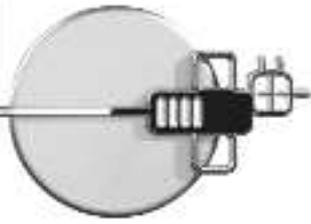


Radikal

DARTS



BEDIENUNGSANLEITUNG **MODELL MDAR**

FASSUNG 1



© GAELCO DARTS, S.L. 2007

BETREFFEND RADIKAL DARTS UND FOLGENDE BEDIENUNGSANLEITUNG

Die folgende Bedienungsanleitung beschreibt die sichere und korrekte Bedienung Ihrer Maschine. Die unsachgemäße Bedienung könnte eine fehlerhafte Funktionsfähigkeit oder Unfälle zur Folge haben, so dass geraten wird, diese Bedienungsanleitung sorgfältig zu lesen, bevor die Maschine in Betrieb genommen wird. Bitte beachten sie, dass die Maschine **Radikal Darts**® computergesteuert ist und daher dieselben grundsätzlichen Pflegemaßnahmen erfordert wie ein PC.

Gaelco Darts S.L. behält sich das Recht vor, Änderungen in diesem Dokument ohne Vorankündigung vorzunehmen. Der Benutzer kann die neueste Fassung über die folgende Webseite <http://www.radikaldarts.com> einsehen.



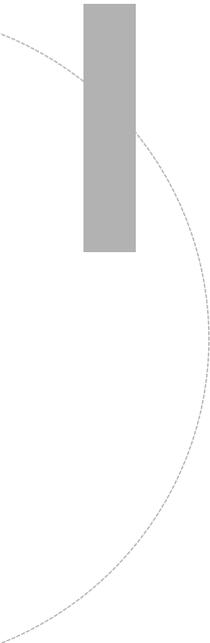
Die Maschine Radikal Darts ist gemäß den Richtlinien der europäischen Gemeinschaft hergestellt worden. Jegliche Änderung und/oder Veränderung, muss ausdrücklich von Gaelco Darts S.L. autorisiert werden. Die Benutzung von Ersatzteilen, die die Spezifikationen der originalen Bauteile nicht einhalten, heben die Garantie auf. Ebenso hat auch die Beseitigung oder Abänderung der Seriennummer und/oder Barcodes, die das Produkt oder deren Bestandteile identifizieren, eine automatische Garantiefreisetzung zur Folge.

©2007 Gaelco Darts S.L.

Alle Rechte vorbehalten. **Radikal Darts**®, sowie deren Spezifikationen und Design, sind durch Rechte von Copyright und industriellem Eigentum geschützt.

INHALTSVERZEICHNIS

	<u>Seite</u>
1. ALLGEMEINE INFORMATIONEN	5
2. SPEZIFIKATIONEN	6
3. SICHERHEITSBESTIMMUNGEN	8
4. TRANSPORT UND LAGERUNG	10
5. AUFSTELLUNG	10
6. ENTPACKUNG, AUFBAU UND INSTALLATION DER MASCHINE	11
7. EINSTELLUNG UND ANPASSUNG DER PARAMETER	17
Anschluss ans Internet	22
Überprüfung des Internetanschlusses	24
Schussentfernung	25
Lasertest	26
Resteinstellungen des Setup	27
Maschinenaktivierung	31
Schlusseinstellungen des Testmenüs	33
Spielbeginn	35
Ausschalten der Maschine	36
8. ALLGEMEINE INFORMATION	37
Über Identifikation der Spieler	38
Über Klassifikationen	39
Über persönliches Rating	40
Über die Zielscheibe	40
Über Meisterschaften	42
Über Liga	45
Über Turniere	46
Über Spiele	46
Spiele durch Rating	46
Über das Bonussystem	47
Spiele Online	47
9. SPIELE (WIE MAN SPIELT)	48
10. MEISTERSCHAFTEN (WIE MAN SPIELT)	53
Provisorische Anmeldung des Spielers	53
Spielanleitungen	54
11. TURNIERE	55
Schnellführer zum Spielen	56
12. LIGAS	57
13. SPIELE ONLINE	62
14. INSTANDHALTUNG	64
15. MELDELISTE	77
16. GERÄTEANSCHLUSSANSCHLUSS	92
Identifikation der Steckverbinder	92
Anschlussdiagramm	96



1. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

1.1 DATEN DES FABRIKANTEN UND DER MASCHINE

Fabrikant	GAELCO DARTS, S.L.
Adresse	Escipió, 11
PLZ.	08023
Stadt	Barcelona
Land	SPANIEN
Tel.	93 417 36 26
Fax	93 417 28 02
E-Mail	info@radikaldarts.com
Webseite	www.radikaldarts.com
Name der Maschine	RADIKAL DARTS
Modell	MDAR
Seriennummer wird im Label der Maschinencharakteristiken angezeigt	

1.2 EINHALTUNG DER CE-NORMEN



Die Maschine RADIKAL DARTS hält die folgenden Vorschriften für Sicherheit und elektromagnetische Verträglichkeit ein:

ELEKTROMAGNETISCHE EMISSION

- UNE-EN-55022-2000+A1:2002+A2:2004 strahlenförmige Emission
- UNE-EN-55022-2000+A1:2002+A2:2004 geleitete Emission
- UNE-EN-61000-3-2:2001 Oberschwingstromemission
- UNE-EN-61000-3-3:1997+CORR:1999+A1:2002 Emission von Spannungsschwankungen

ELEKTROMAGNETISCHE STÖRFESTIGKEIT

- UNE-EN 61000-4-2:1997+A1:1999+A2:2001 elektrostatische Entladungen
- UNE-EN 61000-4-3:1998+A1:1999+A2:2001 2001 elektromagnetische RF-Strahlungsfelder
- UNE-EN 61000-4-4:1997+A1:2001+A2:2002 Schnelleinschaltstoß
- UNE-EN 61000-4-5:1997+A1:2001 Schockwellen (1,2/50)
- UNE-EN 61000-4-6 :1998+A1:2001, Geleitete Störungen, durch Radiofrequenzfelder induziert.
- EN 61000-4-8:1996+A1:2001 Magnetfelder
- EN 61000-4-11:1997+A1:2001 Mikrounterbrechungen und Spannungsvariationen

ELEKTRISCHE SICHERHEIT

- UNE-EN60335-1:1997+Err.1997+A11:1997+A12:1997+A131:1999+A141:1999+Err.:1999
- UNE-EN 60825-1:1996+A11:1997+A2:2002+A2 CORR:2002+A1:2003 Sicherheit der Laserprodukte.

1.3 TECHNISCHER SERVICE

Gaelco Darts S.L. und deren autorisierte Verteiler stellen den technischen Service für die Maschine RADIKAL DARTS bereit.

E-Mail des technischen Service: **servicedarts@gaelcodarts.com**

1.4 VERANTWORTUNG DES FABRIKANTEN

Jegliche Veränderung und/oder Abänderung, die an der Maschine ohne ausdrückliche Autorisation des Fabrikanten ausgeübt wird, wird als ausschließliche Verantwortung des Bedieners (Besitzers) angesehen, der hiermit die Verantwortung für die Einhaltung der Rechtsvorschriften für Sicherheit und elektromagnetische Verträglichkeit übernimmt.

