn't suitable for commercial purposes. The product is not a toy.

- ▶ Do not use the product in damp rooms such as bathrooms or saunas.
- ▶ Do not alter or modify the product.
- ▶ Do not use the product with defective parts.
- ▶ Protect the electronics from moisture.
- ▶ Do not operate the product with wet hands.

1.4 Target group

Users are adults and children over 6 years under adult supervision, who have read and understood these instructions and the markings on the product or have received comparable instruction with regard to use and safety instructions.

Only they are allowed to use the product.

Persons with physical or mental disabilities/children/pregnant women may only use the product under the supervision of an adult.

Assembly work, maintenance work and cleaning may not be carried out by the aforementioned persons.

Users may only use the product when they are in full physical, mental and sensoric abilities, i.e. when they are awake and sober.

Skilled personnel are people who have received specialist mechanical training, such as trained craftsmen, metalworkers etc.

1.5 Warning levels

DANGER

Warning of dangers that will lead **directly to death** or serious injuries if the measures are ignored.

WARNING

Warning of dangers that can result in **death** or **serious injury** if the measures are ignored.

CAUTION

Warning of dangers that can lead to **injuries** if the measures are ignored.

NOTICE

Warning of dangers that can lead to **material damage** if the measures are ignored.

1.6 Symbols

Symbol	Description
--------	-------------



This symbol indicates that the user should have read and understood the instructions before use.



The international recycling symbol indicates recyclable material.



This symbol indicates that the use of electric screwdrivers is prohibited.

A-Z / 1-N

These abbreviations identify a component required for the assembly step in illustrations.



The **CE mark** is used to identify products that fulfil the applicable requirements placed on the manufacturer by the European Union.



Indoor Use only means that the product may only be used in dry indoor areas.



The **crossed-out dustbin** with bar indicates waste electrical and electronic equipment that must not be disposed of with household waste.



The Triman logo is a recycling symbol required by law in France for local waste separation.

1.7 Safety instructions

**WARNING**

**Risk of electric shock, fire and short circuit.**

Damaged cables can lead to short circuits, fire and electric shock.

- ▶ Only operate the appliance from an earthed socket which is protected by a circuit breaker.
- ▶ Do not connect the appliance to the mains via multiple plugs or socket strips.
- ▶ Do not operate the appliance with a time-switched or remote-controlled socket.
- ▶ The appliance may be connected via an undamaged, unwound extension cable with a maximum length of 3 metres and a cross-section of 1.5 mm².
- ▶ Do not kink or crush the power cables.
- ▶ The mains plug must be freely accessible at all times.
- ▶ Do not disconnect the appliance from the mains by pulling on the cable, but switch it off and pull the plug out of the plug housing by hand.
- ▶ Do not bring the device into contact with liquids.

**CAUTION**

**Risk of injury and burns from jumping or romping on the product.**

Romping around or jumping can lead to injuries and damage to property.

- ▶ Ensure that there is no jumping or romping on or in the product.

**CAUTION**

**Injuries and property damage.**

Modification of the product may result in personal injury and property damage and will void the warranty.

- ▶ Only use the product with the original parts supplied and in the original condition.
- ▶ Only use spare parts approved by the manufacturer.

**CAUTION**

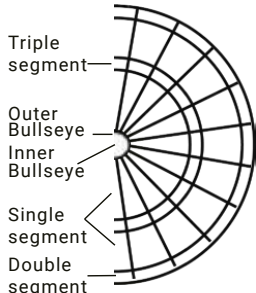
**Damage to property.**

- ▶ Never use old and new batteries together or batteries of different types (e.g. alkaline and rechargeable), see technical data.
- ▶ Keep batteries away from children.
- ▶ Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- ▶ Ensure correct polarity (+ / -) when inserting the batteries.
- ▶ Remove the batteries if they are not going to be used for a long period of time.
- ▶ Do not use damaged batteries.

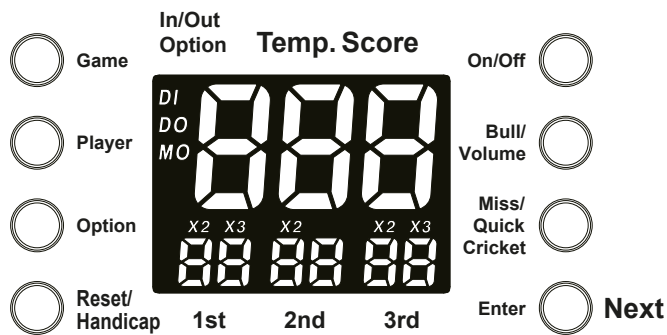
2. Description and function

The electronic dartboard has a computerised scoring system and makes playing easy and fun. With 32 built-in games and 359 options/variations to choose from, both beginners and advanced players will find the right games for them. Up to 8 players can play at the same time.

2.1 Calculation of score points

Segment	Scoring Rule	
Single Segment	Score x 1	
Double Segment	Score x 2	
Triple Segment	Score x 3	
Outer Bullseye	25 x 1	
Inner Bullseye	25 x 2	

2.2 Control panel

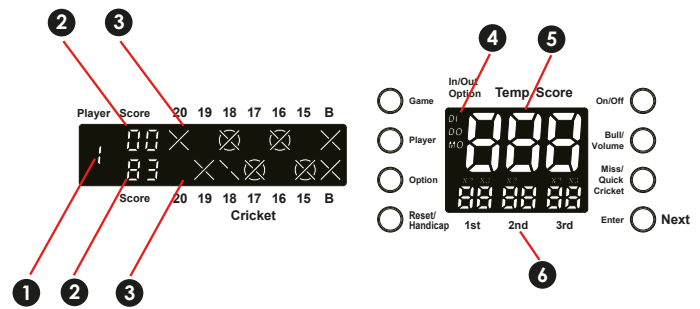


Buttons	Description
Game	Selection between 32 games.
ON/OFF	Press to switch on. Press and hold to switch off.
PLAYER	PLAYER 1-8 players. (1-P to 8-P). 5 difficulty levels (C-1 to C-5).
BULL OPTION	Setting game parameters. 25/50 or 50/50 inner/outerBull.
VOLUME	4 settings for the volume. silent - low - medium - high.
OPTION	6 Game settings.
MISS	Register missed darts.
QUICK CRICKET	Selects game „13 Standard 2 players“.
RESET	Reset to game 01.
HANDICAP	Setting of different starting points to equalise advantages/disadvantages between player abilities.
ENTER	Confirm the selected setting and start the game.
NEXT PLAYER	Switch between players after the dart has become a dart.

2.3 Overview HANDICAP games

Game	Name	Option	Spieler
1	301	6/12	1-8
2	501	6/12	1-8
3	601	6/12	1-8
4	701	6/12	1-8
5	801	6/12	1-8
6	901	6/12	1-8
7	301 League	6/12	4-8
8	501 League	6/12	4-8
9	601 League	6/12	4-8
10	701 League	6/12	4-8
11	801 League	6/12	4-8
12	901 League	6/12	4-8
13	Cricket	3/6	1-8
21	Count Up	9/18	1-8
24	High Score	12/24	1-8

2.4 Display screen



1	Current player
2	Player points
3	Cricket game display
4	In/Out option of game 01
5	Current player points in the round
6	Points per throw in the round

2.5 Overview of the 32 games

The electronic dartboard offers 32 integrated games with 359 variations suitable for 1-8 players.

Game	Name	Option	Variation	Spieler
1	301	6	12	1-8
2	501	6	12	1-8
3	601	6	12	1-8
4	701	6	12	1-8
5	801	6	12	1-8
6	901	6	12	1-8
7	301 League	6	12	4-8
8	501 League	6	12	4-8
9	601 League	6	12	4-8
10	701 League	6	12	4-8
11	801 League	6	12	4-8
12	901 League	6	12	4-8
13	Cricket	3	6	1-8
14	No Score Cricket	3	6	1-8
15	Cut Throat Cricket	3	6	1-8
16	Killer Cricket	3	6	2-8
17	Scram Cricket	1	2	2
18	Low Pitch Cricket	3	6	1-8
19	English Cricket	1	2	2
20	Single Only Cricket	3	6	1-8
21	Count Up	9	18	1-8
22	Round the Clock	12	12	1-8
23	Shanghai	4	4	1-8
24	High Score	12	24	1-8
25	Overs	19	38	2-8
26	Unders	19	38	2-8
27	Halve-It	1	2	1-8
28	Big-6	19	19	1-8
29	Double Down	1	2	1-8
30	21 Points	7	7	1-8
31	Nine Dart Century	3	6	1-8
32	Best of Nine	5	5	1-8

Counting games: 301-901 (individual & team mode) G01 to G12.

These games are based on the countdown principle. From the starting score (301 to 901), the game should be played down exactly to 0 points.

Game variants:

- **Single In/Out:** Each hit counts at the start and end.
- **Doble In/Out:** Start and end only possible with double field.
- **Master Out:** End only with double or triple.

Bullseye options:

25/50 Bull: Outer ring = 25, inner bull = 50.

50/50 Bull: Both rings count 50.

End of game:

- For double out from score ≤ 170 , and master out ≤ 180 , the system displays the optimum throw to finish.

Team variants (G07-G12)

- Same rules as G01 with different starting points.

Important: A team only wins if the player hits exactly 0 and the team does not have more points in total than the opposing team. Otherwise the throw is cancelled.

Cricket variants - G13 to G20

Cricket only uses the numbers 15 to 20 and the bull's eye. Each hit is counted - the aim is to 'open' numbers (3 hits) and then collect points.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

- **G13 Simple Cricket:** Standard mode with free hit order or predefined order.
- **C00:** Hit and 'open' numbers 15-20 and the centre in any order.
- **C20:** Hit and 'open' the number 20 first, then the numbers 19, 18, 17, 16, 15 and the bullseye in order.
- **C25:** Hit and 'open' the bullseye first, then the numbers 15, 16, 17, 18, 19 and 20 in order.
- **G14 No Score Cricket:** Points do not count - whoever closes all the fields first wins.
- **G15 Cut Throat Cricket:** Basic rules are the same as in standard cricket. However, the points are added to the opponent's total score. The goal is to have the fewest points at the end.
- **G16 Killer Cricket:** Basic rules are the same as in No Score Cricket, with the exception that after a throw, you can delete your opponent's points by hitting the same number again.

- **G17 Scram Cricket:** 2 rounds - Player 1 tries to hit the numbers 15 to 20 and the Bulls Eye. Player 2 tries to achieve a high score. After that, the game is repeated in reverse order.

- **G18 Low Pitch Cricket:** Like cricket, but with the numbers 1 to 6 and the bull's eye. Free or pre-determined order (E00 = numbers 1 to 6 and bull's eye in any order. E20 = numbers 6 to 1 and Bulls Eye in any order. E25 = Bulls Eye and numbers 1 to 6 in any order).

- **G19 English Cricket:** This game is for 2 players only and consists of 2 rounds. In round 1, player 1's target is the bullseye mark. Each hit on the outer bullseye mark counts as 1 point, the inner bullseye mark counts as 2 points, and the other numbers count as 0 points. Player 2's goal is to achieve the highest possible score before Player 1 has collected 9 points. In the second round, the players swap roles. Player 2 hits the bullseye and Player 1 tries to score points. The game ends when Player 2 has reached 9 points. The player with the most points is the winner.

- **G20 Single Only Cricket:** All points count as single hits only (no doubles, no triples). A number must be hit three times to close it. The game is over when one player has closed all their numbers and the bullseye and is leading in points.

Scoring & Precision Games - G21 to G31.

These games measure accuracy, strategy or score with their own goals or rules.

- **G21 Count Up:** Goal is to be the first to reach a set total number of points. The total number of points is set before the game begins.
- **G22 Round the Clock:** Each player tries to hit every number from 1 to 20 in the correct order. The player who reaches 20 first is the winner. The display shows which segment you need to hit. If an incorrect number is hit during the round, that player's turn is over.
- **G23 Shanghai:** Each player throws 3 darts and must hit the segments in order from 1 to 20, including the bullseye. The aim is to score as many points as possible in each round. Doubles and triples are counted. The player with the highest score after all 20 segments is the winner. The adjustable difficulty levels for Shanghai: SHANGHAI 5 – Game starts at segment 5 SHANGHAI 10 – Game starts at segment 10 SHANGHAI 15 – Game starts at segment 15.
- **G24 High Score:** Duration: 3 to 14 rounds (3 throws per round) The highest score wins.

- **G25 Overs:** The aim of this game is to achieve a higher score than was achieved with the last 3 darts. Before the game begins, the number of lives is set. If a higher score is not achieved, you lose one life after each round.
- **G26 Unders:** Reverse principle to Overs: The aim of this game is to achieve a lower score than was achieved with the last 3 darts. MISS throws count as 60 points.
- **G27 Halve-It:** This game consists of 12 rounds with 3 throws each. The aim is to score as many points as possible from the given numbers. The numbers for each round are:

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
12	13	14	Double
Round 5	Round 6	Round 7	Round 8
15	16	17	Triple
Round 9	Round 10	Round 11	Round 12
18	19	20	Bulls Eye

No hit = score halved.

- **G28 Big-6:** Targets for the opponent are selected by your own throws. The opponent must hit the same numbers. 'Single 6' is the first target that must be hit. Before the game begins, the number of lives is set by pressing the option button. Once the current target has been hit, the next throw determines the opponent's target. If Player 1 does not hit the current target within 2 darts, they lose a life and the chance to determine the next target for Player 2. Player 2 then throws at the Single 6 that Player 1 missed. Single, double and triple throws are separate targets in this game. The number of remaining lives is shown on the cricket display.
- **G29 Double Down:** The game starts with 60 points per player. There are predetermined target segments per round. For D and T, the player must hit a double or triple segment, with the same rule applying. The player with the highest score is the winner. No hit halves the score.
- **G30 21 Points:** The aim is to score exactly 21 points with up to 3 darts. Overthrow = 0 points.
- **G31 Nine Dart Century:** Goals is to hit 100, 150 or 200 as accurately as possible with 9 darts in 3 rounds. Doubles and triples count as 2 or 3 times the value of the number. Whoever exceeds the score loses.
- **G32 Best of Nine:**

The system selects a target at random. Single = 1 point, double = 2, triple = 3. Whoever has the most points in 9 to 21 darts at the end wins.

• Note on all games:

Most games are playable with options for 25/50 or 50/50 bullseye. Many game variants allow individual configurations, team compositions or difficulty levels.

3. Unpack and check

3.1 Unpacking the product

WARNING

Risk of suffocation from packaging material and from swallowing small parts.

- ▶ Dispose of the packaging material in the household waste according to regulations.
- ▶ Store the packaging and small parts required for repackaging away from moisture and out of reach of children.

NOTICE

Material damage.

Pointed, sharp and scratching objects can damage the product when opening the packaging.

- ▶ Do not use any pointed, sharp or scratching objects to open the packaging.
- ▶ Be careful with the following work.

1. Lay the pieces side by side on a clear, soft, and level surface.
2. Check the scope of delivery for completeness and intactness.

