

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРЫ ДАРТС

Модель: FH-9759 Navigator S

История игры Дартс началась много столетий назад. Среди лучших игроков были король Англии Генри VIII и король Франции Шарль VI. Эта игра появилась, в те времена, когда лук и дротики были среди основных видов оружия. Кроме того, развитие современного дартса тесно связано с английскими “пабами”. Игрок, хотя бы раз попавший дротиком в центр мишени (называемый “Бычий Глаз” и обычно сделанный из пробки), считался счастливым. Как бы то ни было, в 1908 году дартс был признан как популярный вид спорта и отдыха. Соревнования по дартсу проводятся в каждой стране, и эта увлекательная игра доставляет массу удовольствия и радости миллионам людей по всему миру.

Бурное развитие электроники превратило привычный дартс в суперсовременную игру. Автоматический подсчет очков и запрограммированные правила дали возможность в простой и удобной для игроков форме реализовать новые увлекательные игры. Став доступным не только спортсменам, но и маленьким детям и пожилым людям, дартс по-прежнему собирает вместе старых друзей. Ведь недаром в традициях дартса каждая игра начинается и заканчивается рукопожатием.

**ВНИМАНИЕ! ПРИ ИГРЕ ДЕТЕЙ В ДАРТС НЕОБХОДИМ ПРИСМОТР ВЗРОСЛЫХ.
ИГРА СОДЕРЖИТ МЕЛКИЕ ДЕТАЛИ, НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕТЬМИ МЛАДШЕ 3 ЛЕТ. ПОЖАЛУЙСТА,
ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ИНСТРУКЦИЮ**

Аккуратно распакуйте вашу мишень (dartboard) и ознакомьтесь с функциями и управлением перед использованием.

ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ ДЛЯ ВАШЕЙ МИШЕНИ:

Эта мишень предназначена для использования только с дротиками с мягкими (пластиковыми) наконечниками.

Никогда не пытайтесь использовать дротики с металлическим наконечником.

Металлический наконечник дротика может серьезно повредить электрические цепи, элементы и детали корпуса мишени.

- Не используйте чрезмерную силу при броске дротика. Нет необходимости бросать дротики сильно для того, чтобы они втыкались в мишень. Для того, чтобы исключить отскоки дротиков от мишени, используйте подходящие наконечники дротиков, подобные положенным в Вашу коробку при покупке.
- Не выдергивайте дротики из мишени! Вынимайте их из мишени, вращая по часовой стрелке.
- Используйте только тот адаптер переменного тока, который включен в комплект. Использование адаптера иного типа может стать причиной повреждения электронных узлов мишени.
- Не оставляйте мишень в условиях воздействия чрезмерно высокой температуры или холода.
- Не проливайте жидкости на мишень и не помещайте мишень в условия чрезмерной влажности. Жидкость или влажность могут быть причиной короткого замыкания.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. При правильной стойке ваша кисть, локоть, плечо, бедро и ступня должны находиться на одной линии. Если вы бросаете правой рукой, повернитесь правым боком к мишени. Перенесите вес на правую ногу и слегка наклонитесь вперед.
2. Бросок нужно выполнять от плеча. Двигается только кисть и предплечье. Отведите предплечье слегка назад и плавно бросайте дротик в мишень.
3. Вынимая дротики из мишени, вращайте их по часовой стрелке.
4. Тренируйтесь! Тренируйтесь! Тренируйтесь!

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРИ ИГРЕ В ДАРТС

Мишень разбита на сектора с номерами от 1 до 20, центр мишени называется Бычий Глаз (Bull's Eye) или сокращенно Бул. В каждом секторе мишени есть “одинарные”, “двойные” и “тройные” сегменты (см. ОПИСАНИЕ МИШЕНИ – Одинарное кольцо, Двойное кольцо, Тройное кольцо) при попадании в которые начисляются разные очки. Двойные и тройные сегменты называются еще “удвоение” и “утроение” соответственно. Каждый игрок осуществляет серию бросков из трех дротиков (подход).

КАК ВКЛЮЧИТЬ ДАРТС

Электронный дартс оснащен автоматической функцией включения – выключения и не имеет выключателя питания. Просто подсоедините адаптер питания или установите 3 батарейки стандарта “UM-3” или “AA” и мишень начнет работать. Через 5 минут после прекращения игры мишень автоматически выключится. Если при этом вы не отключили адаптер от сети, то, нажав кнопку MODE, Вы включите мишень на том моменте игры, на котором ее оставили.