Sollte eine Betriebsstörung durch ein fehlerhaftes Element ausgelöst werden, übernimmt der Fabrikant die Verantwortung, vorausgesetzt die Maschine befindet sich im originalen Fabrikationszustand. Die Verantwortung wird begrenzt oder vollständig aufgehoben, sollte der Bediener die in der Anleitung aufgeführten Instruktionen nicht einhalten oder Ersatzteile verwenden, die nicht von der Garantie erfasst werden oder nicht den technischen Spezifikationen des Fabrikanten entsprechen.

2. SPEZIFIKATIONEN

MACHINENBESCHREIBUNG

RADIKAL DARTS ist eine Zielscheibe, die, dank ihres über Internet ferngesteuerten Schiedsrichtersystems, zur Durchführung von Meisterschaften, Ligen und Turniere ohne Schiedsrichtergegenwart geeignet ist. Das System RRS (Remote Refereeing System) erlaubt es, an jedem Punkt der Welt und zu jedem Zeitpunkt durchgeführte Partien zu schiedsrichtern. Um Betrugsversuche zu vermeiden, besitzt die Maschine ein hochentwickeltes Überwachungssystem, welches aus zwei Kameras, einem Lasergerät und diversen computerkontrollierten Sensoren, besteht.

Außerdem besitzt die Maschine Leser für Magnetkarten, um eine schnelle Identifikation der Spieler zu gewährleisten.

RADIKAL DARTS enthält die meisten Pfeilspiele: X01, Cricket, Shanghai, Burma Road und Tic Tac Toe, u.a., mit einer weitreichenden Optionspalette. Es erlaubt, auch lokale Turniere des Typs doppelter Ausscheidung (besser 3 Partien) durchzuführen und stellt dem Bediener die Mittel zur Verfügung, seine eigenen Meisterschaften zu organisieren.

MAßE UND GEWICHT DER MASCHINE

Breite	Tiefe	Höhe
665 mm	625 mm	2300 mm

2.1 TECHNISCHE CHARAKTERISTIKEN

Netzstromversorgung

Arbeitsspannung: 220-230 VAC, 50 Hz
Konsum: 160W

CPU-Platte

Platte Gaelco RADIKAL DARTS

Spiel- und Kontrollelemente

- Tastatur
- Bildschirm Display, in der Konsole
- Druckstartknopf (START)
- Panoramik- Farbbildschirm, TFT 17" wide
- Frontalkamera
- Vertikale Kamera
- Laserlinienplotter
- Leser für Magnetkarten

Ferngesteuertes Schiedsrichtersystem

System RRS (Remote Refereeing System). Der Server und das Software, um den Zugang zum System zu erlauben ist im Besitz von Gaelco Darts S.L.

Anschluss an das lokale Netz und Internet

Kabel Ethernet RJ-45 Kategorie 5e FTP(Bildschirmwirkung) (wird nicht mit der Maschine geliefert)

2.2 ZUSATZTEILE, DIE MIT DER MASCHINE ANGELIEFERT WERDEN

Schlüssel für die obere Geldschublade	(1)
Schlüssel für die untere Geldschublade	(1)
Konsolenschlüssel	(2)
Schlüssel für die frontale Zielscheibentür	(1)
Netzkabel (2m) in der Geldschublade	(1)
Befestigungsschrauben der Module	(2)

3. SICHERHEITSBESTIMMUNGEN

VOR der Installation, Benutzung oder Wartung der Maschine, sollten die folgenden Anweisungen, vor allem die Sicherheitshinweise, sorgfältig gelesen werden. Um Unfälle oder Schäden zu vermeiden, müssen alle Anweisungen sowie die Hinweise in den jeweiligen Kapiteln strikt eingehalten werden.

Sollte der Besitzer die Installation oder die Wartung Dritten anvertrauen, muss er sich vergewissern, dass diese Personen die Sicherheitsinstruktionen der Anleitung kennen und befolgen.

Die Maschine ist für die Benutzung in geschlossenen Lokalen des Wohn- oder Gewerbebereichs entworfen. In keinem Falle darf sie für andere, als für die entworfenen Zwecke genutzt werden.

Gaelco Darts S.L. trägt keinerlei Verantwortung für Schäden oder Unfälle, die durch

3.1 GENERELLE SICHERHEITSMABNAHMEN



NIEMAND, UNTER KEINERLEI UMSTÄNDEN, DARF DIREKT IN DEN EMISSIONSFOKUS DES LASERGERÄTS SCHAUEN, DER DIE STARTLINIE AUF DEN BODEN PROJEKTIERT.

- Die Maschine darf nicht in Betrieb genommen werden, ehe nicht die korrekte Installation, den Anweisungen folgend, überprüft worden ist.
- Das Warnsignal im Guckloch, von dem die Laserlinie austritt, muss sauber und sichtbar gehalten werden, so dass die Bediener diese bemerken und ohne Schwierigkeit lesen können.
- Vor dem Einschalten der Maschine an das Stromnetz, bitte überprüfen, dass dieses die korrekte Stromspannung hat und die Sicherungen angebracht sind.
- Um den Feuergeschutz zu garantieren und Schäden im elektrischen Stromkreis zu vermeiden, sollte man im Falle der Auswechslung einer Sicherung, diese durch eine mit denselben Spezifikationen ersetzen. Die Benutzung von nicht genehmigtem Material ist ausdrücklich verboten.
- Da die Maschine von einem Computer kontrolliert wird, unterliegt diese denselben Pflegemaßnahmen wie ein Computer. Im Besonderen sollte man sie von der Stromversorgung trennen, wenn die Spannung nicht stabil ist oder häufig unterbrochen wird.

Sollten Funktionsstörungen oder andere Anomalien an der Maschine auftreten, muss deren Benutzung sofort eingestellt werden, bis das Problem behoben ist.

3.2 VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER INSTALLATION



Die Maschine nicht an Orten aufstellen, an denen sie eine Behinderung in Notfällen darstellen könnte, indem sie Ausgänge blockiert, den Zugang zu Feuerlöschern behindert, etc.

Die Maschine muss auf einer ebenen, flachen und neigungsfreien Oberfläche aufgestellt sein, mit angemessenen Ebnungsreglern.

Die Maschine ist für die Benutzung in geschlossenen Lokalen des Wohn- oder Gewerbebereichs entworfen. In keinem Fall darf sie auf freien Flächen oder unter den folgenden Konditionen aufgestellt werden:

- Direkte Sonnenbestrahlung oder Wasserkontakt
- Staubige Gebiete, mit hoher Luftfeuchtigkeit oder extremen Temperaturen.
- Orte, die Vibrationen unterlegen sind
- In der Nähe von Ventilationsleitungen oder an Orten, wo schnelle Temperaturschwankungen entstehen können
- In der Nähe von gefährlichen Substanzen.

Außerdem:

- Das Netzkabel darf keinen Durchgang behindern, da es sich in den Füßen verfangen könnte.
- Es wird empfohlen, die elektrische Installation über einen Fehlerstromschutzschalter zu führen, der einem Überlastungsstromstoß von maximal 30 mA angepasst ist.

GAELCO DARTS lehnt jegliche Verantwortung für mögliche Schäden oder Unfälle ab, die sich aus der Nichtbeachtung dieser Vorschriften ergeben.

3.3 MASCHINENSÄUBERUNG

Für die Säuberung der Maschine empfiehlt sich ein befeuchtetes Ledertuch mit einem neutralen Reinigungsmittel. Die Benutzung von Produkten, die Lösungsmittel enthalten, können die Oberfläche des Gehäuses und die Plastikmaterialien beschädigen.