3.2 Check scope of delivery

The following scope of delivery is included:

Description	Quantity
Electronic dartboard	1
Screws + dowels (wall mounting)	2
Dart barrel + shaft (16 g)	12
Dart barrel + shaft (12 g)	6
Flights	36
Tips	120
USB-C to USB-A cable	1
Starting line	1
Darts bag	1
Screen protector	1
Shaft Tool	1

4. Mounting

NOTICE



Damage to the product due to incorrect assembly.

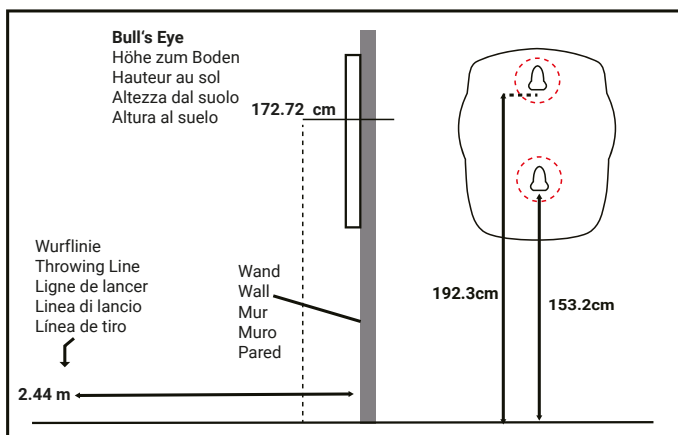
- ▶ Assemble the product completely and safely.

4.1 Place of installation

- Select a suitable installation location that meets the following requirements:
- The installation location is dry and can be ventilated regularly.
- The installation site is not permanently exposed to the sun and strong temperature fluctuations.
- The subsurface of the installation site is level and non-slip.
- Ensure that there is a free area of 3 metres in front of the installation location.

4.2 Mounting on the wall

Wall mounting



1. Place 2 markings on the wall one below the other at a height of 192.3 cm and 153.2 cm above the floor.
2. Drill 2 holes in the markings.
3. Insert 2 wall plugs into the drill holes.
4. Screw 2 screws into the drill holes until the screw heads protrude about 1.27 cm from the wall.
5. Align the mounting holes on the back of the dartboard with the screw heads and mount the dartboard on the wall.
6. Once the dartboard has been mounted, the porthole should be 172.72 cm above the floor.

4.3 Insert batteries.

The dartboard is powered by 3 x AA (LR6, 1.5 V) batteries or a USB-C charging cable.

- ▶ Open the battery compartment on the back of the dartboard and insert 3 x AA (LR6, 1.5 V) batteries.

To save the batteries, the dartboard is equipped with an automatic switch-off function. If the dartboard is not used, it switches off automatically after 30 minutes.

4.4 Connect USB-C cable

1. Before connecting, ensure that the mains voltage and mains frequency of the appliance are identical to those of the mains supply.
2. Connect the power cable to an easily accessible socket.

4.5 Assembling the dartarrow

Installing the shaft

1. Place the needle-shaped tip of the dart tool exactly at the connection point of the shaft.
2. Hold the tool firmly and turn the shaft into the desired position.

Installing the soft tip

1. Find the appropriate opening on the dart tool that is designed for the soft tip.
2. Insert the soft tip into the corresponding opening on the tool.
3. Use the tool to securely attach the soft tip to the dart.

Removing the soft tip

1. Select the appropriate opening on the dart tool that is suitable for removing the soft tip.
2. Position the dart so that the installed soft tip fits exactly into the selected opening.
3. Turn the dart using the tool until the soft tip can be easily removed.

4.6 Applying the screen protector

Cleaning the display

1. Thoroughly clean the surface of the display to completely remove dust, stains or other contaminants.

Remove the protective film from the back

1. Hold the screen protector in your hand, locate the transparent protective film on the back and carefully peel it off. Be careful not to touch the adhesive side with your fingers.

Align and stick on

1. Align the screen protector with one edge of the screen. Stick it on slowly and evenly to avoid air bubbles.

Remove the front protective film

1. Once the screen protector has been completely applied, carefully peel off the transparent protective film on the front. The installation is now complete.

5. Transport

 CAUTION	
	Risk of injury and material damage due to incorrect transport.
	► Only transport the product when it is dismantled.

6. Use

 CAUTION	
	Risk of injury due to improper use.
	► Use the product in accordance with its intended use, see chapter „1.2 Use as intended“ on page 14.
	► Maintain a throwing distance of at least 2.44 m from the dartboard to ensure safe throws.
	► Make sure that no persons, animals or objects are in the vicinity of the dartboard before you throw.
	► Only pick up the darts after all players have finished throwing.
► Do not throw people or animals with the darts.	

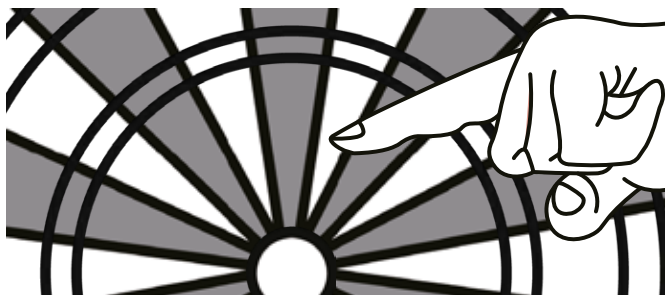
7. Store

NOTICE	
	Damage to the product due to incorrect storage.
	► Store the product assembled and upright or disassembled afterwards in a dark, cool, dry and well-ventilated place.
	► Protect the product from dust and moisture.
	► Do not place any objects on the product because of deformations that may occur.

8. Fixing errors

During the game, scoring segments of the dartboard may become temporarily blocked, resulting in a stuck segment. In this case, the score for the blocked segment will be counted and displayed when the player changes.

If this error occurs, follow these steps:



3. Locate the blocked segment.
4. Press firmly on the stuck segment until it is released. As soon as the stuck segments are released, the error is rectified.

An electronic and mechanical reaction time is required between throws. If two throws are too close together, pull out the second dart and throw again to record your result correctly.

In an environment with rapid electrical voltage fluctuations, malfunctions may occur that require the dartboard to be reset.

9. Maintenance and schedule

9.1 Cleaning

 WARNING	
	Danger to life due to electric shock.
	► Always disconnect the mains plug from the socket before working on the product.
	► Do not rinse the appliance with water.

NOTICE**Damage caused by incorrect cleaning agents.**

- ▶ Check the compatibility of the cleaning agent with the surface on an inconspicuous area.
- ▶ Do not use any organic solvents, boiling water, strong acids or alkaline cleaning agents for cleaning.

- ▶ Remove dust and light dirt with a damp cloth or a soft brush.
- ▶ Use a mild, non-flammable and food-safe cleaning agent or a cloth dampened with water for heavy soiling. Regular maintenance increases the safety and longevity of your product.

9.2 Maintenance plan**Before each use****Power supply**

- ▶ Disconnect the device from the mains plug and remove the batteries before starting maintenance work.

Condition

- ▶ Check the overall condition of the product.

Attachment parts

- ▶ Check whether attachment parts have become loose or distorted.

When not in use**Battery compartment**

- ▶ Remove the batteries from the battery compartment to prevent corrosion caused by leaking batteries.

10. Repairing**NOTICE****Damage due to improper repair**

- ▶ Only use spare parts approved by the manufacturer or original ones.
- ▶ Only have repairs carried out by qualified personnel.

11. Technical data

Description	Value
Model:	Electronic Dartboard
Case:	black
Score fields:	Red, green, black, beige
Materials:	
Target disc, outer ring, field boundaries, Individual fields	polypropylene
Material Arrows:	steel, PET, POM
Batteries:	3 x AA (LR6, 1,5 V)
Product dimensions:	
Dartboard:	51.7x42.4x3 cm
USB-cable:	2.8 m
Starting line:	52x10 cm
Arrow bag:	15x12 cm
Display:	Cricket 8.45x1x94 cm Score 4.5x3.3 cm
Weight:	1.45 kg

12. EU Declaration of Conformity

The distributor hereby declares that the named product meets the applicable European minimum requirements.

The full text of the EU declaration of conformity is available on request at the following internet address: <https://www.juskys.de/>

13. Disposing

13.1 Packaging

The packaging material is recyclable.

► Dispose of the packaging in an environmentally friendly manner and take it to the regional collection of recyclables.

13.2 Product in general

This product does not belong in household waste. At the end of its service life, return it free of charge to the producer, point of sale or public collection points set up for this purpose. Details of disposal are regulated by the respective national law. Valuable materials are fed into the recycling cycle in order to gain new raw materials from them. The following recyclables are collected in municipal collection points:

- Waste glass, plastics, scrap metal, sheet metal and much more.

With this type of recycling of old products you make an important contribution to the protection of our environment.

Table des matières

1. Pour votre sécurité	24
1.1 Pour votre sécurité	24
1.2 Utilisation conforme	24
1.3 Utilisation non conforme	24
1.4 Groupe cible	24
1.5 Niveaux d'avertissement	24
1.6 Symboles	24
1.7 Instructions de sécurité	25
2. Description et fonctionnement	25
2.1 Calcul des points de score	25
2.2 Panneau de commande	26
2.3 Aperçu des jeux HANDICAP	26
2.4 Affichage à l'écran	26
2.5 Aperçu des 32 jeux	26
3. Déballage et contrôle	28
3.1 Déballer le produit	28
3.2 Vérifier le contenu de la livraison	28
4. Montage	29
4.1 Lieu d'installation	29
4.2 Monter sur le mur	29
4.3 Mettre les piles en place	29
4.4 Connecter le câble USB-C	29
4.5 Assembler une fléchette	29
4.6 Appliquer le film de protection d'écran	29
5. Transport	30
6. Utiliser	30
7. Stockage	30
8. Résoudre les erreurs	30
9. Nettoyage et maintenance	30
9.1 Nettoyage	30
9.2 Plan de maintenance	31
10. Réparation	31
11. Données techniques	31
12. Déclaration de conformité UE	31
13. Élimination	32
13.1 Emballage	32
13.2 Généralités relatives au produit	32

1. Pour votre sécurité

1.1 Pour votre sécurité

- Lisez attentivement et entièrement ce document avant la première utilisation.
- Suivez les instructions et les consignes de sécurité figurant dans ce document et sur le produit.
- N'utilisez le produit que s'il est en parfait état technique et en tenant compte des consignes de sécurité et des risques.
- Conservez ce document à proximité du produit afin de pouvoir le consulter et le transmettre.

1.2 Utilisation conforme

Le produit a été conçu exclusivement pour une utilisation dans le domaine privé.

- Utilisez le produit uniquement comme cible de fléchettes.
- Utilisez le produit à l'état d'origine, avec les pièces d'origine livrées et/ou les pièces de rechange autorisées par le fabricant.
- Ne confiez les réparations qu'à du personnel qualifié.

Toute autre utilisation est considérée comme non conforme et peut entraîner d'importants dommages corporels et matériels.

Nous déclinons toute responsabilité en cas de non-respect des consignes et des dommages corporels et matériels qui en résulteraient.

1.3 Utilisation non conforme

Le produit n'est pas conçu pour une utilisation à des fins commerciales.

Ce produit n'est pas un jouet.

- N'utilisez pas le produit dans des pièces humides telles que des salles de bain ou des saunas.
- Ne modifiez pas et ne transformez pas le produit.
- N'utilisez pas le produit avec des pièces défectueuses.
- Protégez les composants électroniques de l'humidité.
- Ne manipulez pas le produit avec les mains mouillées.

1.4 Groupe cible

Les utilisateurs sont les adultes et les enfants à partir de 6 ans sous la surveillance d'un adulte, qui ont lu et compris ces instructions et les marquages sur le produit ou qui ont reçu une formation similaire relative à l'utilisation et aux consignes de sécurité.

Seules personnes sont autorisées à utiliser le produit.

Les personnes présentant des capacités physiques ou mentales réduites ne peuvent utiliser le produit

que sous la surveillance d'un adulte.

Les personnes ayant des capacités physiques ou mentales limitées ne peuvent utiliser le produit que sous la surveillance d'un utilisateur adulte. Les travaux de montage, d'entretien et de nettoyage ne doivent pas être effectués par des enfants.

Le personnel spécialisé comprend les personnes ayant suivi une formation mécanique spécialisée, telles que les artisans qualifiés, les métallurgistes, etc.

1.5 Niveaux d'avertissement



DANGER

Avertissement portant sur les dangers pouvant entraîner **directement la mort** ou de graves blessures en cas de non-respect des mesures.



AVERTISSEMENT

Avertissement portant sur les dangers pouvant entraîner **la mort ou de graves blessures** en cas de non-respect des mesures.



PRUDENCE

Avertissement portant sur les dangers pouvant entraîner des **blessures** en cas de non-respect des mesures.

ATTENTION

Avertissement portant sur les dangers pouvant entraîner des **dommages matériels** en cas de non-respect des mesures.

1.6 Symboles

Symboles	Description
	Ce symbole indique que l'utilisateur doit avoir lu et compris les instructions avant toute utilisation.
	Le symbole international de recyclage indique que le matériau est recyclable.
	Ce symbole indique que l'utilisation de visseuses électriques est interdite.
A-Z / 1-N	Ces abréviations indiquent un composant nécessaire à l'étape de montage dans les illustrations.
CE	Le marquage CE sert à identifier les produits qui sont conformes aux exigences en vigueur que l'Union européenne impose au fabricant.
	Indoor Use only signifie que le produit ne peut être utilisé que dans des locaux intérieurs secs.
	La poubelle barrée d'une barre signale les déchets d'équipements électriques et électroniques qui ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères.
	Le logo Triman est un symbole de recyclage obligatoire en France pour le tri sélectif des déchets.

1.7 Instructions de sécurité

**AVERTISSEMENT**

Risque d'électrocution, d'incendie ou de court-circuit.

Des câbles endommagés peuvent provoquer un court-circuit, un incendie ou une décharge électrique.

- N'utilisez l'appareil que sur une prise de courant mise à la terre et protégée par un disjoncteur.
- Ne branchez pas l'appareil sur le secteur à l'aide de prises multiples ou de multiprises.
- N'utilisez pas l'appareil avec une prise de courant temporisée ou télécommandée.
- L'appareil peut être raccordé à l'aide d'une rallonge intacte, d'une longueur maximale de 3 mètres, déroulée et d'un diamètre de 1,5 mm.
- Ne pliez pas et n'écrasez pas le câble d'alimentation.
- La fiche d'alimentation doit être librement accessible à tout moment.
- Ne débranchez pas l'appareil en tirant sur le câble ; mettez-le hors tension et retirez la prise de la fiche avec la main.
- Ne mettez pas l'appareil en contact avec des liquides.

**PRUDENCE**

Risque de blessure et de brûlure en sautant sur ou en percutant le produit.

Le fait de sauter sur l'appareil ou de le percuter peut entraîner des blessures et des dommages matériels.

- Assurez-vous de ne pas sauter sur ou dans l'appareil et de ne pas le percuter.

**PRUDENCE**

Blessures et dommages matériels.

Une modification du produit peut entraîner des blessures et des dommages matériels et provoquer l'annulation de la garantie.

- N'utilisez produit qu'avec les pièces d'origine fournies et dans son état d'origine.
- N'utilisez que des pièces de rechange autorisées par le fabricant.