УСТАНОВКА ИГР И РЕЖИМОВ

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ МЕЖДУ РЕЖИМАМИ

Для переключения между режимами CLOCK MODE (РЕЖИМ ВРЕМЯ) – GAME MODE (РЕЖИМ ИГРА) – ALPHABET MODE (РЕЖИМ АЛФАВИТ) используйте кнопку MODE.

УСТАНОВКА ЧАСОВ / БУДИЛЬНИКА

С помощью кнопки MODE выберите CLOCK MODE. Нажмите кнопку ENTER (индикатор часов мигает). Установите часы кнопкой PLAY. Аналогичным образом установите минуты, затем будильник.

ВЫБОР И НАСТРОЙКА ИГРЫ

С помощью кнопки MODE выберите GAME MODE. С помощью кнопки ENTER выберите режим GAME (ИГРА), PLAYER (ИГРОК), OPTION (ОПЦИЯ), HANDICAP (УРОВЕНЬ ТРУДНОСТИ), SOLITAIRE или SOUND (ЗВУК).

С помощью кнопки PLAY выберите группу игр, количество игроков, вариант игры (см. Таблицу 1), уровень трудности (см. Таблицу 1), функция SOLITAIRE включена/выключена и громкость звука.

КАК НАЧАТЬ ИГРУ

После окончания настройки игры, находясь в режиме GAME MODE, нажмите кнопку PLAY.

КАК СБРОСИТЬ ИГРУ

Во время игры Вы можете сбросить результаты игры и вернуться к началу игры, нажав кнопку MODE.

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Если не включена функция SOLITAIRE, после каждого подхода из трех бросков мишень переходит в режим паузы. Выньте дротики из мишени и нажмите PLAY для продолжения игры.

ПАУЗА и ПРОСМОТР РЕЗУЛЬТАТОВ

Во время игры кнопкой ENTER/HOLD можно включить режим паузы. В этом режиме можно посмотреть на дисплее результаты игры других игроков

УСТАНОВКА ИМЕНИ ИГРОКА

С помощью кнопки MODE выберите ALPHABET MODE. На дисплее загорится надпись NAME. Нажмите ENTER и на дисплее появиться первое поле для имени игрока. С помощью кнопки PLAY выберите первую букву имени. Повторите то же самое для выбора оставшихся двух букв.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ

SOLITAIRE: При включении этого режима компьютер будет автоматически переключать игру на следующего игрока после каждого подхода (3 броска). Использование этой функции очень удобно, если Вы играете один.

SOUND: С помощью этой функции можно регулировать громкость звука.

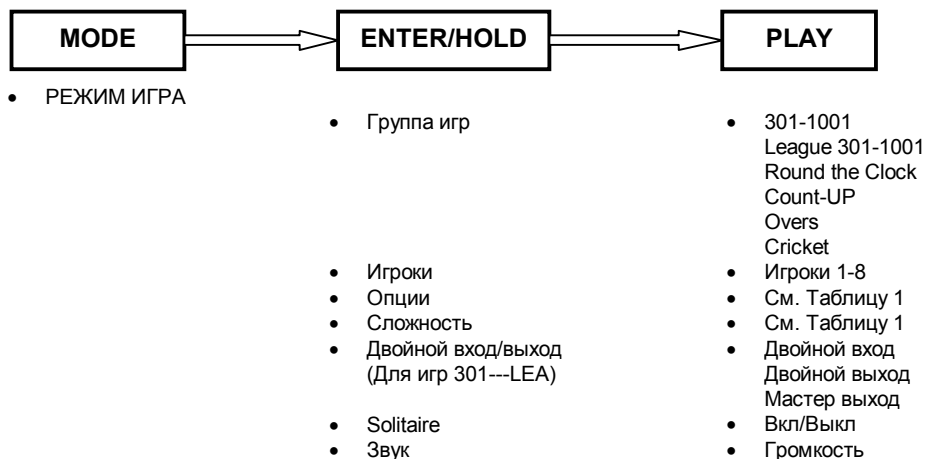
HANDICAP: Используя эту функцию, можно для каждого игрока установить индивидуальный уровень трудности (см. Таблицу 1)

СХЕМЫ УСТАНОВОК

ФУНКЦИЯ ЧАСЫ



ФУНКЦИЯ ИГРА



ФУНКЦИЯ АЛФАВИТ



Замечание: Функциональные возможности дисплея отображены в главе ОПИСАНИЕ МИШЕНИ и на иллюстрации.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

1. Игроки на дисплее отображаются как P1, P2 и т.д. За один подход игроку дается право бросить 3 дротика. Маленькие точки на дисплее показывают количество оставшихся бросков.