4. TRANSPORT UND LAGERUNG



Die Maschine sollte von entsprechend geschultem Personal transportiert und installiert werden. Das Gehäuse verfügt über Teile, die vibrations- und stoßempfindlich sind, wie der TFT-Bildschirm und die CPU-Platte. Daher empfiehlt sich beim Transport oder einer Ortsverlagerung große Vorsicht.

4.1 TRANSPORT DER VERPACKTEN MASCHINE

Für den Transport wird empfohlen, die Maschine verpackt auf deren Palette zu lassen. Die verpackte Maschine muss mit einer Transportpalette oder einem anderen angemessenen Transportmittel bewegt werden. Es ist wichtig, die Gabel bis ans Ende der Palette einzuhaken, um eine höhere Frachtstabilität zu erreichen.

Es ist nicht erlaubt, die Maschine mit Seilen oder Bändern anzuheben, da die Verpackung über keine Befestigungspunkte für diese Art von Transport verfügt.

4.2 LAGERUNG

Die verpackte Maschine muss in geschützten und trockenen Innenräumen gelagert werden, wo die Temperatur +45°C nicht überschreitet und -5°C nicht unterschreitet.

4.3 EMPFANG

Die Kartonverpackung, die die Maschine umgibt, muss beim Empfang gründlich untersucht werden, um zu überprüfen, dass das Gerät keinerlei Beschädigung während des Transports erlitten hat und sich in gutem Zustand befindet.

Die Garantie kann durch Schäden, die während des Transports entstanden sind, aufgehoben werden. Sobald eine Beschädigung erkannt wird, müssen der Vertreiber und der Spediteur informiert werden. Bitte Punkt 6 für eine detailliertere Inspektion nachschlagen.

5. AUFSTELLUNG

Der für die Aufstellung vorgesehene Ort muss über eine Steckerbasis mit Erdleitung und eine Kommunikationslinie DSL-Internet verfügen.

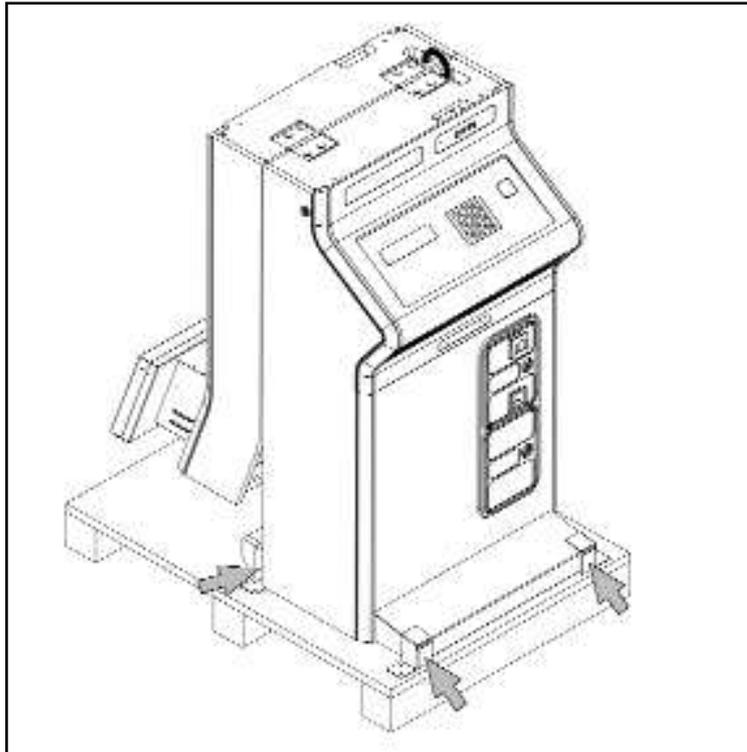
Die Maschine enthält eine sensible CPU, daher ist es ratsam über eine unabhängige Stromversorgung zu verfügen. Sollte das nicht möglich sein, sollte dafür gesorgt werden, dass die Stromzufuhr sauber und stabil ist. Als Grundregel sollte man davon absehen, die Maschine an eine Leitung anzuschließen, die ebenfalls Kühlapparate, Motoren oder andere Geräte versorgt, die elektrische Geräusche verursachen und einen hohen Verbrauch haben.

Die Maschine ist auf einem ebenen Boden aufzustellen und die Schusslinie sollte frei von Unregelmäßigkeiten und Reflexen sein.

Wählen Sie einen Ort aus, wo niemand gezwungen ist, vor der Schusslinie zu kreuzen.

6. ENTPACKUNG, AUFBAU UND INSTALLATION DER MASCHINE

Es ist ratsam die Maschine am ausgewählten Betriebsstandort oder in dessen möglicher Nähe auszupacken. Die Kartonverpackung wird von oben aus entfernt, ratsamerweise von zwei Personen. Nach Entfernung des Kartons, des Staubschutzbezugs und der Schutzvorrichtungen hat die Maschine das Aussehen der folgenden Abbildung.



Um die Maschine aus der Transportpalette ziehen zu können, müssen alle vier metallischen Winkel entfernt werden, mit der sie an der Palette befestigt ist. (drei dieser Winkel sind in der Zeichnung abgebildet). Hierfür müssen die Schrauben von der Palettenbasis entfernt werden.

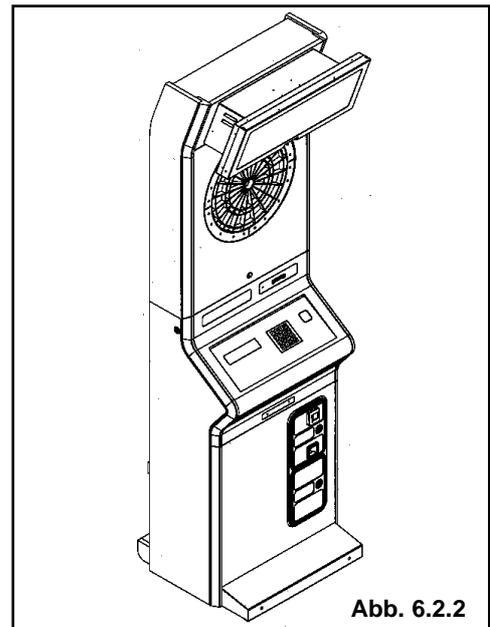
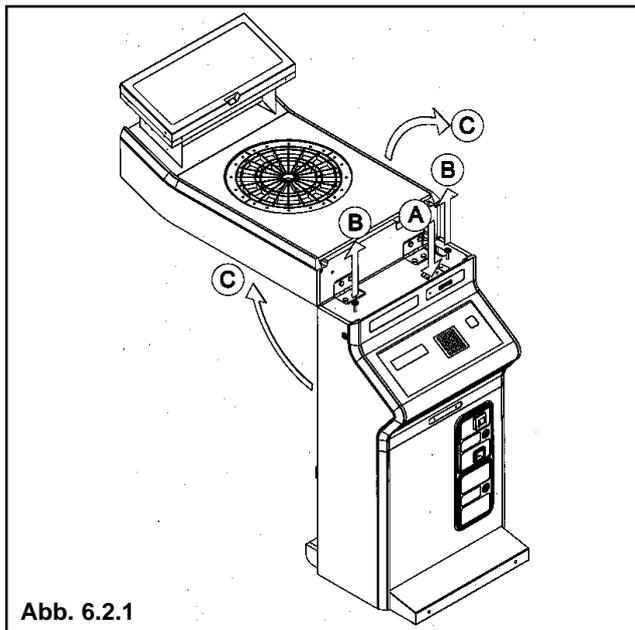
6.1 ÜBERPRÜFUNG VOR DER MONTAGE