**PRUDENCE**

Dommages matériels.

- N'utilisez jamais ensemble des piles usagées et des piles neuves ou des piles de types différents (p. ex. alcalines et rechargeables), voir les caractéristiques techniques.
- Gardez les piles hors de portée des enfants.
- N'essayez pas de recharger des piles non rechargeables.
- Veillez à respecter la polarité (+ / -) lorsque vous insérez les piles.
- Retirez les piles si vous ne les utilisez pas pendant une longue période.
- N'utilisez pas de piles endommagées.

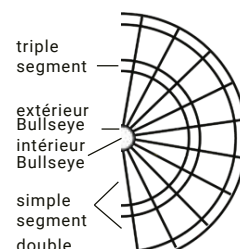
2. Description et fonctionnement

Le disque à fléchettes électronique possède un système de points assisté par ordinateur et rend le jeu simple et amusant. Avec 32 jeux intégrés et 359 options/variations au choix, les débutants comme les joueurs confirmés trouveront les jeux qui leur conviennent.

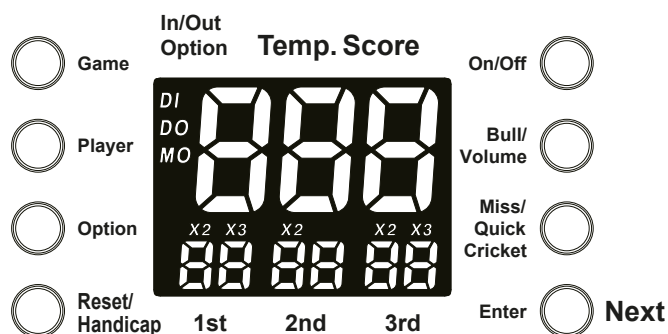
Jusqu'à 8 joueurs peuvent jouer simultanément.

2.1 Calcul des points de score

Segment	Règle d'évaluation
Segment simple	Score x 1
Segment double	Score x 2
Segment triple	Score x 3
Bullseye extérieur	25 x 1
Bullseye intérieur	25 x 2



2.2 Panneau de commande

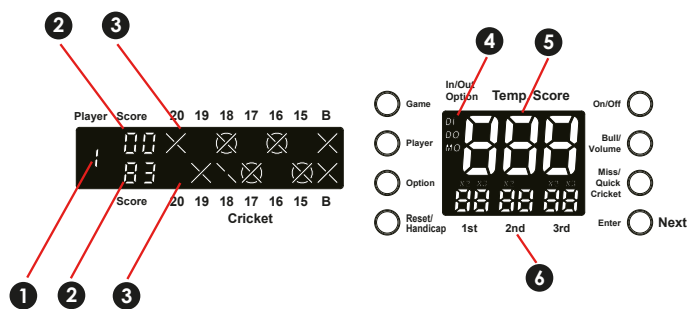


Boutons	Description
Game	Choix entre 32 jeux.
ON/OFF	Appuyer pour allumer. Maintenir enfoncé pour éteindre.
PLAYER	PLAYER 1-8 joueurs. (1-P à 8-P). 5 niveaux de difficulté (C-1 à C-5).
BULL OPTION	Réglage des paramètres de jeu. 25/50 ou 50/50 bull intérieur/extérieur.
VOLUME	4 réglages pour le volume. silencieux - faible - moyen - élevé.
OPTION	6 paramètres de jeu.
MISS	Enregistrer les fléchettes ratées.
QUICK CRICKET	Sélectionne le „jeu 13 Standard 2“ joueurs.
RESET	Revenir au jeu 01.
HANDICAP	Réglage de différents points de départ afin d'équilibrer les avantages et les inconvénients entre les compétences des joueurs.
ENTER	Confirmation du réglage choisi et début du jeu.
NEXT PLAYER	Changement entre les joueurs après que la fléchette est devenue.

2.3 Aperçu des jeux HANDICAP

Game	Name	Option	Spieler
1	301	6/12	1-8
2	501	6/12	1-8
3	601	6/12	1-8
4	701	6/12	1-8
5	801	6/12	1-8
6	901	6/12	1-8
7	301 League	6/12	4-8
8	501 League	6/12	4-8
9	601 League	6/12	4-8
10	701 League	6/12	4-8
11	801 League	6/12	4-8
12	901 League	6/12	4-8
13	Cricket	3/6	1-8
21	Count Up	9/18	1-8
24	High Score	12/24	1-8

2.4 Affichage à l'écran



1	Joueur actuel
2	Points du joueur
3	Affichage du jeu de cricket
4	Option In/Out du jeu 01
5	Points actuels du joueur dans le tour
6	Points par lancer dans le tour

2.5 Aperçu des 32 jeux

Le jeu de fléchettes électronique propose 32 jeux intégrés avec 359 variations qui conviennent à 1-8 joueurs.

Game	Name	Option	Variation	Spieler
1	301	6	12	1-8
2	501	6	12	1-8
3	601	6	12	1-8
4	701	6	12	1-8
5	801	6	12	1-8
6	901	6	12	1-8
7	301 League	6	12	4-8
8	501 League	6	12	4-8
9	601 League	6	12	4-8
10	701 League	6	12	4-8
11	801 League	6	12	4-8
12	901 League	6	12	4-8
13	Cricket	3	6	1-8
14	No Score Cricket	3	6	1-8
15	Cut Throat Cricket	3	6	1-8
16	Killer Cricket	3	6	2-8
17	Scram Cricket	1	2	2
18	Low Pitch Cricket	3	6	1-8
19	English Cricket	1	2	2
20	Single Only Cricket	3	6	1-8
21	Count Up	9	18	1-8
22	Round the Clock	12	12	1-8
23	Shanghai	4	4	1-8
24	High Score	12	24	1-8
25	Overs	19	38	2-8
26	Unders	19	38	2-8
27	Halve-It	1	2	1-8
28	Big-6	19	19	1-8
29	Double Down	1	2	1-8
30	21 Points	7	7	1-8
31	Nine Dart Century	3	6	1-8
32	Best of Nine	5	5	1-8

Jeux de comptage : 301-901 (mode individuel & par équipe) G01 à G12.

Ces jeux sont basés sur le principe du compte à rebours. De la valeur de départ (301 à 901), il faut descendre exactement à 0 point. Variantes de jeu :

- **Single In/Out:** chaque coup compte au début et à la fin.
- **Double In/Out:** début et fin possibles uniquement par double case.
- **Master Out:** Fin uniquement par double ou triple.

Options Bullseye :

25/50 Bull: anneau extérieur = 25, bull intérieur = 50.

50/50 Bull: les deux anneaux comptent pour 50.

Fin de partie :

- Pour le double out à partir du score ≤ 170 , et le master out ≤ 180 , le système indique le lancer optimal pour la finition.

Variantes d'équipe (G07-G12)

- Mêmes règles que pour G01 avec des points de départ différents.

Important : une équipe ne gagne que si le joueur touche exactement 0 et si l'équipe n'a pas plus de points au total que l'équipe adverse. Sinon, le lancer est annulé.

Variantes de cricket - G13 à G20

Le cricket utilise uniquement les chiffres 15 à 20 et le bulls eye. Chaque coup est compté - le but est d'« ouvrir » les chiffres (3 coups) puis de gagner des points.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

- **G13 Simple Cricket:** Mode standard avec ordre des coups libre ou prédéfini.
- C00 : Touchez et « ouvrez » les numéros 15 à 20 et le centre dans n'importe quel ordre.
- C20 : Touchez et « ouvrez » d'abord le chiffre 20, puis dans l'ordre les chiffres 19, 18, 17, 16, 15 et le centre.
- C25 : Touchez et « ouvrez » d'abord le centre, puis dans l'ordre les chiffres 15, 16, 17, 18, 19 et 20.
- **G14 No Score Cricket:** les points ne comptent pas - le premier à fermer toutes les cases gagne.
- **G15 Cut Throat Cricket:** Les règles de base sont les mêmes que celles du cricket standard. Cependant, les points sont ajoutés au score total de l'adversaire. L'objectif est d'avoir le moins de points possible à la fin.
- **G16 Killer Cricket:** Les règles de base sont les mêmes que pour le cricket sans score, à l'exception près qu'après un lancer, il est possible d'effacer les points adverses en frappant à nouveau le même chiffre.

- **G17 Scram Cricket:** 2 manches - le joueur 1 essaie de toucher les chiffres 15 à 20 et le Bulls Eye. Le joueur 2 essaie pendant ce temps d'atteindre un nombre de points élevé. Ensuite, le jeu est répété dans le sens inverse.

- **G18 Low Pitch Cricket:** comme le cricket, mais avec les chiffres 1 à 6 et le Bulls Eye. Ordre libre ou imposé (E00 = chiffres de 1 à 6 et Bulls Eye dans n'importe quel ordre. E20 = chiffres de 6 à 1 et Bulls Eye dans l'ordre. E25 = Bulls Eye et chiffres de 1 à 6 dans l'ordre).

- **G19 English Cricket:** Ce jeu est réservé à deux joueurs et se compose de deux manches. Lors de la première manche, l'objectif du joueur 1 est d'atteindre la cible. Chaque tir dans la cible extérieure rapporte 1 point, la cible intérieure rapporte 2 points et les autres chiffres rapportent 0 point. L'objectif du joueur 2 est d'obtenir le plus de points possible avant que le joueur 1 n'ait accumulé 9 points. Au deuxième tour, les joueurs échangent leurs rôles. Le joueur 2 vise le centre de la cible et le joueur 1 essaie de marquer des points. Le jeu se termine lorsque le joueur 2 a atteint 9 points. Le joueur avec le plus de points est le gagnant.

- **G20 Single Only Cricket:** Tous les points comptent uniquement comme des coups simples (pas de double, pas de triple). Un chiffre doit être touché 3 fois pour être fermé. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a fermé tous ses chiffres et le bullseye et qu'il mène au score.

Jeux de score et de précision - G21 à G31.

Ces jeux mesurent la précision, la stratégie ou le score avec leurs propres objectifs ou règles.

- **G21 Count Up:** Le but est d'être le premier à atteindre un nombre total de points défini. Le nombre total de points est fixé avant le début du jeu.
- **G22 Round the Clock:** Chaque joueur tente d'atteindre tous les numéros de 1 à 20 dans le bon ordre. Le premier joueur à atteindre 20 est déclaré vainqueur. L'écran indique le segment que vous devez atteindre. Si un mauvais numéro est atteint au cours d'un tour, le tour de ce joueur est terminé.
- **G23 Shanghai:** Chaque joueur lance 3 fléchettes et doit atteindre les segments dans l'ordre de 1 à 20, y compris le centre de la cible. L'objectif est de marquer le plus de points possible à chaque tour. Les doubles et les triples sont comptés. Le joueur qui a le plus de points après les 20 segments est le gagnant. Niveaux de difficulté réglables pour Shanghai :
SHANGHAI 5 – Le jeu commence segment 5
SHANGHAI 10 – Le jeu commence segment 10
SHANGHAI 15 – Le jeu commence segment 15.

- **G24 High Score:** Durée : 3 à 14 manches (3 lancers par manche) Le score le plus élevé gagne.
- **G25 Overs:** Le but de ce jeu est d'obtenir un score supérieur à celui obtenu avec les 3 dernières fléchettes. Avant le début du jeu, le nombre de vies est défini. Si un score supérieur n'est pas atteint, vous perdez une vie après chaque tour.
- **G26 Unders:** Principe inverse à celui des Overs : le but de ce jeu est d'obtenir un score inférieur à celui obtenu avec les 3 dernières fléchettes. Les lancers MISS comptent pour 60 points.
- **G27 Halve-It:** Ce jeu se compose de 12 manches de 3 lancers chacune. Le but est d'obtenir le plus de points possible parmi les chiffres indiqués. Les chiffres pour chaque manche sont les suivants :

Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4
12	13	14	Double
Manche 5	Manche 6	Manche 7	Manche 8
15	16	17	Triple
Manche 9	Manche 10	Manche 11	Manche 12
18	19	20	Bulls Eye

Pas de tir réussi = score divisé par deux.

- **G28 Big-6:** Les cibles pour l'adversaire sont sélectionnées par vos propres lancers. L'adversaire doit atteindre les mêmes chiffres. « Single 6 » est la première cible à atteindre. Avant le début du jeu, le nombre de vies est défini en appuyant sur la touche Option. Une fois la cible actuelle atteinte, le lancer suivant détermine la cible de l'adversaire. Si le joueur 1 ne touche pas la cible actuelle en 2 fléchettes, il perd une vie et la possibilité de déterminer la cible suivante pour le joueur 2. Le joueur 2 lance alors sur le Single 6 que le joueur 1 a manqué. Les lancers simples, doubles et triples sont des cibles distinctes dans ce jeu. Le nombre de vies restantes est affiché sur l'écran de cricket.
- **G29 Double Down:** Le jeu commence avec 60 points par joueur. Il y a des segments cibles prédéfinis pour chaque tour. Pour D et T, le joueur doit atteindre un segment double ou triple, la même règle s'appliquant. Le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant. Aucun tir ne divise le score par deux.
- **G30 21 Points:** Le but est d'atteindre exactement 21 points avec jusqu'à 3 fléchettes. Dépassement = 0 point.
- **G31 Nine Dart Century:** L'objectif est d'atteindre le plus précisément possible 100, 150 ou 200 points avec 9 fléchettes en 3 tours. Les doubles et les triples comptent respectivement pour 2 ou 3 fois la valeur du chiffre. Celui qui dépasse le nombre de points perd.

• G32 Best of Nine:

Le système choisit une cible au hasard. Simple = 1 point, double = 2, triple = 3. Celui qui a le plus de points en 9 à 21 fléchettes à la fin gagne.

• Remarque sur tous les jeux :

La plupart des jeux sont jouables avec des options de bullseye 25/50 ou 50/50. De nombreuses variantes de jeu permettent des configurations individuelles, des compositions d'équipe ou des niveaux de difficulté.

3. Déballage et contrôle

3.1 Déballer le produit

AVERTISSEMENT

Risque d'étouffement dû au matériel d'emballage et à l'ingestion de petites pièces.

- ▶ Éliminez le matériau d'emballage de manière conforme dans la poubelle de déchets ménagers.
- ▶ Conservez les petites pièces hors de portée des enfants.

ATTENTION

Dommages matériels.

Les objets pointus, coupants et provoquant des rayures peuvent endommager le produit lors de l'ouverture de l'emballage.

- ▶ N'utilisez pas d'objet pointu, coupant ou provoquant des rayures pour ouvrir l'emballage.
- ▶ Effectuez les tâches suivantes avec précaution.

1. Placez les pièces les unes à côté des autres sur une surface dégagée, lisse et plane.
2. Contrôlez l'étendue de la livraison afin de vérifier son état complet et son intégrité.

3.2 Vérifier le contenu de la livraison

La livraison suivante est incluse :

Désignation	Nombre
Fléchettes électroniques	1
Vis + chevilles (montage mural)	2
Corps + tige de fléchette (16 g)	12
Corps + tige de fléchette (12 g)	6
Ailes	36
Pointes	120
Câble USB-C vers USB-A	1
Ligne de départ	1
Sac pour fléchettes	1
Protection d'écran	1
Outil pour tiges	1

4. Montage

ATTENTION



Endommagement du produit dû à un montage incorrect.