- Компьютер автоматически отслеживает пораженные сегменты секторов и подсчитывает очки в соответствии с правилами выбранной игры. Одинарные, двойные или тройные значения обозначаются черточками перед цифрой. Например: Одинарная 18 отображается как "_18". Двойная 18 как "=18". Тройная 18 обозначается тремя черточками. Одинарный Булл обозначается "-25".
- Перед броском всегда дожидаетесь звукового сигнала.
- После каждого подхода из трех бросков, мишень переходит в режим паузы (если не включен режим SOLITAIRE). Выньте дротики и нажмите кнопку PLAY для продолжения игры.
- Игра заканчивается после определения призовых мест для игроков.

ТАБЛИЦА 1: Выбор игры и уровня трудности

GAME		OPTION		HANDICAP	
Группа	Код	Игра	Уровень	Шаг	
_01	301	301	301-1001	100 очков	
	--	--	--	--	
	1001	1001	301-1001	100 очков	
LEA	301	League 301	301-1001	100 очков	
	--	--	--	--	
rc	Rc	Round the Clock	N.от 1 до 9	1 номер	
	S_0	Shoot – Out	От 0 до 9 очков	1 очко	
	SH	Shanghai	N.от 1 до 9	1 номер	
	1-2	Halve – It	От 0 до 950 очков	50 очков	
GAME		OPTION		HANDICAP	
Группа	Код	Игра	Уровень	Шаг	
200	200	Count Up 200	От 0 до 150 очков	50 очков	
	400	Count Up 400	От 0 до 350 очков	50 очков	
	600	Count Up 600	От 0 до 550 очков	50 очков	
	800	Count Up 800	От 0 до 750 очков	50 очков	
	1000	Count Up 1000	От 0 до 950 очков	50 очков	
	Hi	High Score	От 0 до 500 очков	50 очков	
0-	0-	Overs	От 3 до 7 жизней	1 жизнь	
	U_	Unders	От 3 до 7 жизней	1 жизнь	
	b-6	Big-6	От 3 до 7 жизней	1 жизнь	
Cri	Cri	Cricket-(Standart)	0, 20, 25	См. Прим.	
	no	No Score Cricket	0, 20, 25	См. Прим.	
	Cut	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	См. Прим.	
	Kil	Killer Cricket	0, 20, 25	См. Прим.	

Примечание: "0" : Закрывать в любом порядке.
 "20" : Закрывать в последовательности 20, 19, 18, 17, 16, 15, Булл.
 "25" : Закрывать в последовательности Булл, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

ОПИСАНИЕ ПРАВИЛ ИГР

301-1001

Это - наиболее популярная игра, в которую играют в наибольшем количестве лиг и турниров по Дартс. Каждый игрок начинает игру с 301 очка (501, 601, и т.д.). Чтобы установить разные уровни трудности для каждого игрока можно воспользоваться функцией HANDICAP (например, у одного игрока 301 очко, у другого 501, у третьего 701). В конце каждого подхода игрока сумма очков от трех брошенных дротики вычитается из счета игрока. Игра продолжается, с каждым попаданием дротики в сегменты мишени, приближая счет к нолю. Игра заканчивается, когда один из игроков сведет свой счет до ноля. Если игрок попадает дротиком в сегмент с большим количеством очков, чем остающийся у него счет, он прекращает серию бросков и передает право на серию из трех бросков следующему игроку, его счет возвращается обратно к количеству очков до текущей серии бросков.

Чтобы сделать игру более трудной и конкурентной, Вы можете выбрать дополнительные условия для начала или окончания игры (см. схему ФУНКЦИЯ ИГРА пункт "Двойной вход/выход"):

"Open In" – Игрок может попасть в любой сектор, чтобы начать игру.

"Open Out" – Игрок может попасть в любой сектор, чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным 0.

"Double In" - Игрок должен попасть в любой двойной сегмент (сегмент, находящийся в Двойном Кольце), чтобы начать игру.