Unter normalen Umständen können die Produkte von GAELCO sofort nach Auspackung montiert werden. Sie sollten aber überprüfen, ob die Maschine beim Transport Stößen ausgesetzt war. Hierfür wird eine systematische Überprüfung der folgenden Punkte empfohlen:

- Das Außengehäuse nach Kratzern, Stößen oder Rissen untersuchen.
- Überprüfung des guten Zustands der Ebnungsregler.
- Überprüfen, dass alle mit der Maschine gelieferten Schlüssel alle Türen öffnen.
- Alle mit der Maschine gelieferten Zubehörteile überprüfen.
- Vergewissern Sie sich, dass die Stromversorgung alle Spezifikationen aufweist, die auf dem Etikett der Maschine angegeben sind.

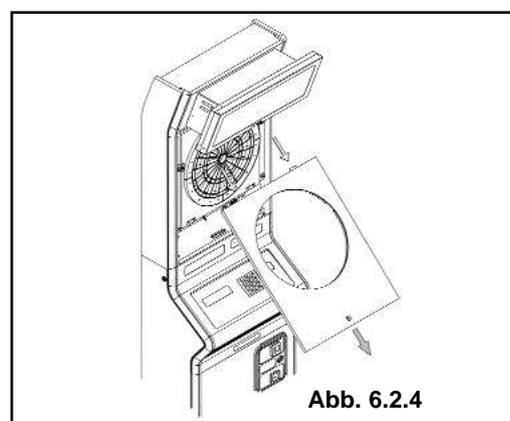
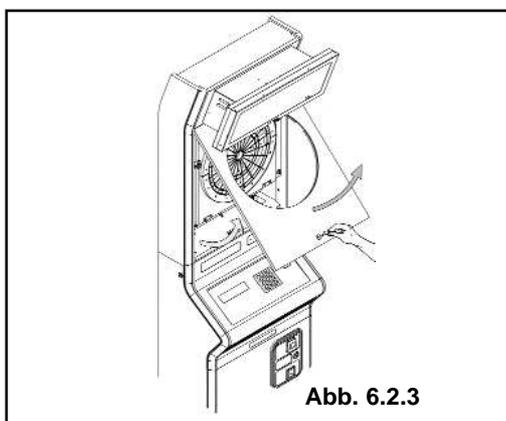
6.2 MONTAGE UND INSTALLATION

Der erste Schritt zur Montage besteht darin, die Schlüssel zu entfernen, die sich mittels einer Klammer an zwei Schrauben der Position B befestigt befinden. Danach werden die Schrauben der Abb. 6.2.1. entfernt und das obere Gehäuseteil angehoben, wie die Pfeile C in der Abb.6.2.1 anzeigen, bis die Basis vollständig auf dem unteren Abschnitt ruht, wie in Abb. 6.2.2. beschrieben. Dieser Vorgang muss mit großer Vorsicht ausgeführt werden, um die Maschine nicht zu destabilisieren. Dabei sollte vermieden werden, Kabel während der Verbindung der beiden Maschinenteile einzuklemmen.

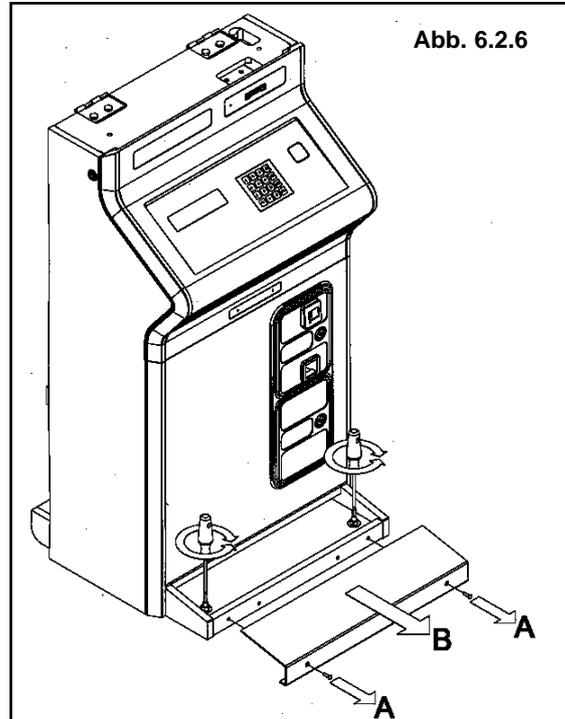
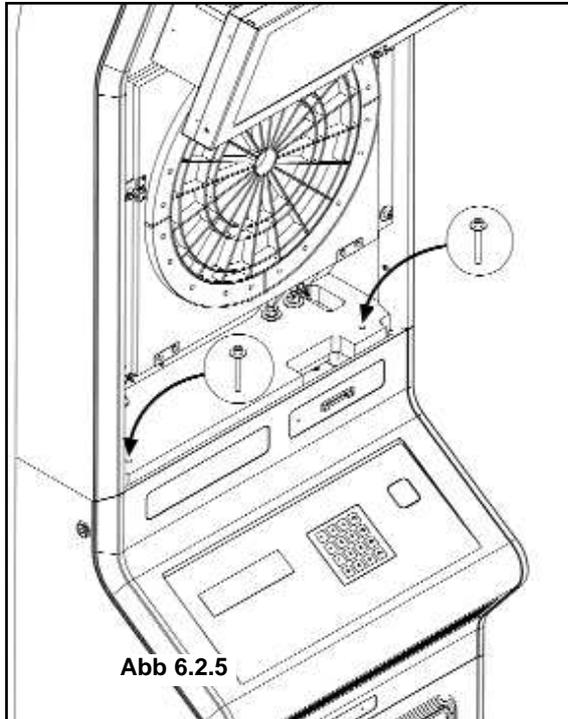


Anschließend müssen beide Teile mittels der Schrauben B der Abb 6.2.1. befestigt werden. Hier verfährt man wie folgt:

1. Suchen Sie den Schlüssel, der der Zielscheibentür entspricht, und stecken sie ihn in das Schlüsselloch. Üben Sie einen leichten Druck aus und drehen sie ihn um 90°.
2. Entfernen Sie die Tür aus ihrem Rahmen, indem sie an dem Schlüssel ziehen, wie in Abb.6.2.3. beschrieben. Entfernen Sie die Tür, indem Sie sie nach unten ziehen, wie in Abb.6.2.4. beschrieben.



3. Führen Sie die Schrauben in deren Gehäuse, wie in Abb 6.2.5 gezeigt, bis in die Gewindemuttern ein, die an der Platte der unteren Gehäusehälfte angebracht sind. Schrauben Sie sie fest, bis beide Gehäuseteile der Maschine befestigt sind und schließen Sie erneut die Zielscheibentür.