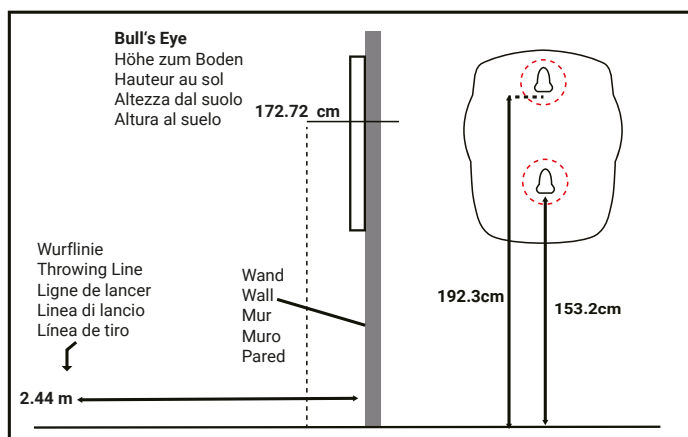
- ▶ Assemblez le produit de manière complète et sûre.

4.1 Lieu d'installation

- Choisissez un lieu d'installation adapté remplissant les conditions suivantes:
- Le lieu d'installation est sec et peut être aéré régulièrement.
- Le lieu d'installation ne doit pas être exposé de manière permanente aux rayons du soleil ni aux fortes variations de température.
- Le sol du lieu d'installation est plan et antidérapant.
- Assurez-vous qu'il y a une surface libre de 3 m devant le lieu de montage.

4.2 Monter sur le mur

Montage mural



1. Placez 2 marques sur le mur, l'une en dessous de l'autre, à une hauteur de 192,3 cm et de 153,2 cm du sol.
2. Percez 2 trous dans les repères.
3. Insérez 2 chevilles dans les trous.
4. Vissez 2 vis dans les trous de perçage jusqu'à ce que les têtes de vis dépassent d'environ 1.27 cm du mur.
5. Alignez les trous de fixation au dos de la cible avec les têtes de vis et montez la cible sur le mur.
6. Une fois la cible de fléchettes montée, le hublot devrait se trouver à 172,72 cm du sol.

4.3 Mettre les piles en place.

Le jeu de fléchettes est alimenté par 3 piles AA (LR6, 1,5 V) ou un câble de chargement USB-C.

- ▶ Ouvrez le compartiment à piles au dos du jeu de fléchettes et insérez 3 piles AA (LR6, 1,5 V).

FR

Pour économiser les piles, le jeu de fléchettes est équipé d'une fonction d'arrêt automatique. Si le jeu de fléchettes n'est pas utilisé, il s'éteint automatiquement au bout de 30 minutes.

4.4 Connecter le câble USB-C

1. Avant de procéder au raccordement, assurez-vous que la tension et la fréquence du réseau de l'appareil sont identiques à celles du réseau d'alimentation.
2. Branchez le câble d'alimentation sur une prise électrique facilement accessible.

4.5 Assembler une fléchette

Installer la tige de la fléchette

1. Placez la pointe en forme d'aiguille de l'outil pour fléchettes exactement au niveau du point de jonction de la tige de la fléchette.
2. Maintenez l'outil fermement et tournez la tige dans la position souhaitée.

Installer la pointe souple

1. Déterminez l'ouverture appropriée sur l'outil à fléchettes qui est prévue pour la pointe souple.
2. Insérez la pointe souple dans l'ouverture correspondante de l'outil.
3. Fixez solidement la pointe souple à la fléchette à l'aide de l'outil.

Retirer la pointe souple

1. Sélectionnez l'ouverture appropriée sur l'outil à fléchettes pour retirer la pointe souple.
2. Positionnez la fléchette de manière à ce que la pointe souple installée s'insère exactement dans l'ouverture choisie.
3. Tournez la fléchette à l'aide de l'outil jusqu'à ce que la pointe souple puisse être retirée facilement.

4.6 Appliquer le film de protection d'écran

Nettoyer l'écran

1. Nettoyez soigneusement la surface de l'écran afin d'éliminer complètement la poussière, les taches ou autres salissures.

Retirer le film protecteur arrière

1. Tenez le film de protection d'écran dans votre main, localisez le film protecteur transparent à l'arrière et retirez-le délicatement. Veillez à ne pas toucher la face adhésive avec vos doigts.

Aligner et coller

1. Alignez le film de protection d'écran sur un bord de l'écran. Collez-le lentement et uniformément pour éviter les bulles d'air.

Retirer le film de protection avant

1. Une fois le film de protection d'écran entièrement collé, retirez délicatement le film de protection transparent à l'avant. L'installation est terminée.

5. Transport

	PRUDENCE
	Risque de blessures et de dommages matériels dû à un transport inadapté. ► Ne transportez le produit qu'à l'état démonté et en position debout.

6. Utiliser

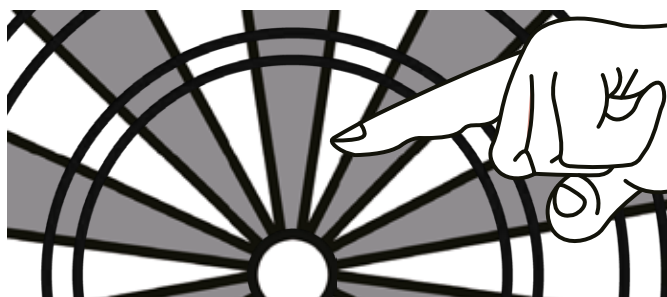
	PRUDENCE
	Risque de blessures dû à une utilisation inadaptée. ► N'utilisez le produit que dans le respect de son utilisation conforme, voir le chapitre „1.2 Utilisation conforme“ à la page 24. ► Respectez une distance de lancement d'au moins 2.44 m par rapport au jeu de fléchettes afin de garantir des lancers sûrs. ► Veillez à ce que personne, aucun animal ou objet ne se trouve à proximité de la cible avant de lancer les fléchettes. ► Ne ramassez les fléchettes que lorsque tous les joueurs ont fini de les lancer. ► Ne lancez pas de personnes ou d'animaux avec les fléchettes.

7. Stockage

ATTENTION	
	Dommages matériels dus à un stockage non adapté. ► Stockez le produit à l'état démonté ou plié dans un endroit sec et propre. ► Protégez le produit de la poussière et de l'humidité.

8. Résoudre les erreurs

Au cours du jeu, il peut arriver que des segments du tableau d'affichage soient temporairement bloqués, ce qui entraîne un segment coincé. Dans ce cas, le score du segment bloqué est compté et affiché lors du changement de joueur. Si cette erreur se produit, procédez comme suit :



1. Trouvez le segment bloqué.
2. Appuyez fermement sur le segment bloqué jusqu'à ce qu'il se libère. Dès que le segment bloqué est libéré, l'erreur est corrigée.

Un temps de réaction électronique et mécanique est nécessaire entre les lancers. Si deux lancers sont trop rapprochés, retirez la deuxième fléchette et relancez pour enregistrer correctement votre résultat.

Dans un environnement où la tension électrique varie rapidement, un dysfonctionnement peut se produire et nécessiter une réinitialisation du jeu de fléchettes.

9. Nettoyage et maintenance

9.1 Nettoyage

	AVERTISSEMENT
	Danger de mort par électrocution. ► Débranchez l'appareil de la prise de courant avant de manipuler le produit. ► Ne rincez pas l'appareil à l'eau.

ATTENTION

Endommagement dû à un produit de nettoyage non adapté.



- Vérifiez la compatibilité du produit de nettoyage avec la surface à un emplacement peu visible.
- Pour le nettoyage, n'utilisez pas de solvant organique, d'eau bouillante, d'acides forts ou de nettoyant alcalin.

- Éliminez la poussière et les légères salissures à l'aide d'un chiffon humide ou d'une brosse douce.
- En cas de salissures importantes, utilisez un nettoyant doux, non inflammable et compatible avec les produits alimentaires ou un chiffon imbibé d'eau.

9.2 Plan de maintenance

Une maintenance régulière augmente la sécurité et la longévité de votre produit.

Avant chaque utilisation

Alimentation électrique

- Débranchez l'appareil de la prise secteur et retirez les piles avant de commencer les travaux d'entretien.

État

- Contrôlez l'état général du produit pour vérifier l'absence de dommages.

Pièces de fixation

- Contrôlez si des pièces de fixation sont devenues lâches ou déformées, fixez-les à nouveau si nécessaire.

En cas de non-utilisation

Compartiment à piles

- Retirez les piles du compartiment à piles afin d'éviter toute corrosion due à des fuites.

10. Réparation

ATTENTION

Endommagement dû à une réparation non adaptée



- N'utilisez que des pièces de rechange d'origine ou autorisées par le fabricant.
- Faites réaliser les réparations par du personnel qualifié.

11. Données techniques

Description	Valeur
Modèle:	cible électronique pour fléchettes
Boîtier:	noir
Champs de points:	Rouge, vert, noir, beige
Matériaux :	
Cible, anneau extérieur, délimitation des champs, Champs individuels ,	polypropylène
Matériaux des flèches:	acier, PET, POM
Piles:	3 x AA (LR6, 1,5 V)

Dimensions du produit:

Cible:	51.7x42.4x3 cm
Câble USB:	2.8 m
Ligne de départ:	52x10 cm
Sac à fléchettes:	15x12 cm
Affichage:	Cricket 8.45x1x94 cm Score 4.5x3,3 cm
Poids:	1.45 kg

12. Déclaration de conformité UE

Le distributeur déclare par la présente que le produit désigné répond aux exigences minimales européennes applicables.

Le texte complet de la déclaration de conformité UE est disponible sur demande à l'adresse Internet suivante : <https://www.juskys.de/>

13. Élimination



Ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Déposez-le gratuitement chez le fabricant, le revendeur ou dans un centre de collecte. L'élimination est régie par la législation nationale. Les matériaux recyclables tels que le verre, le plastique et le métal sont recyclés, ce qui protège l'environnement.

13.1 Emballage

L'emballage est recyclable.

- Éliminez l'emballage dans le respect de l'environnement via un dispositif de collecte local.

13.2 Généralités relatives au produit

Ce produit ne constitue pas un déchet ménager. À la fin de son cycle de vie, confiez-le gratuitement au fabricant, à votre point de vente ou à un dispositif de collecte public prévu à cet effet. Les détails de l'élimination diffèrent selon la législation du pays concerné. Les matériaux valorisables seront intégrés dans un circuit de recyclage afin de créer de nouvelles matières premières. Les matériaux valorisables suivants sont collectés dans les points de collecte communaux :

- verre usagé, plastique, métaux usagés, tôles etc.

En recyclant ainsi vos anciens produits, vous contribuez grandement à la protection de notre environnement.

Tabella dei contenuti

1. Per la vostra sicurezza	34
1.1 Per la vostra sicurezza	34
1.2 Utilizzare in modo conforme	34
1.3 Uso improprio	34
1.4 Gruppo target	34
1.5 Livelli di avvertimento	34
1.6 Simboli	34
1.7 Avvertenze di sicurezza	35
2. Descrizione e funzione	35
2.1 Calcolo dei punti di punteggio	35
2.2 Pannello di controllo	36
2.3 Panoramica giochi HANDICAP	36
2.4 Display indicatore	36
2.5 Panoramica dei 32 giochi	36
3. Disimballaggio e verifica	38
3.1 Disimballare il prodotto	38
3.2 Verifica dell'entità della fornitura	38
4. Montaggio	39
4.1 Luogo di installazione	39
4.2 Montaggio a parete	39
4.3 Inserire le batterie	39
4.4 Collegare il cavo USB-C	39
4.5 Montaggio della freccetta	39
4.6 Applicare la pellicola protettiva per lo schermo	39
5. Trasporto	40
6. Utilizzo	40
7. Stoccaggio	40
8. Risoluzione dei problemi	40
9. Pulizia e manutenzione	41
9.1 Pulizia	41
9.2 Piano di manutenzione	41
10. Riparazioni	41
11. Dati tecnici	41
12. Dichiarazione di conformità UE	41
13. Smaltimento	42
13.1 Confezione	42
13.2 Informazioni generali sul prodotto	42

1. Per la vostra sicurezza

1.1 Per la vostra sicurezza

- ▶ Leggere attentamente e completamente questo documento prima del primo utilizzo.
- ▶ Seguire le istruzioni e le avvertenze per la sicurezza riportate nel documento e sul prodotto.
- ▶ Utilizzare il prodotto solo se in condizioni tecniche perfette e con consapevolezza in termini di rischio e pericolo.
- ▶ Conservare questo documento nei pressi del prodotto come futuro riferimento e per il passaggio ad altri.

1.2 Utilizzare in modo conforme

Il prodotto è stato sviluppato esclusivamente per l'uso privato.

- ▶ Utilizzare il prodotto solo come bersaglio per frecce in ambienti interni.
- ▶ Utilizzare il prodotto solo nelle sue condizioni originali, con i pezzi originali forniti e/o con i pezzi di ricambio approvati dal produttore.
- ▶ Far eseguire le riparazioni solo da personale specializzato.

Qualsiasi utilizzo diverso da quello previsto è considerato improprio e può causare gravi danni a persone e cose.

Non ci assumiamo alcuna responsabilità in caso di mancata osservanza delle avvertenze e dei conseguenti danni a persone e cose.

1.3 Uso improprio

Il prodotto non è pensato per l'impiego in ambito commerciale.

Questo prodotto non è un giocattolo.

- ▶ Non utilizzare il prodotto in ambienti umidi, quali bagni o saune.
- ▶ Non modificare il prodotto.
- ▶ Non utilizzare il prodotto con parti difettose.
- ▶ Proteggere l'elettronica dall'umidità.
- ▶ Non utilizzare il prodotto con le mani bagnate.

1.4 Gruppo target

Gli utenti sono adulti e i bambini a partire da 6 anni, sotto la supervisione di un adulto, che abbiano letto e compreso le presenti istruzioni e i contrassegni riportati sul prodotto o che abbiano ottenuto istruzioni paragonabili in merito all'uso e alle avvertenze per la sicurezza.

Solo questi utenti possono servirsi del prodotto.

Le persone con abilità fisiche o mentali ridotte possono utilizzare il prodotto solo sotto la supervisione di un utente adulto.

I lavori di montaggio, manutenzione e pulizia non possono essere eseguiti dai soggetti summenzionati. Gli utenti possono utilizzare il prodotto solo nel pieno possesso delle proprie abilità fisiche, psichiche e sensoriali, in condizioni di piena vigilanza e sobrietà.

Il **personale** specializzato include persone con una formazione in ambito meccanico, come artigiani qualificati, metalmeccanici, ecc.

1.5 Livelli di avvertimento



PERICOLO

Avvertimento di pericoli che, in caso di inosservanza delle misure, comportano la morte immediata o gravi lesioni.



AVVERTENZA

Avvertimento di pericoli che, in caso di inosservanza delle misure, possono comportare la morte o gravi lesioni.



CAUTELA

Avvertimento di pericoli che, in caso di inosservanza delle misure, possono comportare delle lesioni.