"Double Out"- Игрок должен попасть в двойной сегмент (сегмент, находящийся в Двойном Кольце), чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным 0.

"Master Out"- Игрок должен попасть в двойной сегмент, двойной Булл или в тройной сегмент (сегмент, находящийся в Тройном Кольце), чтобы закончить игру. При этом счет должен стать равным 0.

Пример: Предположим, что мы играем "Double Out". Если остающийся у игрока счет - 20, игрок может победить, поразив двойной сегмент в секторе 10 (двойную 10) первым дротиком, или первым дротиком одинарную 10, а затем двойную 5, и т.д.

LEAGUE 301-1001

Это командный вариант игры 301-1001. Играют всегда 2 команды и отслеживается 4 счета. 1 и 3 игроки играют против 2 и 4. Игрок, списавший свой счет до 0, приводит свою команду к победе, но с учетом "Правила заморозки".

Правило заморозки: Игрок не может закончить игру, пока счет его партнера больше, чем суммарный счет игроков другой команды.

Можно выбрать дополнительные условия для начала или окончания игры (см. "Двойной вход/выход" в описании игры 301-1001).

Вы можете установить разные уровни трудности для каждого игрока с помощью функции HANDICAP.

ROUND THE CLOCK

Это основная игра для повышения квалификации в дартс. Каждый игрок пробует попасть в сектора с номерами от 1 до 20 последовательно. В каждом подходе у игрока есть три броска, чтобы попасть в указанный сектор. Если игрок попал в сектор, то он бросает дротик в следующий сектор и т.д. Когда игрок завершает серию из трех бросков игра переходит к следующему игроку. Игра заканчивается,

когда все игроки выбрали все номера от 1 до 20. Победителем является первый, кто попадет во все сектора (Примечание: двойной и тройной сегменты сектора считаются как одинарные).

Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

SHOOT-OUT

Эта игра, как для начинающих, так и для опытных игроков. Компьютер случайно выбирает номер и показывает его на дисплее. Если игрок попадает в сектор с этим номером в пределах 10-секундного интервала, ему начисляется очко. Попадание сопровождается звуковым сигналом. Если игрок не попадает в указанный номер, или истекает 10 секунд, другой звуковой сигнал оповещает о неудаче игрока. В каждом подходе у игрока есть три броска. Игрок первым набравший 15 очков побеждает. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

Примечание: Булл показывается как "25".

SHANGHAI

Это вариант игры *Round-The-Clock*, с той разницей, что игра ограничена 7 подходами или 21 броском. Игрок должен последовательно попасть в сектора с 1 до 20 и в конце в Булл. Двойные и тройные сегменты засчитываются. Например, попадание в двойную 3 засчитывается как $2 \times 3 = 6$ очков. Выигрывает игрок, набравший за 7 подходов большее количество очков.

Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

HALVE-IT

Все игроки начинают игру с бросков дротиков в 12 сектор, а затем в сектора 13, 14, любой двойной, 15, 16, 17, любой тройной, 18, 19, 20 и Булл. Каждый игрок бросает при подходе три дротика в один и тот же сектор, и переходит к броскам в следующий сектор в последующем подходе. Попадание в двойной или тройной сегменты засчитываются как удвоение или утроение очков соответственно. Если игрок за один подход ни разу не попал в предлагаемый сектор, его счет сокращается наполовину. Выигрывает тот, кто набрал больше очков. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

COUNT-UP

Это просто забава. Цель этой игры набрать равное или большее количество очков, чем задано раньше других игроков. Каждый игрок имеет три броска при подходе и должен попытаться набрать как можно больше очков за каждый бросок. Цель может быть установлена в 100 и выше очков с дельтой 100. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

HIGH SCORE

В эту игру часто играют в дартс-турнирах, чтобы определить квалификацию игрока. Игроки должны выиграть столько, сколько возможно из установленного числа подходов (обычно 7 подходов). Каждый игрок имеет три броска при подходе. В конце последнего подхода игрок, который набрал максимальное количество побед, объявляется победителем. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

OVERS

Это простая и быстрая игра. Игрок должен выбить столько же или больше очков, чем его соперник в предыдущем подходе. Если результат оказался меньше, то у игрока вычитается 1 "жизнь". Обычно игрокам дается по 3 жизни, но с помощью HANDICAP их можно увеличить до 7. Побеждает игрок, оставшийся в живых.