4. Stellen Sie die Maschine am gewünschten Betriebsstandort auf, wofür sich ein vollkommen ebener Untergrund empfiehlt.

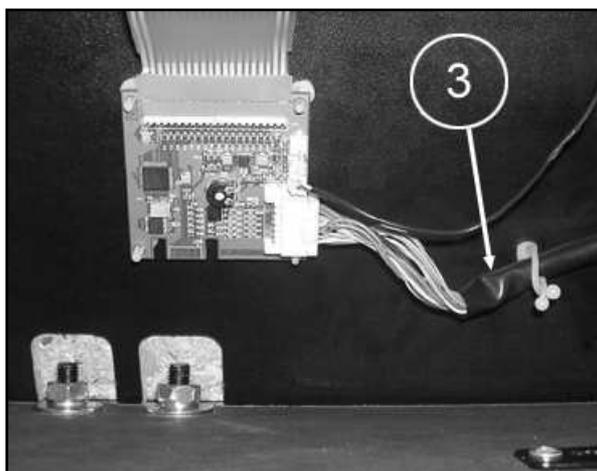
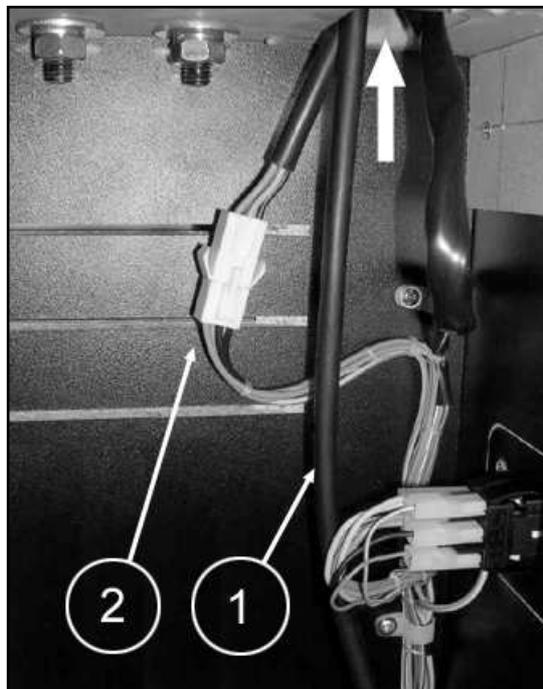
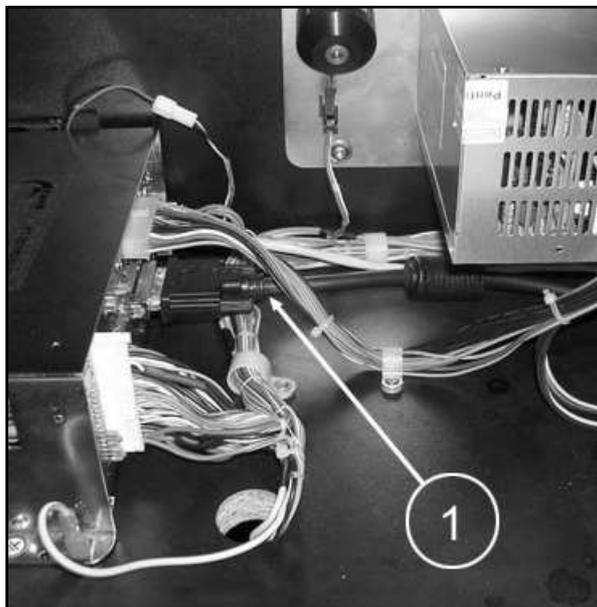
Um die Maschine zu justieren, müssen die beiden Schrauben **A** ausgeschraubt werden und der Aluminiumdeckel **B**, wie in Abb. 6.2.6 beschrieben, entfernt werden.

Mit einem Flachschaubenzieher, die Maschine austarieren. Hierfür müssen die Rillen, die das Hebewerk in der oberen Seite besitzt, angeschraubt (um abzusenken) oder abgeschraubt (um anzuheben) werden, wie in der Abbildung beschrieben. Nach Beendigung blockieren Sie die Regler, indem Sie die Sicherheitsmuttern befestigen, und montieren Sie erneut den Aluminiumdeckel, indem Sie die entsprechenden Schrauben befestigen.

6.3 ABBAU DER BEIDEN MASCHINENTEILE

Immer, wenn möglich, sollte die Maschine auf ihrer Palette transportiert werden, so wie sie von Haus aus geliefert wird und wie in der Abbildung auf Seite 11 dieser Anleitung beschrieben wird. Sollte es aber aus außerordentlichen Umständen notwendig sein, beide Teile getrennt zu transportieren, ist es ratsam, den folgenden Anleitungen zu folgen:

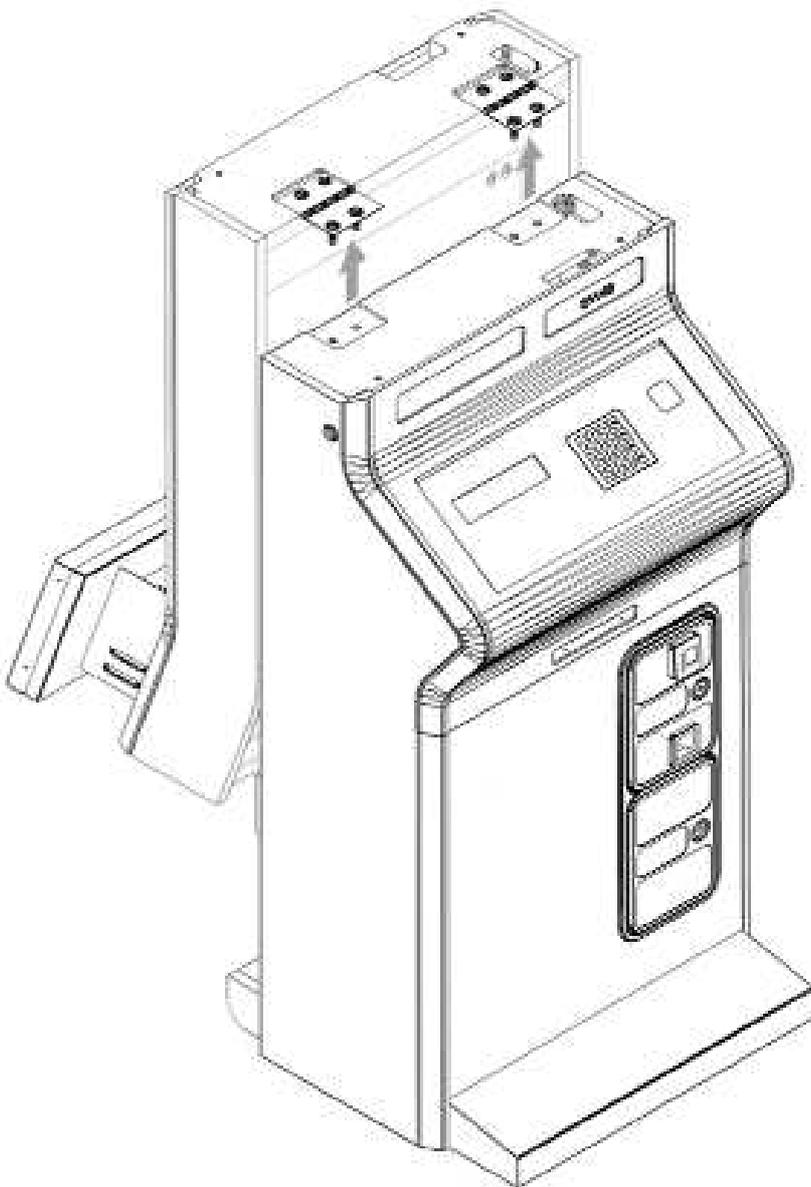
1. Sollte die Maschine zusammengeklappt und an der Transportpalette befestigt sein, werden die Befestigungswinkel entfernt und die Maschine auf dem Boden abgestellt. Anschließend werden die Kabel abgezogen, so wie in den unten anstehenden Abbildungen beschrieben.
2. Sollte die Maschine aufgebaut sein, wird die Zielscheibentür entfernt und die Konsole geöffnet, um die Kabel, die von einem Teil zum anderen führen, abziehen. Konkret:
 - DVI –Kabel, das an die CPU angeschlossen ist.(1)
 - Stromversorgungsschlauch (2)
 - Schlauch, der zur Kontrollplatte der Zielscheibe führt (3)



Beim Trennen der beiden Teile bleiben das Kabel 1 und der Schlauch 2 an der oberen Hälfte befestigt, während der Schlauch 3 an der unteren Hälfte befestigt bleibt.