ATTENZIONE

Avvertimento di pericoli che, in caso di inosservanza delle misure, possono comportare dei danni materiali.

1.6 Simboli

Symboles	Description
	questo simbolo indica che l'utente deve aver letto e compreso le istruzioni prima dell'uso.
	il simbolo internazionale di riciclaggio indica la presenza di materiali riutilizzabili.
	Questo simbolo indica che l'uso di avvitatori elettrici è proibito.
A-Z / 1-N	queste abbreviazioni identificano un componente necessario per il passaggio di montaggio riportato nelle figure.
CE	Il marchio CE viene utilizzato per identificare i prodotti che soddisfano i requisiti applicabili imposti al produttore dall'Unione Europea.
	Solo per uso interno significa che il prodotto può essere utilizzato solo in ambienti interni asciutti.
	La pattumiera barrata indica i rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche che non devono essere smaltiti con i rifiuti domestici.
	Il logo Triman è un simbolo di riciclaggio obbligatorio in Francia per la raccolta differenziata dei rifiuti.



A-Z /
1-N



1.7 Avvertenze di sicurezza

AVVERTENZA

Rischio di scossa elettrica, incendio, cortocircuito.

I cavi danneggiati possono causare cortocircuito, incendio e scossa elettrica.

- Utilizzi l'apparecchio solo da una presa con messa a terra, protetta da un interruttore con fusibile.
- Non colleghi l'apparecchio alla rete elettrica tramite spine multiple o ciabatte.
- Non azioni l'apparecchio con una presa temporizzata o telecomandata.
- L'apparecchio può essere collegato tramite un cavo di prolunga non danneggiato e srotolato, lungo al massimo 3 metri e con sezione di 1,5 mm².
- Si assicuri che il cavo di alimentazione non sia attorcigliato o schiacciato in alcun punto.
- La spina deve essere sempre facilmente accessibile.
- Non scolleghi l'apparecchio dalla rete elettrica tirando il cavo, ma lo spenga ed estraiga a mano la spina dall'allacciamento della presa.
- Si assicuri che l'apparecchio non entri in contatto con liquidi.

CAUTELA

Pericolo di lesioni e ustioni in caso di salti o urti sul prodotto.

Scatenarsi o saltare può causare lesioni e danni materiali.

- Non scatenarsi o saltare sul o all'interno del prodotto.

CAUTELA

Lesioni e danni materiali.

La modifica del prodotto può causare lesioni e danni materiali e portare alla decadenza della garanzia legale.

- Utilizzare il prodotto solo nello stato originale e con le parti originali fornite in dotazione.
- Utilizzare solo ricambi autorizzati dal produttore.

CAUTELA

Danni alle cose.

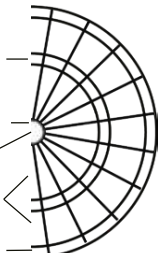
- Non utilizzare mai insieme batterie vecchie e nuove o batterie di tipo diverso (ad es. alcaline e ricaricabili), vedere i dati tecnici.
- Tenere le batterie lontano dalla portata dei bambini.
- Non tentare di ricaricare batterie non ricaricabili.
- Assicurarsi della corretta polarità (+ / -) quando si inseriscono le batterie.
- Rimuovere le batterie se non vengono utilizzate per un lungo periodo di tempo.
- Non utilizzare batterie danneggiate.

2. Descrizione e funzione

Il bersaglio elettronico è dotato di un sistema di punteggio computerizzato e rende il gioco facile e divertente. Con 32 giochi incorporati e 359 opzioni/variazioni tra cui scegliere, sia i principianti che i giocatori esperti troveranno i giochi adatti a loro. Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente.

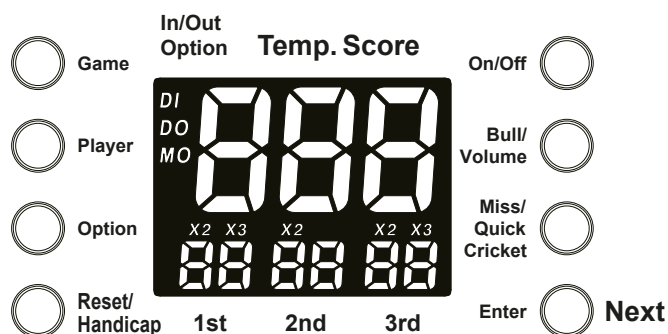
2.1 Calcolo dei punti di punteggio

Segmento	Regola del voto	Segmento triplo
Segmento singolo	Score x 1	esterno occhio di bue interno occhio di bue
Segmento doppio	Score x 2	
Segmento triplo	Score x 3	Segmento singolo Segmento
Occhio di bue esterno	25 x 1	
Occhio di bue interno	25 x 2	



IT

2.2 Pannello di controllo

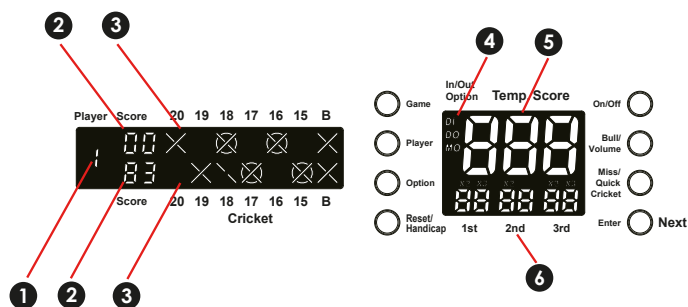


Pulsanti	Descrizione
Game	Selezione tra 32 giochi.
ON/OFF	Premere per accendere. Tenere premuto per spegnere.
PLAYER	GIOCATORE 1-8 giocatori. (1-P a 8-P). 5 livelli di difficoltà (da C-1 a C-5).
BULL OPTION	Impostazione dei parametri di gioco. Toro interno/esterno 25/50 o 50/50.
VOLUME	4 impostazioni di volume. silenzioso - basso - medio - alto.
OPTION	6 Impostazioni di gioco.
MISS	Registra le freccette perse.
QUICK CRICKET	Seleziona il „gioco 13 standard a 2“ giocatori.
RESET	Ripristino della partita 01.
HANDICAP	Impostazione di diversi punti di par- tenza per equiparare i vantaggi/ svantaggi tra le abilità dei giocatori.
ENTER	Confermare l'impostazione seleziona- ta e avviare la partita.
NEXT PLAYER	Passaggio da un giocatore all'altro dopo che il dardo è diventato una freccetta.

2.3 Panoramica giochi HANDICAP

Game	Name	Option	Spieler
1	301	6/12	1-8
2	501	6/12	1-8
3	601	6/12	1-8
4	701	6/12	1-8
5	801	6/12	1-8
6	901	6/12	1-8
7	301 League	6/12	4-8
8	501 League	6/12	4-8
9	601 League	6/12	4-8
10	701 League	6/12	4-8
11	801 League	6/12	4-8
12	901 League	6/12	4-8
13	Cricket	3/6	1-8
21	Count Up	9/18	1-8
24	High Score	12/24	1-8

2.4 Display indicatore



1	Giocatore corrente
2	Punti giocatore
3	Visualizzazione del gioco del cricket
4	Opzione In/Out del gioco 01
5	Punti del giocatore corrente nel turno
6	Punti per lancio nel turno

2.5 Panoramica dei 32 giochi

Il bersaglio elettronico offre 32 giochi integrati con 359 varianti adatte a 1-8 giocatori.

Game	Name	Option	Variation	Spieler
1	301	6	12	1-8
2	501	6	12	1-8
3	601	6	12	1-8
4	701	6	12	1-8
5	801	6	12	1-8
6	901	6	12	1-8
7	301 League	6	12	4-8
8	501 League	6	12	4-8
9	601 League	6	12	4-8
10	701 League	6	12	4-8
11	801 League	6	12	4-8
12	901 League	6	12	4-8
13	Cricket	3	6	1-8
14	No Score Cricket	3	6	1-8
15	Cut Throat Cricket	3	6	1-8
16	Killer Cricket	3	6	2-8
17	Scram Cricket	1	2	2
18	Low Pitch Cricket	3	6	1-8
19	English Cricket	1	2	2
20	Single Only Cricket	3	6	1-8
21	Count Up	9	18	1-8
22	Round the Clock	12	12	1-8
23	Shanghai	4	4	1-8
24	High Score	12	24	1-8
25	Overs	19	38	2-8
26	Unders	19	38	2-8
27	Halve-It	1	2	1-8
28	Big-6	19	19	1-8
29	Double Down	1	2	1-8
30	21 Points	7	7	1-8
31	Nine Dart Century	3	6	1-8
32	Best of Nine	5	5	1-8

Giochi di conteggio: 301-901 (modalità individuale e a squadre) Da G01 a G12

Questi giochi si basano sul principio del conto alla rovescia. Dal punteggio iniziale (da 301 a 901), la partita deve essere giocata esattamente fino a 0 punti. Varianti di gioco:

- **Singolo In/Out:** ogni colpo conta all'inizio e alla fine.
- **Doppio In/Out:** Inizio e fine possibili solo con campo doppio.
- **Master Out:** Fine solo con campo doppio o triplo.

Opzioni Bullseye:

25/50 Bull: anello esterno = 25, toro interno = 50.

50/50 Bull: entrambi gli anelli contano 50.

Fine del gioco:

- Per il doppio out dal punteggio ≤ 170 e il master out ≤ 180 , il sistema visualizza il lancio ottimale per terminare.

Varianti a squadre (G07-G12)

- Stesse regole del G01 con punti di partenza diversi.

Importante: una squadra vince solo se il giocatore colpisce esattamente 0 e se la squadra non ha più punti in totale della squadra avversaria. In caso contrario, il lancio viene annullato.

Varianti del cricket - da G13 a G20

Il cricket utilizza solo i numeri da 15 a 20 e l'occhio di bue. Ogni colpo viene contato: l'obiettivo è quello di "aprire" i numeri (3 colpi) e quindi raccogliere punti.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

- **G13 Cricket semplice:** Modalità standard con ordine di realizzazione libero o predefinito.
- C00: Realizzare e "aprire" i numeri 15-20 e il centro in qualsiasi ordine.
- C20: colpire e "aprire" prima il numero 20, poi in ordine i numeri 19, 18, 17, 16, 15 e il centro.
- C25: colpire e "aprire" prima il centro, poi in ordine i numeri 15, 16, 17, 18, 19 e 20.
- **G14 Cricket senza punteggio:** i punti non contano - vince chi chiude per primo tutti i campi.
- **G15 Cut Throat Cricket:** Regole di base come nel cricket standard. Tuttavia, i punti vengono aggiunti al punteggio totale dell'avversario. L'obiettivo è quello di avere il minor numero di punti alla fine.
- **G16 Killer Cricket:** Regole di base come nel No Score Cricket, con l'eccezione che dopo un lancio è possibile cancellare i punti dell'avversario colpendo nuovamente lo stesso numero.

- **G17 Scram Cricket:** 2 round - Il giocatore 1 cerca di colpire i numeri da 15 a 20 e il Bulls Eye. Il giocatore 2 cerca di ottenere un punteggio elevato. Successivamente, il gioco viene ripetuto al contrario.

- **G18 Cricket a campo ridotto:** come il cricket, ma con i numeri da 1 a 6 e l'occhio di bue. Ordine libero o predeterminato (E00 = numeri da 1 a 6 e occhio di bue in qualsiasi ordine. E20 = numeri da 6 a 1 e occhio di bue in qualsiasi ordine. E25 = occhio di bue e numeri da 1 a 6 in qualsiasi ordine).

- **G19 Cricket inglese:** Questo gioco è solo per 2 giocatori e consiste in 2 turni. Nel turno 1, l'obiettivo del giocatore 1 è il bersaglio Bulls Eye. Ogni colpo al bersaglio esterno vale 1 punto, il bersaglio interno vale 2 punti e gli altri numeri valgono 0 punti. L'obiettivo del giocatore 2 è quello di ottenere il punteggio più alto possibile prima che il giocatore 1 abbia totalizzato 9 punti. Nel secondo round i giocatori si scambiano i ruoli. Il giocatore 2 colpisce il centro del bersaglio e il giocatore 1 cerca di ottenere punti. Il gioco termina quando il giocatore 2 raggiunge 9 punti. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

- **G20 Cricket solo singolo:** Tutti i punti contano solo come semplici colpi (nessun doppio, nessun triplo). Un numero deve essere colpito 3 volte per chiuderlo. Il gioco termina quando un giocatore ha chiuso tutti i suoi numeri e il bullseye ed è in testa nella classifica dei punti.

Giochi di punteggio e di precisione - da G21 a G31.

Questi giochi misurano l'accuratezza, la strategia o il punteggio con obiettivi o regole proprie.

- **G21 Count Up:** L'obiettivo è quello di raggiungere per primi un determinato punteggio totale. Il punteggio totale viene stabilito prima dell'inizio della partita.
- **G22 Round the Clock:** Each player tries to hit every number from 1 to 20 in the correct order. The player who reaches 20 first is the winner. The display shows which segment you need to hit. If an incorrect number is hit during the round, that player's turn is over.
- **G23 Shanghai:** Ogni giocatore lancia 3 frecce e deve colpire i segmenti dal numero 1 al numero 20 compreso, compreso il centro del bersaglio. L'obiettivo è quello di ottenere il maggior numero di punti possibile in ogni turno. Vengono conteggiati i doppi e i tripli. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto dopo tutti i 20 segmenti è il vincitore. Livelli di difficoltà regolabili per Shanghai: SHANGHAI 5 – Il gioco inizia dal segmento 5 SHANGHAI 10 – Il gioco inizia dal segmento 10 SHANGHAI 15 – Il gioco inizia dal segmento 15.

- **G24 High Score:** Durata da 3 a 14 turni (3 lanci per turno). Vince il punteggio più alto.
- **G25 Overs:** Lo scopo di questo gioco è ottenere un punteggio superiore a quello ottenuto con gli ultimi 3 dardi. Prima dell'inizio del gioco viene impostato il numero di vite. Se non si ottiene un punteggio superiore, dopo ogni turno si perde una vita.
- **G26 Unders:** Principio inverso rispetto a Overs: lo scopo di questo gioco è ottenere un punteggio inferiore a quello ottenuto con le ultime 3 frecce. I lanci MISS valgono 60 punti.
- **G27 Dimezza:** Questo gioco consiste in 12 turni con 3 lanci ciascuno. L'obiettivo è quello di ottenere il maggior numero di punti possibile dai numeri prestabiliti. I numeri per ogni turno sono:

Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4
12	13	14	Doppio
Turno 5	Turno 6	Turno 7	Turno 8
15	16	17	Triplo
Turno 9	Turno 10	Turno 11	Turno 12
18	19	20	Bulls Eye

Nessun colpo = punteggio dimezzato.