UNDERS

Игра аналогична *OVERS*. Здесь нужно выбить столько же или меньше очков, чем набрал соперник в предыдущем подходе. Если результат больше, то 1 жизнь вычитается. Промахи или исключенные попадания штрафуются 60 очками. Побеждает игрок, оставшийся в живых. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

BIG-6

Игра начинается с одинарной 6. Игрок должен хотя бы раз за подход попасть в 6, чтобы не потерять жизнь. Если ему удается начать первым или вторым дротиком, то у него есть возможность оставшимся дротиком обозначить следующую цель, в которую должен попасть соперник. Одинарные, двойные и тройные сегменты считаются разными целями. Стратегия состоит в том, чтобы задать сопернику наиболее трудную цель, например тройную 20 или двойной Булл. Побеждает игрок, оставшийся в живых. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные уровни трудности для игроков.

CRICKET - Standard

Крикет - стратегическая игра и очень популярна в Америке и Центральной Европе. Игроки выбирают стратегию обороны или нападения в зависимости от состояния игры. В любой момент игры каждый игрок может сделать усилие, чтобы увеличить счет или сделать попытку блокирования других игроков от выигрыша. Используются только сектора с номерами от 15 до 20 и Булл. У каждого игрока при подходе три броска. Когда игрок поразит сектор три раза, сектор становится "Закрыт" для этого игрока и при последующих попаданиях в этот сектор игрок может набирать очки. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при закрытии сектора и как удвоенная или утроенная числовая стоимость при наборе очков. Когда сектор поражен три раза всеми игроками, считается, что номер "закрыт всеми" и больше никем не может быть использован для набора очков. Игрок может продолжать набирать очки на "Закрытом" секторе пока он не закроется всеми игроками.

Вы можете установить ограничения для определенного игрока на последовательность закрытия секторов. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные последовательности закрытия для игроков.

Пример:

- a) Нажмите кнопку PLAYER до появления на дисплее надписи "P1". Затем нажимайте кнопку HANDICAP до тех пор, пока на дисплее не появится "20". Это указывает, что Игрок 1 должен закрыть сектора в последовательности 20, 19, 18, 17, 16, 15 и Булл.
- b) Нажмите кнопку PLAYER снова (надпись на дисплее "P2"). Затем нажимайте кнопку HANDICAP до тех пор, пока на дисплее не появится "25". Это указывает, что Игрок 2 должен закрыть сектора в последовательности Булл, 15, ..., 20.

Побеждает тот игрок, который закрыл все сектора первым и набрал больше всех очков. Если количество очков у игроков равное, побеждает тот, кто первым закрыл все сектора.

NO SCORE CRICKET

Упрощенная версия игры Крикет. Побеждает тот, кто закрыл все сектора первым. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при закрытии сектора. Очки не начисляются при попадании в закрытый сектор. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные последовательности закрытия для игроков.

CUT THROAT CRICKET

Реверсивная версия игры Крикет в подсчете очков. Это наиболее популярный вид Крикета для того случая, когда играют три игрока. Двое из игроков могут объединить усилия и победить другого игрока перед тем, как начать состязаться друг с другом.

Когда игрок попадает в закрытый сектор, очки добавляются к счетам противников, которые еще не попали три раза в этот сектор. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при закрытии сектора и как удвоенная или утроенная числовая стоимость при записи очков. Если Вы закрыли сектор, тогда Вы защищены от штрафных очков. Игрок, который имеет минимальное количество очков, и закрыл все сектора, объявляется победителем. Если игроки имеют одинаковые счета, тогда игрок,

который открыл все номера первым, считается победителем. Если игрок закрыл все сектора первым, но имеет более высокий счет, чем у соперников, он должен продолжать попадать в закрытые сектора, чтобы довести колебание очков соперников до уровня равного его счету или выше. Следовательно, лучшая стратегия состоит в том, чтобы, закрыть сектора как можно скорее и тем самым заблокировать возможность других игроков записывать на Вас очки, не упуская случая, чтобы оштрафовать других. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные последовательности закрытия для игроков.