Daher müssen das Kabel 1 und der Schlauch 2 nach oben hin, durch die im Holz bestehende Rille geführt werden, so dass sie im oberen Teil bleiben und der Schlauch 3 in die entgegengesetzte Richtung, so dass er im unteren Teil verbleibt.

- Bei aufgebauter Maschine, entfernt man die Schrauben, die beide Teile verbinden, so dass diese zusammengeklappt werden können. Klappen Sie die Maschine mit äußerster Vorsicht zusammen, sodass die abgezogenen Kabel in den entsprechenden Abschnitten eingerollt sind. Anschließend entfernen Sie die Gewindemuttern, die die unteren Scharniere des unteren Teils zusammenhalten, wie im Foto beschrieben.
- Wenn alle vier Gewindemuttern entfernt sind, hebt man den oberen Teil mit zwei Personen an, sodass sich die Stifte der Scharniere voneinander lösen und sich beide Teile voneinander trennen. Dieser Vorgang muss mit größter Vorsicht gehandhabt werden.

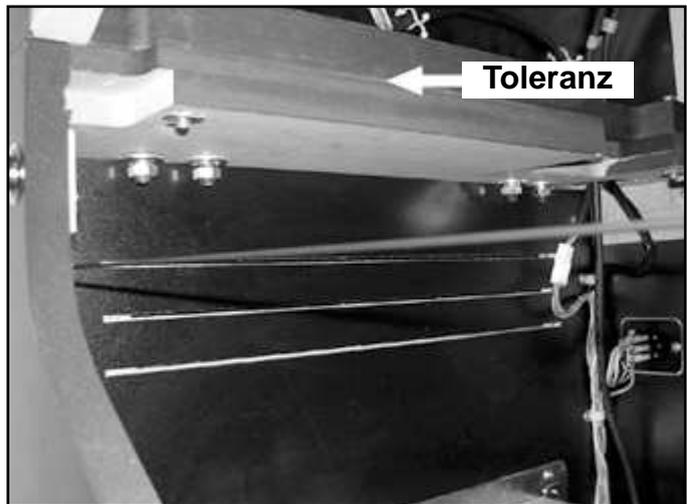
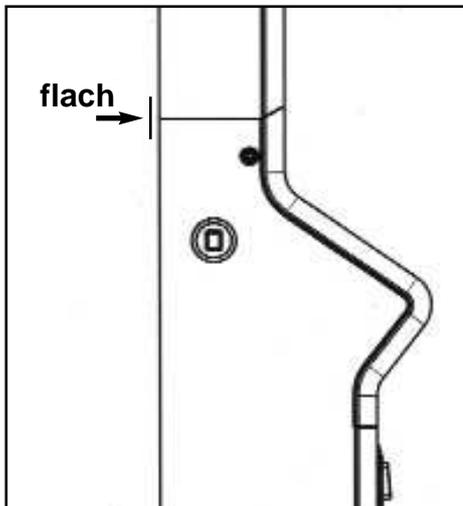


- Schützen Sie beide Teile der Maschine gut, damit während des Transports keine Schäden entstehen. Vergessen sie nicht die Elemente, die zur Abmontage des Möbels entfernt worden sind (Befestigungsschrauben, Gewindemuttern der Scharniere, etc.)

6.4 MONTAGE DER BEIDEN GERÄTETEILE

Man verfährt in entgegengesetzter Richtung der Abmontage, wie folgt:

1. Die untere Hälfte aufstellen und mit zwei Personen die obere Hälfte in umgekehrter Richtung anheben, so dass die Stifte der Scharniere in das Plattengehäuse der unteren Hälfte eingeführt werden können.
2. Die Befestigungsmuttern der Scharniere mit deren entsprechenden Unterlegscheiben montieren, ohne die Muttern zu befestigen, damit eine Anpassung in beide Richtungen ermöglicht bleibt.
3. Beide Bestandteile der Maschine an deren Außenseiten ausrichten, wie in der unteren Abbildung beschrieben (die möglichen Toleranzwerte bleiben auf der Innenseite der Maschine versteckt). Wenn die Maschine justiert ist, werden die Verbindungsschrauben beider Bestandteile M8X70 montiert und die Scharniermuttern zugeschraubt.



4. Man verbindet die drei Schläuche, die die untere Hälfte mit der oberen Hälfte verbinden, indem man den entgegengesetzten Vorgang des Punkts 2 in Kapitel 6.3 ausführt.
5. Zum Schluß tariert man die Maschine und stellt sie zur Inbetriebnahme bereit.

7. EINSTELLUNG DER MASCHINE

Wenn die Maschine vollständig montiert ist, wird die Einstellung am Betriebsstandort vorgenommen. Bitte befolgen Sie dabei die folgenden Hinweise:

Schritt 1 : STROMVERSORGUNGSANSCHLUSS 220V

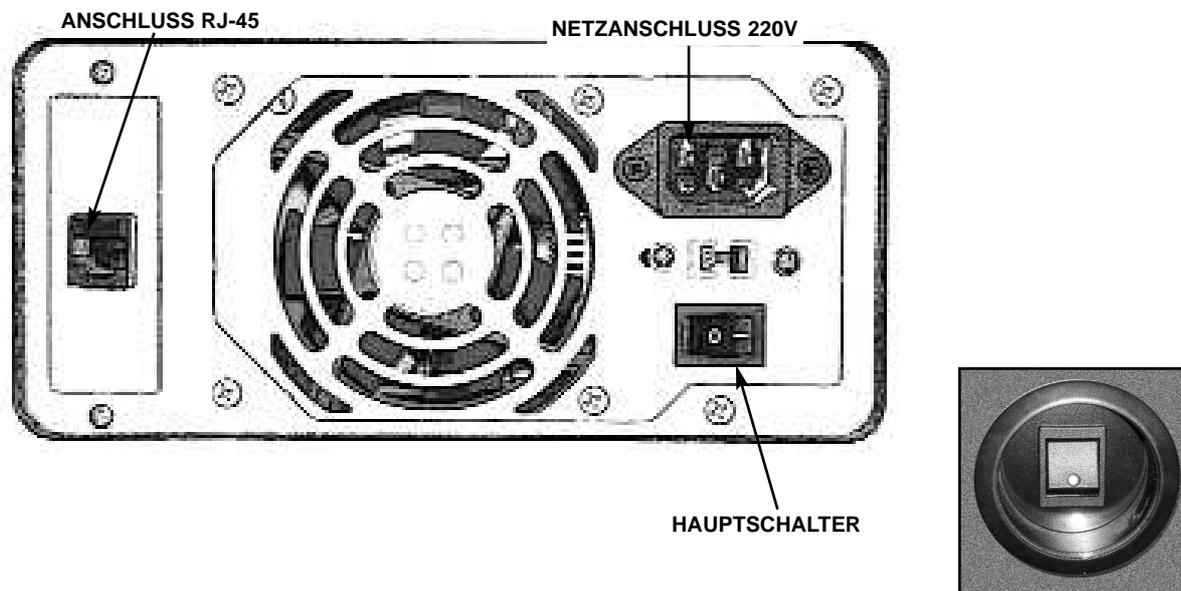
Schalten Sie die Maschine an einen Stromversorgungsanschluss von 220V an, indem Sie das vom Fabrikanten mitgelieferte Kabel benutzen. Dieses Kabel befindet sich in der Geldschublade. Der Maschinenanschluss befindet sich in der hinteren Hälfte, wie in der Zeichnung abgebildet. (Zufuhr 220V).