- **G28 Big-6:** Gli obiettivi per l'avversario vengono selezionati in base ai propri tiri. L'avversario deve centrare gli stessi numeri. Il "Single 6" è il primo obiettivo da centrare. Prima dell'inizio del gioco, il numero di vite viene impostato premendo il tasto Opzioni. Una volta centrato l'obiettivo attuale, il tiro successivo determina l'obiettivo dell'avversario. Se il giocatore 1 non colpisce l'obiettivo attuale entro 2 frecce, perde una vita e la possibilità di determinare il prossimo obiettivo per il giocatore 2. Il giocatore 2 lancia quindi sul singolo 6 che il giocatore 1 ha mancato. I lanci singoli, doppi e tripli sono obiettivi separati in questo gioco. Il numero di vite rimanenti viene visualizzato sul display del cricket.
- **G29 Double Down:** Il gioco inizia con 60 punti per giocatore. Per ogni turno ci sono segmenti obiettivo prestabiliti. Per D e T il giocatore deve colpire un segmento doppio o triplo, dove vale la stessa regola. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. Nessun colpo dimezza il punteggio.
- **G30 21 Punti:** L'obiettivo è segnare esattamente 21 punti con un massimo di 3 frecce. Rovesciamento = 0 punti.
- **G31 Secolo dei nove dardi:** L'obiettivo è quello di colpire il più precisamente possibile 100, 150 o 200 con 9 frecce in 3 turni. I doppi e i tripli valgono rispettivamente il doppio o il triplo del valore del numero. Chi supera il punteggio ha perso.

• G32 Best of Nine:

Il sistema seleziona un bersaglio a caso. Singolo = 1 punto, doppio = 2, triplo = 3. Vince chi ha il maggior numero di punti in 9-21 frecce alla fine.

• Nota su tutti i giochi:

La maggior parte dei giochi è giocabile con le opzioni 25/50 o 50/50 bullseye. Molte varianti di gioco consentono configurazioni individuali, composizioni di squadre o livelli di difficoltà.

3. Disimballaggio e verifica

3.1 Disimballare il prodotto

AVVERTENZA

Pericolo di soffocamento dovuto al materiale della confezione e all'ingerimento di pezzi piccoli.

- ▶ Smaltire il materiale della confezione nei rifiuti domestici in conformità alle norme applicabili.
- ▶ Conservare le parti piccole fuori dalla portata dei bambini.

ATTENZIONE

Danni materiali.

Gli oggetti appuntiti e graffianti possono danneggiare il prodotto all'apertura della confezione.

- ▶ Non utilizzare oggetti appuntiti, affilati o graffianti per aprire la confezione.
- ▶ Eseguire i seguenti lavori con cautela.

1. Posizionare le parti una accanto all'altra su una superficie libera, morbida e piana.
2. Verificare l'integrità e la completezza del volume di consegna.

3.2 Verifica dell'entità della fornitura

Il seguente volume di fornitura è incluso:

Descrizione	Quantità
Bersaglio elettronico	1
Viti + tasselli (montaggio a parete)	2
Corpo freccetta + asta (16 g)	12
Corpo freccetta + asta (12 g)	6
Canna e calcio	36
Punte	120
Cavo da USB-C a USB-A	1
Linea di partenza	1
Borsa per frecce	1
Pellicola protettiva	1
Attrezzo per aste	1

4. Montaggio

ATTENZIONE



Danneggiamento del prodotto dovuto ad un montaggio errato.

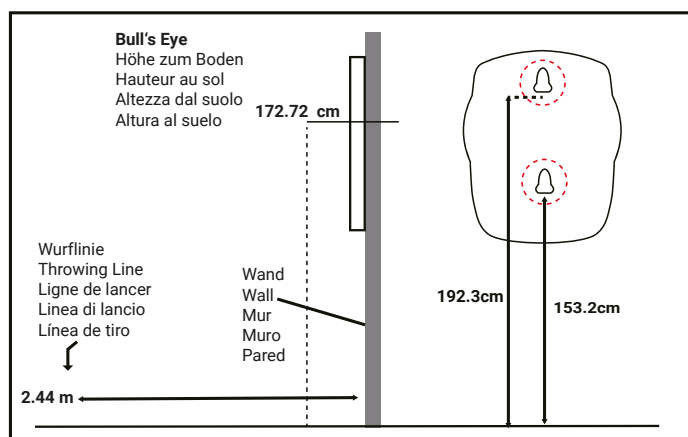
- Montare il prodotto in modo completo e sicuro.

4.1 Luogo di installazione

- Scegliere un luogo di installazione adeguato che soddisfi i seguenti requisiti:
- il luogo di installazione è asciutto e può essere ventilato regolarmente;
- Il luogo di installazione non è esposto in modo permanente alla luce solare permanente e alle forti oscillazioni di temperatura.
- il sottofondo del luogo di installazione è piano e antiscivolo.
- Assicurarsi che vi sia un'area libera di 3 metri davanti al luogo di installazione.

4.2 Montaggio a parete

Montaggio a parete



1. Posizionare 2 segni sulla parete, uno sotto l'altro, a un'altezza di 192,3 cm e 153,2 cm dal pavimento.
2. Praticare 2 fori in corrispondenza delle marcature.
3. Inserire 2 tasselli nei fori.
4. Avvitare 2 viti nei fori fino a quando le teste delle viti sporgono di circa 1.27 cm dalla parete.
5. Allineare i fori di montaggio sul retro del bersaglio con le teste delle viti e montare il bersaglio alla parete.
6. Una volta montato il bersaglio, l'oblò deve trovarsi a 172,72 cm dal pavimento.

4.3 Inserire le batterie.

Il bersaglio è alimentato da 3 batterie AA (LR6, 1,5 V) o da un cavo di ricarica USB-C.

- Aprire il vano batterie sul retro del bersaglio e inserire 3 batterie AA (LR6, 1,5 V).

Per risparmiare le batterie, il bersaglio è dotato di una funzione di spegnimento automatico. Se il bersaglio non viene utilizzato, si spegne automaticamente dopo 30 minuti.

4.4 Collegare il cavo USB-C

1. Prima di effettuare il collegamento si assicuri che la tensione e la frequenza di rete dell'apparecchio siano identiche a quelle della rete di alimentazione.
2. Colleghi il cavo di alimentazione a una presa facilmente accessibile.

4.5 Montaggio della freccetta

Installazione dell'asta della freccetta

1. Posizionare la punta a forma di ago dell'attrezzo per freccette esattamente nel punto di giunzione dell'asta della freccetta.
2. Tenere fermo l'attrezzo e ruotare il fusto nella posizione desiderata.

Installare la punta morbida

1. Individuare l'apertura appropriata sull'attrezzo per freccette prevista per la punta morbida.
2. Inserire la punta morbida nell'apertura corrispondente dell'attrezzo.
3. Fissare saldamente la punta morbida alla freccetta utilizzando l'attrezzo.

Rimozione della punta morbida

1. Scegliere l'apertura adeguata sull'attrezzo per freccette, adatta alla rimozione della punta morbida.
2. Posizionare la freccetta in modo che la punta morbida installata si trovi esattamente nell'apertura selezionata.
3. Ruotare la freccetta con l'aiuto dell'attrezzo fino a quando la punta morbida può essere facilmente rimossa.

4.6 Applicare la pellicola protettiva per lo schermo

Pulire lo schermo

1. Pulire accuratamente la superficie dello schermo per rimuovere completamente polvere, macchie o altre impurità.

Rimuovere la pellicola protettiva posteriore

1. Tenere in mano la pellicola protettiva per lo schermo, individuare la pellicola protettiva trasparente sul retro e rimuoverla con cautela. Fare attenzione a non toccare il lato adesivo con le dita.

Allineare e incollare

1. Allineare la pellicola protettiva per display a un bordo dello schermo. Incollarla lentamente e in modo uniforme per evitare la formazione di bolle d'aria.

Rimuovere la pellicola protettiva frontale

1. Dopo aver applicato completamente la pellicola protettiva per display, rimuovere con cautela la pellicola protettiva trasparente sul lato frontale. L'installazione è così completa.

5. Trasporto

	CAUTELA
	Pericolo di lesioni e danni materiali dovuti ad un trasporto errato. ► Trasportare i mobili singolarmente e solo in posizione eretta.

6. Utilizzo

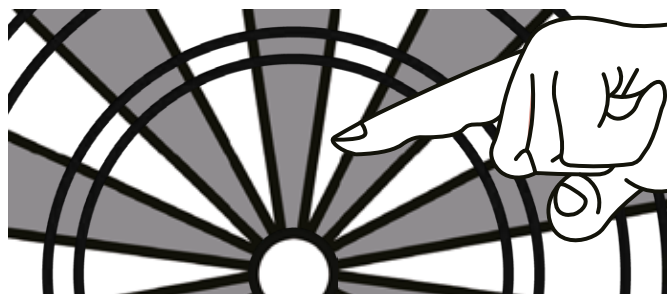
	CAUTELA
	Pericolo di lesioni dovute ad un uso improprio. ► Utilizzare il prodotto in modo conforme, vedere il capitolo „1.2 Utilizzare in modo conforme“ a pagina 34. ► Mantenere una distanza di lancio di almeno 2.44 m dal bersaglio per garantire un lancio sicuro. ► Assicurarsi che non vi siano persone, animali o oggetti nelle vicinanze del bersaglio prima di lanciare. ► Raccogliere le freccette solo dopo che tutti i giocatori hanno terminato il lancio. ► Non lanciare persone o animali con i dardi.

7. Stoccaggio

ATTENZIONE	
	Danni materiali causati da una conservazione errata. ► Conservare il prodotto smontato o piegato in un luogo asciutto e pulito. ► Proteggere il prodotto da polvere e umidità.

8. Risoluzione dei problemi

Durante il gioco, può capitare che alcuni segmenti del bersaglio siano temporaneamente bloccati, causando un segmento bloccato. In questo caso, il punteggio del segmento bloccato viene conteggiato e visualizzato al cambio di giocatore. Se si verifica questo errore, procedere come segue:



3. Individuare il segmento bloccato.
4. Premere con forza sul segmento bloccato finché non viene rilasciato. Non appena i segmenti bloccati vengono rilasciati, l'errore viene eliminato.

È necessario un tempo di reazione elettronico e meccanico tra i lanci. Se due lanci sono troppo ravvicinati, estrarre la seconda freccetta e lanciare di nuovo per registrare correttamente il risultato. In un ambiente con rapide fluttuazioni di tensione elettrica, possono verificarsi malfunzionamenti che richiedono il ripristino del bersaglio.

9. Pulizia e manutenzione

9.1 Pulizia



AVVERTENZA
Pericolo mortale a causa di scosse elettriche.

- ▶ Prima di qualsiasi intervento sul prodotto scolleghi la spina dalla presa di corrente.
- ▶ Non sciacqui l'apparecchio con acqua.



ATTENZIONE
Danni dovuti a detergenti errati.

- ▶ Verificare la compatibilità dei detergenti con la superficie in un punto non esposto.
- ▶ Per la pulizia non utilizzare solventi organici, acqua bollente, acidi forti o detergenti alcalini.

- ▶ Rimuovere la polvere e lo sporco lieve con un panno umido o una spazzola morbida.
- ▶ In caso di sporco ostinato, utilizzare un detergente delicato, non infiammabile e sicuro per gli alimenti o un panno inumidito con acqua.

9.2 Piano di manutenzione

La regolare manutenzione aumenta la sicurezza e la longevità del vostro prodotto.

Prima di ogni utilizzo

Alimentazione elettrica

- ▶ Scollegare l'apparecchio dalla presa di corrente e rimuovere le batterie prima di iniziare i lavori di manutenzione.

Stato

- ▶ Controllare le condizioni generali del prodotto e l'eventuale presenza di danni.

Parti annesse

- ▶ Controllare se le parti annesse siano allentate o si siano spostate e fissarle di nuovo secondo le esigenze.

Quando non viene utilizzato

Vano batterie

- ▶ Rimuovere le batterie dal vano batterie per evitare la corrosione causata dalla fuoriuscita di liquido dalle batterie.

10. Riparazioni

ATTENZIONE



Danni dovuti a riparazioni improprie

Utilizzare solo ricambi originali o autorizzati dal produttore.

- ▶ Far eseguire le eventuali riparazioni necessarie unicamente da un personale specializzato.

11. Dati tecnici

Denominazione	Valore
Modello:	bersaglio elettronico
Alloggiamento:	nero
Campi di punteggio:	Rosso, verde, nero, beige
Materiali:	
Disco bersaglio, anello esterno, delimitazioni del campo, Campi individuali,	polipropilene
Materiale Frecce:	acciaio, PET, POM
Batterie:	3 x AA (LR6, 1,5 V)
Dimensioni del prodotto:	
Bersaglio:	51.7x42.4x3 cm
Cavo USB:	2.8 m
Linea di partenza:	52x10 cm
Tasca per frecce:	15x12 cm
Display:	Cricket 8.45x1x94 cm Score 4.5x3.3 cm
Peso del prodotto:	1.45 kg

12. Dichiarazione di conformità UE

Il distributore dichiara con la presente che il prodotto indicato soddisfa i requisiti minimi europei applicabili.

Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile su richiesta al seguente indirizzo Internet: <https://www.juskys.de/>

13. Smaltimento

13.1 Confezione

Il materiale della confezione è riutilizzabile.

- Smaltire la confezione nel rispetto dell'ambiente e portarla alla raccolta regionale dei materiali riciclabili.

13.2 Informazioni generali sul prodotto

Questo prodotto non va smaltito nei rifiuti domestici. Alla fine del suo ciclo di vita, restituirlo gratuitamente al produttore, al punto vendita o portarlo ai centri di raccolta pubblici appositamente allestiti. I dettagli sulle modalità di smaltimento sono regolati dalla rispettiva legge nazionale. I materiali riciclabili vengono immessi nel ciclo di riciclaggio per ricavarne nuove materie prime. I seguenti materiali riciclabili vengono raccolti nei centri di raccolta comunali:

- rifiuti di vetro, plastica, rottami metallici, lamiere e molto altro.

Con questo tipo di riciclaggio di vecchi prodotti, forniamo un contributo importante alla tutela del nostro ambiente.

Contenido

1. Por su seguridad	44
1.1 Por su seguridad	44
1.2 Uso previsto	44
1.3 Uso inadecuado	44
1.4 Grupo destinatario	44
1.5 Niveles de advertencia	44
1.6 Símbolos	44
1.7 Indicaciones de seguridad	45
2. Descripción y funcionamiento	45
2.1 Cálculo de puntos	45
2.2 Panel de control	46
2.3 Visión general de los juegos HANDICAP	46
2.4 Indicador de pantalla	46
2.5 Visión general de los 32 juegos	46
3. Desembalaje y comprobación	48
3.1 Desembalar el producto	48
3.2 Compruebe el alcance de la entrega	48
4. Montaje	49
4.1 Lugar de colocación	49
4.2 Montaje en la pared	49
4.3 Coloca las pilas	49
4.4 Conectar el cable USB-C	49
4.5 Montar el dardo	49
4.6 Colocar la lámina protectora de pantalla	49
5. Transporte	50
6. Utilice	50
7. Almacenamiento	50
8. Solución de problemas	50
9. Limpieza y mantenimiento	50
9.1 Limpieza	50
9.2 Plan de mantenimiento	51
10. Reparaciones	51
11. Datos técnicos	51
12. Declaración de conformidad UE	51
13. Eliminación de residuos	51
13.1 Embalaje	51
13.2 El producto en general	51

1. Por su seguridad

1.1 Por su seguridad

- Lea detenida y completamente este documento antes de utilizarlo por primera vez.
- Siga las instrucciones y las indicaciones de seguridad que figuran en este documento y en el producto.
- Utilice el producto solo en perfectas condiciones técnicas, prestando atención a su seguridad y a los posibles riesgos.
- Conserve este documento cerca del producto para consultarlo en futuras ocasiones y para pasárselo al siguiente usuario.