KILLER CRICKET

Правила игры похожи на правила *CUT THROAT CRICKET*. В начале игры у всех игроков все сектора закрыты и выигрывает тот, кто первым "открывает" все сектора. Двойной или тройной сегменты считаются как два или три попадания соответственно при открытии сектора. Когда игрок попадает в открытый сектор, то его противникам, которые еще не попали три раза в этот сектор, добавляется по штрафному пункту. Если Вы три раза попали в сектор, тогда Вы защищены от штрафных санкций.

Пример: Пусть первый игрок имеет одно попадание в сектор 19 (один флажок из трех на дисплеи для Крикета сектора 19 потушен), второй игрок имеет два попадания в сектор 19 (два флажка сектора 19 потушено) и третий игрок имеет три попадания (все флажки сектора 19 потушены). Четвертый игрок вступает в игру и попадает в тройную 19, тем самым открывая этот сектор. Затем четвертый игрок попадает в одинарную 19. Игроки 1 и 2 получают по одному пункту в секторе 19 (на дисплее для Крикета у игроков 1 и 2 в секторе 19 добавляется по одному флажку), а у третьего игрока изменений не происходит. Используйте функцию HANDICAP, чтобы установить разные последовательности открытия для игроков.

ПРОБЛЕМЫ:

Залипание сегмента:

Иногда сегмент может залипнуть, что будет индцировано мигающими индикаторами, отсутствием звуковых сигналов и прекращением автоматического подсчета очков. Это можно исправить аккуратным выниманием дростика из сегмента мишени или легким покачиванием сегмента.

Сломанные Наконечники:

Если наконечник дростика ломается и остается в мишени, важно чтобы были приняты следующие предосторожности: Отключить блок питания от мишени, чтобы исключить любую возможность электрического удара. Если часть наконечника дростика остается выше поверхности мишени, просто ухватите сломанный наконечник губками плоскогубцев или пинцета и мягко вытяните его. Если часть наконечника находится ниже поверхности доски либо протолкните наконечник внутрь сегмента, либо вытолкните наконечник из сегмента с внутренней стороны мишени с помощью шила или гвоздя диаметром меньше, чем диаметр лунки сектора. ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ! Не нажимайте чрезмерно сильно на сегмент, это может привести к поломке схемы.

Скачки напряжения:

В определенных редких ситуациях (скачки напряжения, электростатический разряд, сильное электромагнитное воздействие от СВЧ-печи или электромотора) может прерваться нормальное функционирование мишени. После прекращения воздействия источника прерывания, мишень может быть возвращена к нормальному функционированию путем нажатия на кнопку "Reset" или выключением и включением источника питания.

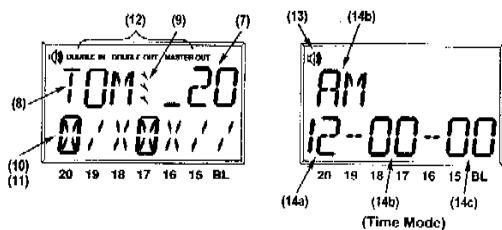
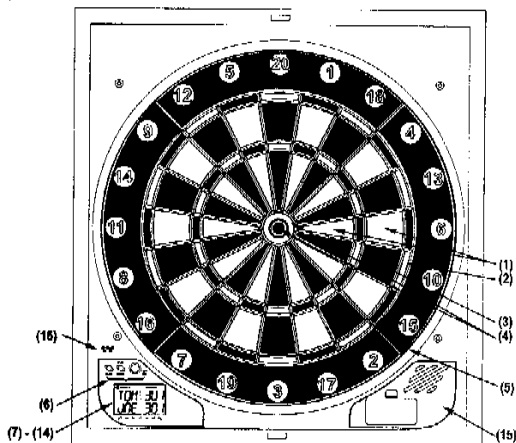
ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Фирма Techno-Media предоставляет годовую гарантию на электронную часть мишени с момента продажи. Настоящая гарантия недействительна, если неисправность вызвана халатным отношением, механическим повреждением, а также при поврежденной пломбе на мишени.