Schritt 2 : ANSCHLUSS KABEL EYHERNET

Sollten Sie einen lokalen Netzanschluss besitzen, kann sich Radikal Darts mittels des Anschlusses RJ-45 und des Kabels Ethernet, FTP Kategorie 5e, das man in jedem Informatikfachgeschäft erhalten kann, an dieses anschliessen. Der Vorgang des Anschlusses ans Internet wird in Schritt 9 dieses Kapitels erläutert.

Schritt 3 : HAUPTSCHALTER

Betätigen Sie den Stromversorgungshauptschalter (Position I), der sich auf der hinteren Seite der Maschine befindet.



Schritt 4 : MASCHINENSTART

Betätigen Sie den Schalter, der sich auf der rechten Seite der Maschine befindet. Die rote LED-ANZEIGE muss aufleuchten.

Der Startprozess dauert ca. 2 Minuten. Warten Sie, bis auf dem oberen Bildschirm Bilder erscheinen. In der Zwischenzeit erscheint die Meldung **initializing System** (Systemstart) im blauen Display der Konsole.

SCHNELLFÜHRER FÜR EINSTELLUNGEN

Dieser Führer erlaubt einen generellen Einblick in den Einstellungsprozess.

Bitte befolgen Sie die Schritte, die am Ende jedes Abschnittes angegeben werden, und die eine detaillierte Beschreibung der durchzuführenden Vorgänge enthalten.

1. Loggen Sie sich in den Modus **TEST** ein. Öffnen Sie hierfür die obere Tür der Geldschublade und drücken Sie den roten Plattenknopf, der an der Tür angebracht ist. (Schritt 5)
2. Wählen Sie die Option **Sprache** und wählen Sie die gewünschte Sprache. (Grundeinstellung Spanisch) (Schritt 6)
3. Loggen Sie sich in das Menü **Setup** ein. Wählen Sie **Internetanschluss**, um eine Verbindung zum Internet herzustellen. (Schritt 9)
4. Wählen Sie aus dem Menü **Setup** und wählen Sie **Status**, um den Internetanschluss zu überprüfen. (Schritt 10)
5. Wählen Sie die Option **Entfernung**, um die Schussweite einzustellen. (Schritt 11)
6. Die Parameter der Geldschublade, Bonifikation, Spielparameter und die Daten des Lokals in das Menü **Setup** eingeben. (Schritt 13)
7. Sollte die Maschine **neu sein**, loggen Sie sich erneut in das Menü **Setup** ein, und wählen Sie die Option **aktivieren**, um diese festzulegen. Dafür benötigen Sie die Karte mit dem Namen des Bedieners und dessen Passwort. (Schritt 15)
8. Danach können Sie die Maschine nach Wunsch im Modus **Spiel** ausprobieren. Außerdem können Sie sich auch in den Modus **Meisterschaft** einloggen, sollte die Maschine damit ausgerüstet sein. Um eine Meisterschaft zu spielen, ist es notwendig, dass die Spieler sich in dieser anmelden. (Schritt 16)
9. Der Rest der Einstellungen wird je nach Lokalsituation und Bedienerkriterien realisiert. Der **Videotest** ist für die Benutzung durch den Fabrikanten und den technischen Service vorgesehen. Die Option **Lasertest** (Schritt 12) wird nur benutzt, wenn Probleme bei der automatischen Einstellung der Schussentfernung entstehen.
10. Wenn Sie die Maschine **ausschalten möchten**, beachten Sie bitte Schritt 17.

Schritt 5 : MODUS TEST

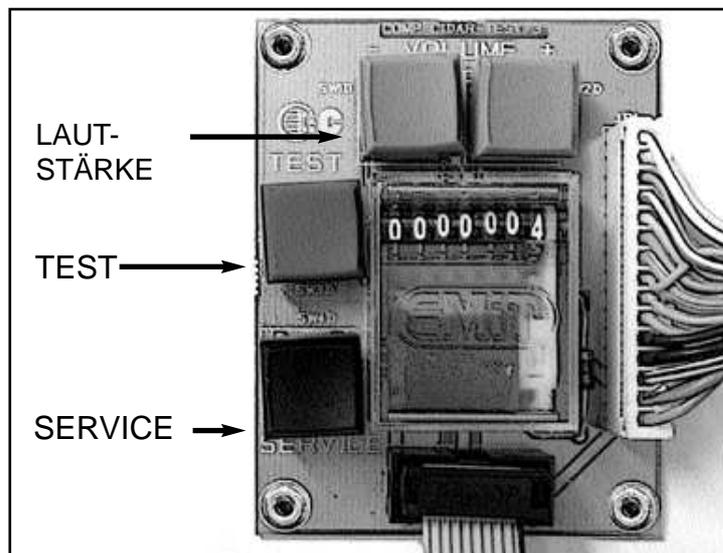
Öffnen Sie die obere Geldbörsentür und betätigen Sie den **roten Plattenknopf**, der sich hinter der Tür befindet. Auf diese Weise loggen Sie sich in den **TEST** Modus ein.

Die Optionen des Menüs TEST erscheinen auf dem blauen Bildschirm des Displays, der sich auf der Konsole befindet (DISPLAY in der Abbildung am Seitenende).

Die Platte verfügt ebenfalls über zwei grüne Druckknöpfe die sich im oberen Feld befinden und dazu dienen, die Tonhöhe einzustellen (erhöhen oder verringern)

Der schwarze **Druckknopf SERVICE** erlaubt es, die Maschine auszuprobieren und mit ihr zu spielen, ohne Geldmünzen einstecken zu müssen.