1.2 Uso previsto

El producto está concebido exclusivamente para un uso privado.

- Utilice el producto únicamente como diana de interior.
- Utilice el producto únicamente en su estado original, con las piezas originales suministradas y/o con las piezas de repuesto autorizadas por el fabricante.
- Encargue las reparaciones únicamente a personal especializado.

Cualquier otro uso se considerará inadecuado y podrá conllevar daños personales y materiales.

No asumimos ninguna responsabilidad por el incumplimiento de las instrucciones y los daños personales y materiales que de ello se deriven.

1.3 Uso inadecuado

- No utilice el producto en estancias húmedas, como baños o saunas.
- No altere ni modifique el producto.
- No utilice el producto con piezas defectuosas.
- Proteja los componentes electrónicos de la humedad.
- No utilice el producto con las manos mojadas.

1.4 Grupo destinatario

Los usuarios son adultos y niños de más de 6 años bajo supervisión de un adulto,

que hayan leído y comprendido este manual y los símbolos que aparecen en el producto o que hayan recibido instrucciones equivalentes sobre el uso y las indicaciones de seguridad.

Solo estos usuarios pueden utilizar el producto.

Las personas con alguna discapacidad física o intelectual / los niños / las embarazadas solo pueden utilizar el producto bajo supervisión de un usuario adulto.

Las personas anteriormente indicadas no pueden encargarse de las tareas de montaje, mantenimiento y limpieza.

Los usuarios solo pueden utilizar el producto si están en plena posesión de sus facultades físicas, mentales y sensoriales, además de despiertos y sobrios.

El personal especializado está compuesto por personas con formación mecánica especializada, como artesanos cualificados, metalúrgicos, etc.

1.5 Niveles de advertencia



PELIGRO

Advertencia frente a peligros que causan directamente la muerte o lesiones graves en caso de no seguir las instrucciones.



ATENCIÓN

Advertencia frente a peligros que pueden causar la muerte o lesiones graves en caso de no seguir las instrucciones.



CUIDADO

Advertencia frente a peligros que pueden causar lesiones en caso de no seguir las instrucciones.

AVISO

Advertencia frente a peligros que pueden causar daños materiales en caso de no seguir las instrucciones.

1.6 Símbolos

Símbolo	Descripción
---------	-------------



Este símbolo indica que el usuario debe haber leído y comprendido el manual antes de utilizar el producto.



El símbolo internacional de reciclaje identifica los materiales reciclables.



Este símbolo indica que está prohibido utilizar tornillos eléctricos.

A-Z /
1-N

Este código identifica una pieza necesaria para un determinado paso del montaje en una ilustración.



La marca CE se utiliza para identificar los productos que cumplen los requisitos aplicables impuestos al fabricante por la Unión Europea.



Uso exclusivo en interiores significa que el producto sólo puede utilizarse en interiores secos.



El **cubo de basura tachado con una barra** indica que los residuos de aparatos eléctricos y electrónicos no deben eliminarse con la basura doméstica.



El logotipo Triman es un símbolo de reciclaje obligatorio en Francia para la separación de residuos a nivel local.

1.7 Indicaciones de seguridad

**ATENCIÓN**

Riesgo de descarga eléctrica, incendio y cortocircuito.

Los cables dañados pueden provocar cortocircuitos, incendios y descargas eléctricas.

- Utilice el aparato únicamente con un enchufe con toma de tierra protegida por un disyuntor.
- No conecte el aparato a la red eléctrica por medio de enchufes múltiples o regletas.
- No use el dispositivo con un enchufe temporizado o teledirigido.
- El aparato puede conectarse por medio de un cable alargador no dañado y desenrollado con una longitud máxima de 3 metros y una sección transversal de 1,5 mm².
- No doble ni aplaste el cable de alimentación.
- Se debe poder acceder libremente al enchufe de red en todo momento.
- No desconecte el aparato de la red tirando del cable; apáguelo y extraiga el enchufe de la carcasa con la mano.
- No ponga el aparato en contacto con líquidos.

**CUIDADO**

Riesgo de lesiones y quemaduras al saltar o dar golpes sobre el producto.

Dar saltos o golpes puede provocar lesiones y daños materiales.

- Asegúrese de que nadie salte ni dé golpes sobre el producto o dentro del mismo.

**CUIDADO**

Lesiones y daños materiales.

La modificación del producto puede provocar lesiones y daños materiales, así como la anulación de la garantía.

- Utilice el producto únicamente en su estado original y con las piezas originales suministradas.
- Utilice exclusivamente las piezas de repuesto autorizadas por el fabricante.

**CUIDADO**

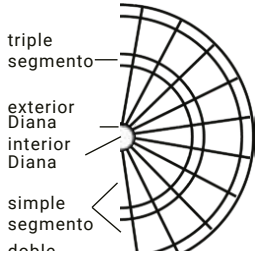
Daños materiales.

- No utilice nunca pilas nuevas y usadas a la vez, ni pilas de distintos tipos (por ejemplo, alcalinas y recargables), consulte los datos técnicos.
- Mantenga las pilas fuera del alcance de los niños.
- No intente recargar pilas no recargables.
- Asegúrese de la polaridad correcta (+ / -) al insertar las pilas.
- Retire las pilas si no va a utilizarlas durante un largo periodo de tiempo.
- No utilice pilas que estén dañadas.

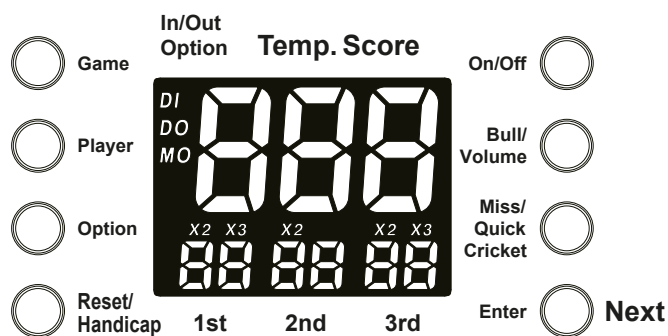
2. Descripción y funcionamiento

La diana electrónica tiene un sistema de puntuación informatizado y hace que jugar sea fácil y divertido. Con 32 juegos incorporados y 359 opciones/variaciones para elegir, tanto los principiantes como los jugadores avanzados encontrarán los juegos adecuados para ellos. Pueden jugar hasta 8 jugadores al mismo tiempo.

2.1 Cálculo de puntos

Segmento	Regla de punteo	
Segmento simple	Score x 1	
Doppeltes Segment	Score x 2	
Dreifaches Segment	Score x 3	
Diana exterior	25 x 1	
Diana interior	25 x 2	

2.2 Panel de control

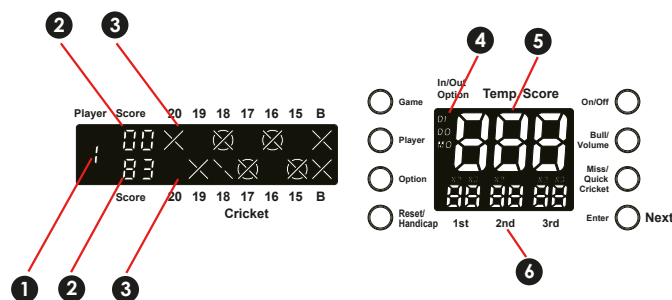


Botones	Descripción
Game	Selección entre 32 juegos.
ON/OFF	Pulse para encender. Manténgalo pulsado para apagar.
PLAYER	JUGADOR 1-8 jugadores. (1-P a 8-P). 5 niveles de dificultad (C-1 a C-5).
BULL OPTION	Ajuste de los parámetros del juego. 25/50 o 50/50 toro interior/exterior.
VOLUME	4 ajustes de volumen. silencioso - bajo - medio - alto.
OPTION	6 Ajustes del juego
MISS	Registra los dardos perdidos.
QUICK CRICKET	Selecciona „juego 13 estándar 2“ jugadores.
RESET	Reinicio a la partida 01.
HANDICAP	Ajuste de diferentes puntos de partida para igualar ventajas/desventajas entre las habilidades de los jugadores.
ENTER	Confirme la configuración seleccionada e inicie el juego.
NEXT PLAYER	Cambio entre jugadores después de que el dardo se haya convertido en dardo

2.3 Visión general de los juegos HANDICAP

Game	Name	Option	Spieler
1	301	6/12	1-8
2	501	6/12	1-8
3	601	6/12	1-8
4	701	6/12	1-8
5	801	6/12	1-8
6	901	6/12	1-8
7	301 League	6/12	4-8
8	501 League	6/12	4-8
9	601 League	6/12	4-8
10	701 League	6/12	4-8
11	801 League	6/12	4-8
12	901 League	6/12	4-8
13	Cricket	3/6	1-8
21	Count Up	9/18	1-8
24	High Score	12/24	1-8

2.4 Indicador de pantalla



1	Jugador actual
2	Puntos del jugador
3	Indicador de juego de cricket
4	Opción In/Out del juego 01
5	Puntos del jugador actual en la ronda
6	Puntos por lanzamiento en la ronda

2.5 Visión general de los 32 juegos

La diana electrónica ofrece 32 juegos integrados con 359 variaciones aptas para 1 a 8 jugadores.

Game	Name	Option	Variation	Spieler
1	301	6	12	1-8
2	501	6	12	1-8
3	601	6	12	1-8
4	701	6	12	1-8
5	801	6	12	1-8
6	901	6	12	1-8
7	301 League	6	12	4-8
8	501 League	6	12	4-8
9	601 League	6	12	4-8
10	701 League	6	12	4-8
11	801 League	6	12	4-8
12	901 League	6	12	4-8
13	Cricket	3	6	1-8
14	No Score Cricket	3	6	1-8
15	Cut Throat Cricket	3	6	1-8
16	Killer Cricket	3	6	2-8
17	Scram Cricket	1	2	2
18	Low Pitch Cricket	3	6	1-8
19	English Cricket	1	2	2
20	Single Only Cricket	3	6	1-8
21	Count Up	9	18	1-8
22	Round the Clock	12	12	1-8
23	Shanghai	4	4	1-8
24	High Score	12	24	1-8
25	Overs	19	38	2-8
26	Unders	19	38	2-8
27	Halve-It	1	2	1-8
28	Big-6	19	19	1-8
29	Double Down	1	2	1-8
30	21 Points	7	7	1-8
31	Nine Dart Century	3	6	1-8
32	Best of Nine	5	5	1-8

Juegos de recuento: 301-901 (modo individual y por equipos) G01 a G12.

Estos juegos se basan en el principio de cuenta atrás. Desde la puntuación inicial (301 a 901), el juego debe jugarse exactamente hasta 0 puntos.

Variantes de juego:

- **Single In/Out:** Cada golpe cuenta al principio y al final.
- **Doble In/Out:** Inicio y final sólo posibles con doble campo.
- **Master Out:** Final sólo con doble o triple.

Opciones de diana:

25/50 Toro: Anillo exterior = 25, toro interior = 50.

50/50 Toro: Ambos anillos cuentan 50.

Final del juego:

- Para doble out desde puntuación ≤ 170 , y master out ≤ 180 , el sistema muestra el lanzamiento óptimo para terminar.

Variantes por equipos (G07-G12)

- Las mismas reglas que en G01, pero con diferentes puntos de partida.

Importante: Un equipo sólo gana si el jugador acierta exactamente 0 y el equipo no tiene más puntos en total que el equipo contrario. En caso contrario, se anula el lanzamiento.

Variantes de Cricket - G13 a G20

Cricket sólo utiliza los números del 15 al 20 y la diana. Cada golpe se cuenta - el objetivo es «abrir» los números (3 golpes) y luego acumular puntos.

Cricket Status	One Time	Two Times	Open	Close
Sign				

- **G13 Simple Cricket:** Modo estándar con orden libre de aciertos o orden predefinido.
- C00: Acierta y «abre» los números 15-20 y el centro en cualquier orden.
- C20: Acierta y «abre» primero el número 20, luego, en orden, los números 19, 18, 17, 16, 15.
- C25: Acierta y «abre» primero la diana, luego, en orden, los números 15, 16, 17, 18, 19 y 20.
- **G14 No Score Cricket:** Los puntos no cuentan - el que cierre todos los campos primero gana.
- **G15 Cut Throat Cricket:** Las reglas básicas son las mismas que en el críquet estándar. Sin embargo, los puntos se suman al marcador total del oponente. El objetivo es tener el menor número de puntos al final.
- **G16 Killer Cricket:** Las reglas básicas son las mismas que en el No Score Cricket, con la excepción de que después de un lanzamiento se pueden borrar los puntos del adversario volviendo a acertar el mismo número.
- **G17 Scram Cricket:** El jugador 1 intenta acertar los números del 15 al 20 y el Bulls Eye. El jugador 2 intenta conseguir una puntuación alta. A continuación, el juego se repite a la inversa.
- **G18 Cricket en campo bajo:** Como el cricket,

pero con los números del 1 al 6 y la diana. Orden libre o predeterminado (E00 = números del 1 al 6 y diana en cualquier orden. E20 = Números del 6 al 1 y diana en cualquier orden. E25 = Ojo de buey y números del 1 al 6 en cualquier orden).

- **G19 Cricket inglés:** Este juego es solo para 2 jugadores y consta de 2 rondas. En la ronda 1, el objetivo del jugador 1 es la marca del centro de la diana. Cada acierto en la marca exterior del blanco cuenta como 1 punto, la marca interior del blanco cuenta como 2 puntos y los demás números cuentan como 0 puntos. El objetivo del jugador 2 es alcanzar la mayor puntuación posible antes de que el jugador 1 haya acumulado 9 puntos. En la segunda ronda, los jugadores intercambian sus roles. El jugador 2 apunta al centro de la diana y el jugador 1 intenta sumar puntos. El juego termina cuando el jugador 2 alcanza los 9 puntos. El jugador con más puntos es el ganador.
- **G20 Single Only Cricket:** Todos los puntos cuentan solo como aciertos simples (sin dobles ni triples). Un número debe acertarse tres veces para cerrarlo. El juego termina cuando un jugador ha cerrado todos sus números y la diana y lidera en puntos.

Juegos de puntuación y precisión - G21 a G31.

Estos juegos miden la precisión, la estrategia o la puntuación con sus propios objetivos o reglas.