E-mail: tmedia@rol.ru

ОПИСАНИЕ МИШЕНИ:

- Одинарное кольцо:** При попадании в сегмент сектора, находящегося в этом кольце (одинарный сегмент), начисляются очки равные номеру сектора.
- Двойное кольцо:** При попадании в сегмент сектора, находящегося в этом кольце (двойной сегмент), начисляются очки равные удвоенному номеру сектора.
- Тройное кольцо:** При попадании в сегмент сектора, находящегося в этом кольце (тройной сегмент), начисляются очки равные утроенному номеру сектора.
- Бычий Глаз:** При попадании во внешнее кольцо Бычьего Глаза начисляется 25 очков, в центр Бычьего Глаза 50 очков.
- Ловушка:** При попадании в кольцо очки не начисляются.
- Функциональные кнопки:** См. главу УСТАНОВКА ИГР И РЕЖИМОВ.
- Player Score (Счет игрока):** Показываются общие суммарные счета для каждого игрока по очереди и отображаются:
 - В играх 301-1001, League 301-1001, Count-Up, High Score, Cricket, No Score и Cut Throat Cricket: Результат броска - Суммарный счет
 - В игре Round The Clock: Цель - Результат броска
 - В игре Shoot Out: Цель - Результат броска - Суммарный счет
- Индикатор очереди (P1 - P8):** Показывает, кто из игроков должен бросать.
- Индикатор дростиков:** Показывает количество оставшихся бросков.
- Поле для результатов игры Cricket:** Одно попадание – высвечивается нижний квадратик, два попадания - верхний квадратик, три попадания - оба квадратика.
- Суммарный результат игры Cricket:**
 - В игре Cricket, No Score Cricket рамкой отображаются номера секторов, которые закрыты всеми Вашими соперниками.
 - В игре Cut Throw Cricket рамкой отображаются номера секторов, которые закрыты одним и более соперниками.
- Double-In (di), Double-Out (do), Master-Out (Eo) индикаторы:** Показывают статус для начала и или окончания игры 301-1001 и .
- Индикатор Звука:** Обозначает - 1) включенный звук; 2) включенный будильник.
- Время:** (a) часы, (b) минуты, (c) секунды, (d) до-после полудня.
- Отсек для батареек.**
- DC Jack:** Разъем для подключения блока питания.
- Подставка для дростиков.**



ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН НА ЭЛЕКТРОННУЮ ИГРУ ДАРТС

Наименование изделия (модель): _____ Серийный номер: _____ Дата продажи: _____ Печать (штамп) продавца: _____
--

Гарантийные обязательства:

Покупатель имеет право на бесплатный ремонт электрических частей и электронных узлов товара в течение 12 месяцев со дня покупки при условии соблюдения правил эксплуатации и технических требований, описанных в инструкции по эксплуатации. Гарантия не распространяется на подвижные части товара.

Правила гарантийного обслуживания:

В соответствии с законом РФ «О защите прав потребителя» потребителю предоставляется право на бесплатный гарантийный ремонт в течение срока, заявленного на данный вид товара. Согласно данному закону потребителем является гражданское лицо заказывающее, приобретающее или использующее товары исключительно для личных (бытовых) нужд, не связанных с извлечением прибыли.

В соответствии с Постановлением Правительства РФ от 19.01.98 N55 не подлежат обмену технически сложные товары бытового назначения, на которые установлены гарантийные сроки (электронные игрушки).

Гарантийное обслуживание осуществляется головным сервисным центром или уполномоченными агентами.

Условия гарантии:

Гарантия распространяется на электрические части и электронные узлы товара при условии соблюдения правил эксплуатации и технических требований, описанных в инструкции по эксплуатации.

Гарантия недействительна в случаях, когда повреждение или неисправность вызваны пожаром, грубым механическим воздействием, попаданием воды внутрь изделия, халатным отношением, самостоятельной разборкой узлов или ремонтом, эксплуатацией с нарушением технических условий и/или требований безопасности.

Гарантия не распространяется на следующие случаи:

- при возникновении дефекта в результате умышленных или ошибочных действий потребителя;
- при поломке или порче изделия вследствие стихийного бедствия;
- при выходе из строя деталей, обладающих ограниченным сроком использования (сектора, части дростиков);
- при возникновении недостатков в результате естественного износа товара.

Потребитель теряет право на бесплатное гарантийное обслуживание в случаях:

- нарушение пломб, гарантийных наклеек или стикеров, при обнаружении следов их переклеивания;
- наличие механических, электротехнических, химических повреждения поверхности компонентов товара.

С условиями гарантии ознакомлен, к внешнему виду и комплектации товара претензий не имею

Подпись покупателя

(ФИО)

Головной сервисный центр: г. Москва, ул. Бутырская,84; тел.: +7 (095) 685-1880, -0843.
 E-mail: tmedia@rol.ru

Региональное представительство: _____