- **G21 Count Up:** El objetivo es ser el primero en alcanzar una puntuación total determinada. La puntuación total se establece antes de comenzar el juego.
- **G22 Vuelta al Reloj:** Acierta los números del 1 al 5/10/15/20 en el orden correcto - dependiendo del nivel de dificultad (simple, doble, triple).
- **G23 Shanghai:** Cada jugador lanza 3 dardos y debe acertar en orden del 1 al 20, incluyendo la diana. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos posible en cada ronda. Se cuentan los dobles y los triples. El jugador que tenga la puntuación más alta después de los 20 segmentos es el ganador. Los niveles de dificultad ajustables para Shanghai: SHANGHÁI 5: el juego comienza en el segmento 5. SHANGHÁI 10: el juego comienza en el segmento 10. SHANGHÁI 15: el juego comienza en el segmento 15.
- **G24 High Score:** Duración: de 3 a 14 rondas (3 lanzamientos por ronda). Gana quien obtenga la puntuación más alta.
- **G25 Overs:** El objetivo de este juego es conseguir una puntuación más alta que la obtenida con los últimos 3 dardos. Antes de comenzar el

juego, se establece el número de vidas. Si no se consigue una puntuación más alta, se pierde una vida después de cada ronda.

- **G26 Unders:** Principio inverso al de Overs: el objetivo de este juego es conseguir una puntuación inferior a la obtenida con los últimos 3 dardos. Los lanzamientos MISS cuentan como 60 puntos.
- **G27 Halve-It:** Este juego consta de 12 rondas con 3 lanzamientos cada una. El objetivo es conseguir tantos puntos como sea posible de los números indicados. Los números para cada ronda son:

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4
12	13	14	Doble
Ronda 5	Ronda 6	Ronda 7	Ronda 8
15	16	17	Triple
Ronda 9	Ronda 10	Ronda 11	Ronda 2
18	19	20	Bulls Eye

Sin acierto = puntuación reducida a la mitad.

- **G28 Big-6:** Los objetivos del oponente se seleccionan mediante los propios lanzamientos acertados. El oponente debe acertar los mismos números. «Single 6» es el primer objetivo que hay que acertar. Antes de comenzar el juego, se establece el número de vidas pulsando la tecla Opción. Una vez que se ha acertado el objetivo actual, el siguiente lanzamiento determina el objetivo del oponente. Si el jugador 1 no acierta en el objetivo actual con dos dardos, pierde una vida y la oportunidad de determinar el siguiente objetivo para el jugador 2. El jugador 2 lanza entonces al «Single 6» que el jugador 1 no ha acertado. Los lanzamientos simples, dobles y triples son objetivos separados en este juego. El número de vidas restantes se muestra en la pantalla de críquet.
- **G29 Double Down:** El juego comienza con 60 puntos por jugador. En cada ronda hay segmentos objetivo predeterminados. En D y T, el jugador debe acertar un segmento doble o triple, aplicándose la misma regla. El jugador con la puntuación más alta es el ganador. Si no se acierta, la puntuación se divide por la mitad.
- **G30 21 Puntos:** El objetivo es anotar exactamente 21 puntos con hasta 3 dardos. Derribo = 0 puntos.
- **G31 Siglo de los Nueve Dardos:** El objetivo es acertar lo más cerca posible a 100, 150 o 200 con 9 dardos en 3 rondas. Los dobles y triples cuentan el doble o el triple del valor del número. Quien supere la puntuación pierde.

• G32 Mejor de Nueve:

El sistema selecciona una diana al azar. Sencillo = 1 punto, doble = 2, triple = 3. Gana quien tenga más puntos en 9 a 21 dardos al final.

• Nota sobre todos los juegos:

La mayoría de los juegos se pueden jugar con opciones de diana 25/50 o 50/50. Muchas variantes del juego permiten configuraciones individuales, composiciones de equipo o niveles de dificultad.

3. Desembalaje y comprobación

3.1 Desembalar el producto

⚠ ATENCIÓN

Riesgo de asfixia con el material de embalaje y por la ingesta de piezas pequeñas.

- Deseche el material de embalaje conforme a la normativa aplicable junto con los residuos domésticos.
- Mantenga las piezas pequeñas fuera del alcance de los niños.

ℹ AVISO

Daños materiales.

Los objetos puntiagudos, afilados o que puedan rayar superficies pueden dañar el producto al abrir el embalaje.

- Al abrir el embalaje, no utilice ningún objeto puntiagudo, afilado o que pueda rayar superficies.
- Tenga precaución al realizar las siguientes tareas.

1. Deposite las piezas una junto a otra sobre una superficie despejada, suave y plana.
2. Compruebe que el envío está completo y no tiene desperfectos.

3.2 Compruebe el alcance de la entrega

Se incluye el siguiente volumen de suministro:

Descripción	Cantidad
Diana electrónica	1
Tornillos + tacos (montaje en pared)	2
Cuerpo y varilla de dardo (16 g)	12
Cuerpo y varilla de dardo (12 g)	6
Cañón y culata	36
Puntas	120
Cable USB-C a USB-A	1
Línea de salida	1
Bolsa para dardos	1
Protector de pantalla	1
Herramienta para ejes	1

4. Montaje

AVISO



Daños en el producto debido a un montaje erróneo.

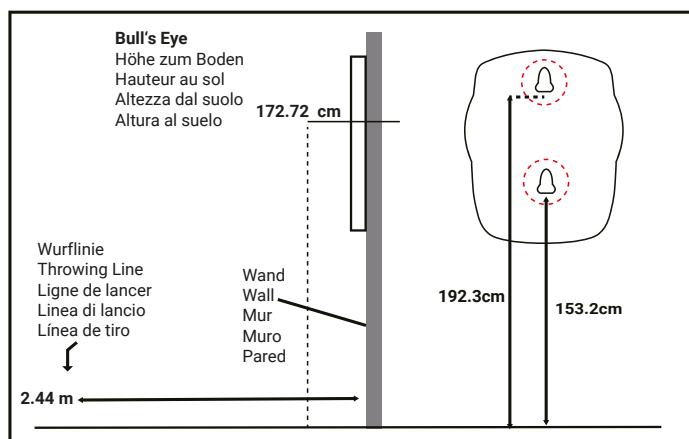
- Monte el producto por completo y de forma segura.

4.1 Lugar de colocación

- Elija un lugar de colocación apropiado que cumpla los siguientes requisitos:
- El lugar de colocación está seco y se puede ventilar con frecuencia.
- El lugar de colocación no debe estar expuesto permanentemente a la radiación solar ni a grandes oscilaciones de temperatura.
- La superficie del lugar de colocación es plana y antideslizante.
- Asegúrese de que hay una zona libre de 3 metros delante del lugar de instalación.

4.2 Montaje en la pared

Montaje en pared



1. Coloca 2 marcas en la pared, una debajo de la otra, a una altura de 192,3 cm y 153,2 cm por encima del suelo.
2. Taladre 2 orificios en las marcas.
3. Inserte 2 tacos en los orificios.
4. Atornille 2 tornillos en los orificios hasta que las cabezas de los tornillos sobresalgan aproximadamente 1.27 cm de la pared.
5. Alinee los orificios de montaje de la parte posterior de la diana con las cabezas de los tornillos y monte la diana en la pared.
6. Una vez montada la diana, el ojo de buey debe estar a 172,72 cm por encima del suelo.

4.3 Coloca las pilas.

La diana funciona con 3 pilas AA (LR6, 1,5 V) o con un cable de carga USB-C.

- Abra el compartimento de las pilas situado en la parte posterior de la diana e inserte 3 pilas AA (LR6, 1,5 V).

Para ahorrar pilas, la diana está equipada con una función de apagado automático. Si no se utiliza, la diana se apaga automáticamente transcurridos 30 minutos.

4.4 Conectar el cable USB-C

1. Antes de realizar la conexión, compruebe que la tensión y la frecuencia de red del aparato sean idénticas a las de la red de suministro.
2. Conecte el cable de alimentación a una toma de fácil acceso.

4.5 Montar el dardo

Instalar el vástago del dardo

1. Coloque la punta en forma de aguja de la herramienta para dardos exactamente en el punto de unión del vástago del dardo.
2. Sujete la herramienta con firmeza y gire el vástago hasta la posición deseada.

Instalar la punta blanda

1. Localice la abertura adecuada en la herramienta para dardos destinada a la punta blanda.
2. Introduzca la punta blanda en la abertura correspondiente de la herramienta.
3. Fije la punta blanda al dardo con la herramienta.

Retirar la punta blanda

1. Seleccione la abertura adecuada de la herramienta para dardos que sea adecuada para retirar la punta blanda.
2. Coloque el dardo de manera que la punta blanda instalada encaje exactamente en la abertura seleccionada.
3. Gire el dardo con la herramienta hasta que la punta blanda se pueda retirar fácilmente.

4.6 Colocar la lámina protectora de pantalla

Limpiar la pantalla

1. Limpie a fondo la superficie de la pantalla para eliminar completamente el polvo, las manchas u otras impurezas.

Retirar la lámina protectora trasera

1. Sujete la lámina protectora de la pantalla con la mano, localice la lámina protectora transparente en la parte trasera y retírela con cuidado. Tenga cuidado de no tocar la parte adhesiva con los dedos.

Alinee y pegue

1. Alinee la lámina protectora de la pantalla con uno de los bordes de la pantalla. Péguela lentamente y de manera uniforme para evitar burbujas de aire.

Retire la lámina protectora frontal

1. Una vez que la lámina protectora de la pantalla esté completamente colocada, retire con cuidado la lámina protectora transparente de la parte frontal. La instalación habrá finalizado.

5. Transporte

 **CUIDADO**

**Riesgo de lesiones y daños materiales debido a un traslado inadecuado.**

- Traslade los muebles únicamente sin voltearlos y de uno en uno.

6. Utilice

 **CUIDADO**

**Riesgo de lesiones debido a un uso inadecuado.**

- Utilice el producto conforme a su uso previsto; véase el capítulo „1.2 Utilizzare in modo conforme“ en la página 44.
- Mantenga una distancia de lanzamiento de al menos 2.44 m de la diana para garantizar lanzamientos seguros.
- Asegúrese de que no hay personas, animales u objetos cerca de la diana antes de lanzar.
- No recoja los dardos hasta que todos los jugadores hayan terminado de lanzarlos.
- No arroje personas ni animales con los dardos.

7. Almacenamiento

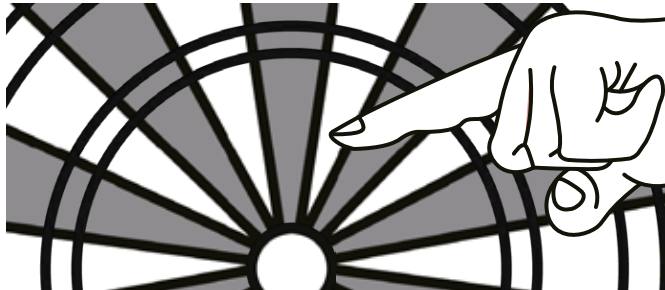
 **AVISO**

Daños materiales debido a un almacenamiento incorrecto.

- Almacene el producto desmontado o plegado en un lugar limpio y seco.
- Proteja el producto frente al polvo y la humedad.

8. Solución de problemas

Durante el juego, puede ocurrir que algunos segmentos del tablero de dardos se bloqueen temporalmente, lo que provoca que un segmento quede atascado. En este caso, se contabiliza la puntuación del segmento bloqueado y se muestra al cambiar de jugador. Si se produce este error, siga los siguientes pasos:



3. Localice el segmento bloqueado.
4. Presione firmemente el segmento bloqueado hasta que se libere. En cuanto se suelten los segmentos atascados, se rectifica el error.

Se requiere un tiempo de reacción electrónico y mecánico entre lanzamientos. Si dos lanzamientos están demasiado próximos, extraiga el segundo dardo y vuelva a lanzar para registrar correctamente el resultado.

En un entorno con rápidas fluctuaciones de tensión eléctrica, pueden producirse fallos de funcionamiento que obliguen a reiniciar la diana.

9. Limpieza y mantenimiento

9.1 Limpieza

 **ATENCIÓN**

**Peligro de muerte por descarga eléctrica.**

- Antes de realizar cualquier trabajo en el dispositivo, retire el enchufe de la toma de corriente eléctrica.
- No enjuague el aparato con agua.

 **AVISO**

Daños en caso de usar productos de limpieza inadecuados.

- Asegúrese de que el producto de limpieza sea apto para la superficie del objeto haciendo una prueba en un punto no visible.
- No utilice para limpiar disolventes orgánicos, agua hirviendo, ácidos fuertes ni limpiadores alcalinos.

- Limpie el polvo y la suciedad leve con un paño humedecido o un cepillo suave.
- Si el producto presenta suciedad más persistente, utilice un limpiador suave, no inflamable y apto para el uso alimentario, o un paño humedecido con agua.

9.2 Plan de mantenimiento

Un mantenimiento regular incrementa la seguridad y la durabilidad del producto.

Antes de cada uso

Suministro eléctrico

- Desconecte el aparato de la toma de corriente y retire las pilas antes de comenzar con las tareas de mantenimiento.

Estado

- Compruebe el estado general del producto y si presenta algún daño.

Piezas

- Compruebe si las piezas se han aflojado o deformado y fíjelas de nuevo en caso necesario.

10. Reparaciones

AVISO



Daños debido a una reparación inadecuada

- Utilice exclusivamente piezas de repuesto originales o autorizadas por el fabricante.
- Asegúrese de que las reparaciones las lleva a cabo personal cualificado.

11. Datos técnicos

Concepto	Valor
Modelo:	Diana electrónica
Carcasa:	negra
Campos de puntuación:	Rojo, verde, negro, beige
Materiales:	
anillo exterior, límites del campo, Campos individuales	polipropileno
Material Flechas:	acero, PET, POM
Pilas:	3 x AA (LR6, 1,5 V)

Dimensiones del producto:

Diana:	51.7x42.4x3 cm
Cable USB:	2.8 m
Línea de salida:	52x10 cm
Bolsa para flechas:	15x12 cm
Pantalla:	Cricket 8.45x1x94 cm Puntuación 4.5x3.3 cm
Peso total:	1.45 kg

12. Declaración de conformidad UE

El distribuidor declara por la presente que el producto mencionado cumple con los requisitos mínimos europeos aplicables.

El texto completo de la declaración UE de conformidad está disponible previa solicitud en la siguiente dirección de Internet: <https://www.juskys.de/>

13. Eliminación de residuos

13.1 Embalaje

El material de embalaje es reaprovechable.

- Deseche el material de embalaje conforme a la normativa ambiental y deposítelo en los contenedores de reciclaje de su entorno.

13.2 El producto en general

Este producto no se desecha junto con los residuos domésticos. Al término de su vida útil, puede devolverlo gratuitamente entregándolo al fabricante, en el punto de venta o en un punto de recogida oficial previsto para ello. Los detalles sobre la eliminación de residuos dependen de las correspondientes leyes regionales. Los materiales aprovechables del producto se introducen en el ciclo de reciclaje para, a partir de ellos, obtener nuevas materias primas. Los siguientes materiales se pueden depositar en los puntos de recogida municipales:

- vidrio, plásticos, metales, chapa, etc.

Gracias a este aprovechamiento de los productos usados estará realizando una importante contribución a la protección del medio ambiente.

DE: Technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
EN: Technical changes, misprints and errors excepted.
FR: Sous réserve de modifications techniques, de fautes d'impression et d'erreurs.
IT: Con riserva di modifiche tecniche, refusi ed errori.
ES: Salvo cambios técnicos, erratas y errores.

info@juskys.de
www.juskys.de
www.artsauna.de

Juskys Gruppe GmbH