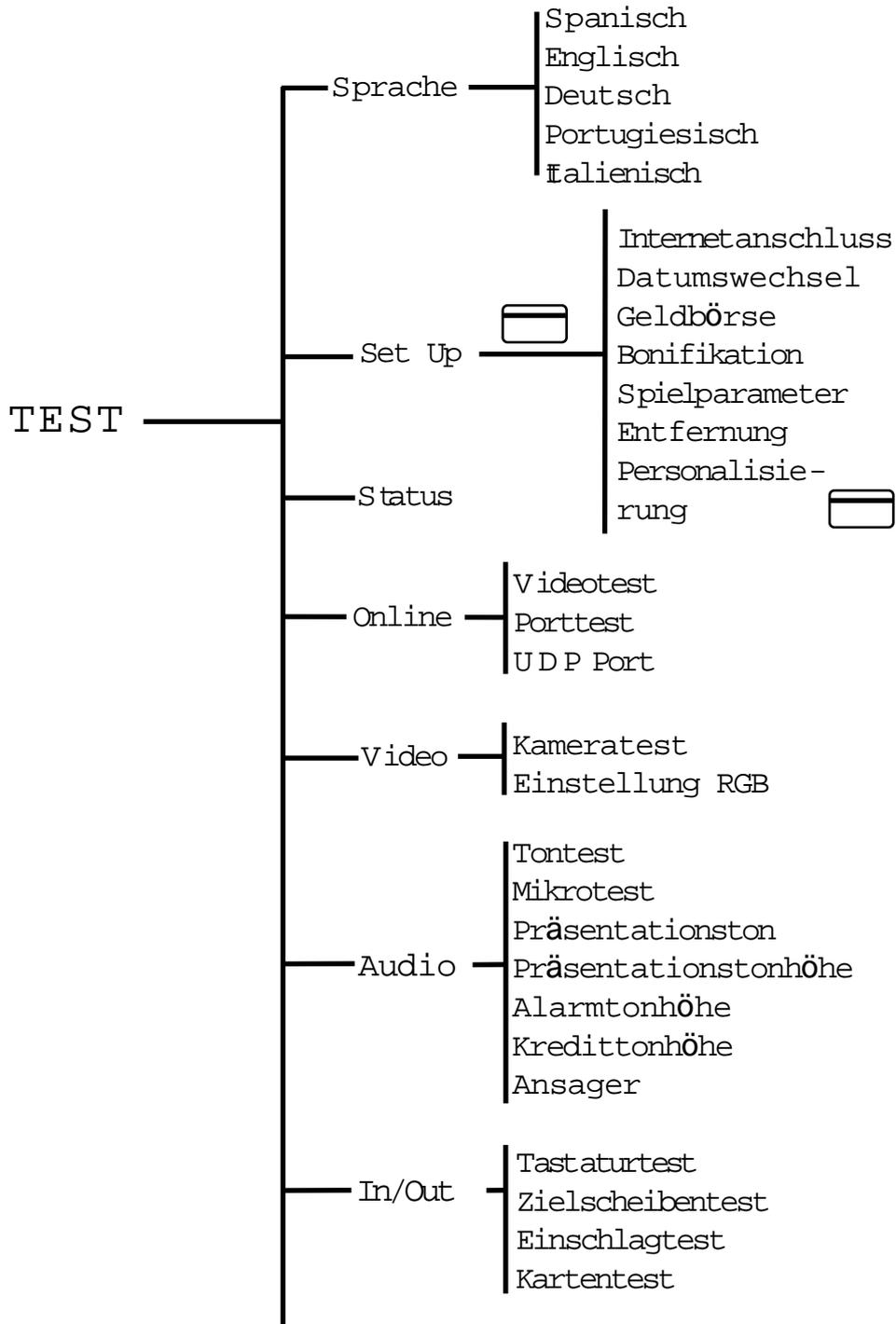
Das Volumen des Alarmtons und der Krediteinfuhr, werden getrennt durch die Option **Audio** des Menüs TEST programmiert.



Die Pfeile der Tastatur erlauben es, verschiedene Optionen, die das Menü TEST anbietet, auszuwählen. **Die Returntaste** (gekrümmter Pfeil) wird dazu benutzt, um aus einer Option auszuloggen, oder um sich im Menü rückwärts zu bewegen und den Verlauf rückgängig zu machen.

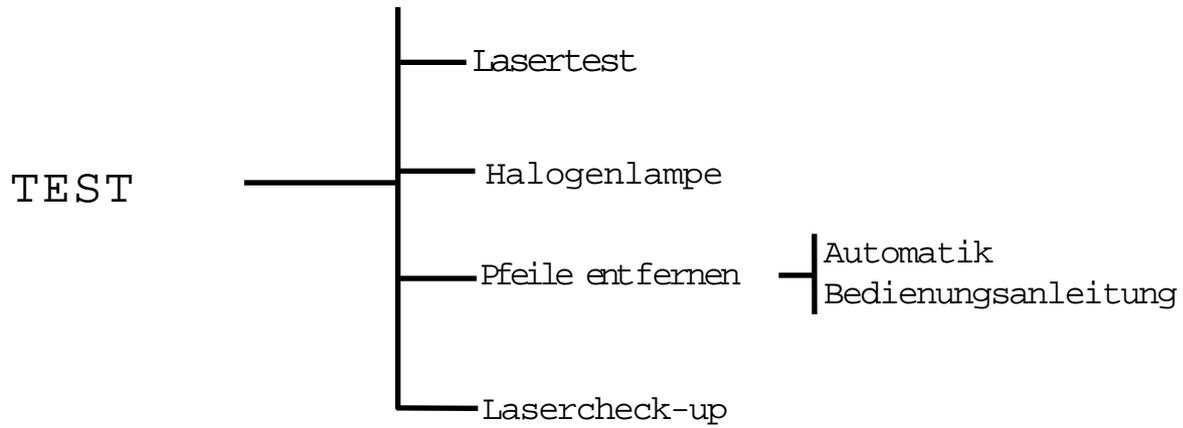


Die verfügbaren Optionen des Menüs TEST lauten wie folgt:



Um in das Menü Setup zu gelangen, müssen Sie über eine Karte oder über den Namen des Bedieners und dessen Passwort verfügen. Die Karte wird ebenfalls beim Einstellungsprozess der Maschine verlangt (Option **Aktivierung**).

Die angebotenen Optionen des Menüs TEST lauten wie folgt:



Um in das Menü Setup zu gelangen, müssen Sie über eine Karte oder über den Namen des Bedieners und dessen Passwort verfügen. Die Karte wird ebenfalls beim Einstellungsprozess der Maschine verlangt (Option **Aktivierung**).

Schritt 6 : SPRACHE

Wählen Sie die Option **Sprache** und drücken Sie die Taste **OK**. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus und bestätigen Sie mit **OK** (Grundeinstellung **Spanisch**).

Schritt 7 : SETUP

Wählen Sie die Option **Setup** und bestätigen Sie mit der Taste **OK**. Sollte die Maschine noch nicht aktiviert worden sein (von Haus aus so geliefert), können Sie mit der Konfiguration beginnen. Begeben Sie sich direkt zu Schritt 9.

Schritt 8 : IDENTIFIKATION DES BEDIENERS

Sollte die Maschine vorher bereits aktiviert gewesen sein, wählen Sie die Option **Set up**, sodass folgende Meldung angezeigt wird:

Führen Sie die Bedienerkarte ein

oder geben Sie den Bedienernamen ein:___

Sollten Sie über die grüne Bedienerkarte verfügen, führen Sie diese, wie in der Abbildung gezeigt, ein und ziehen Sie sie heraus, wenn sie von der Maschine erkannt worden ist.

Wenn die Maschine die Karte oder den Namen des Bedieners erkannt hat, wird die **Meldung Password eingeben** angezeigt und Sie können ihr vierstelliges Password eingeben.



Schritt 9 : ANSCHLUSS ANS INTERNET

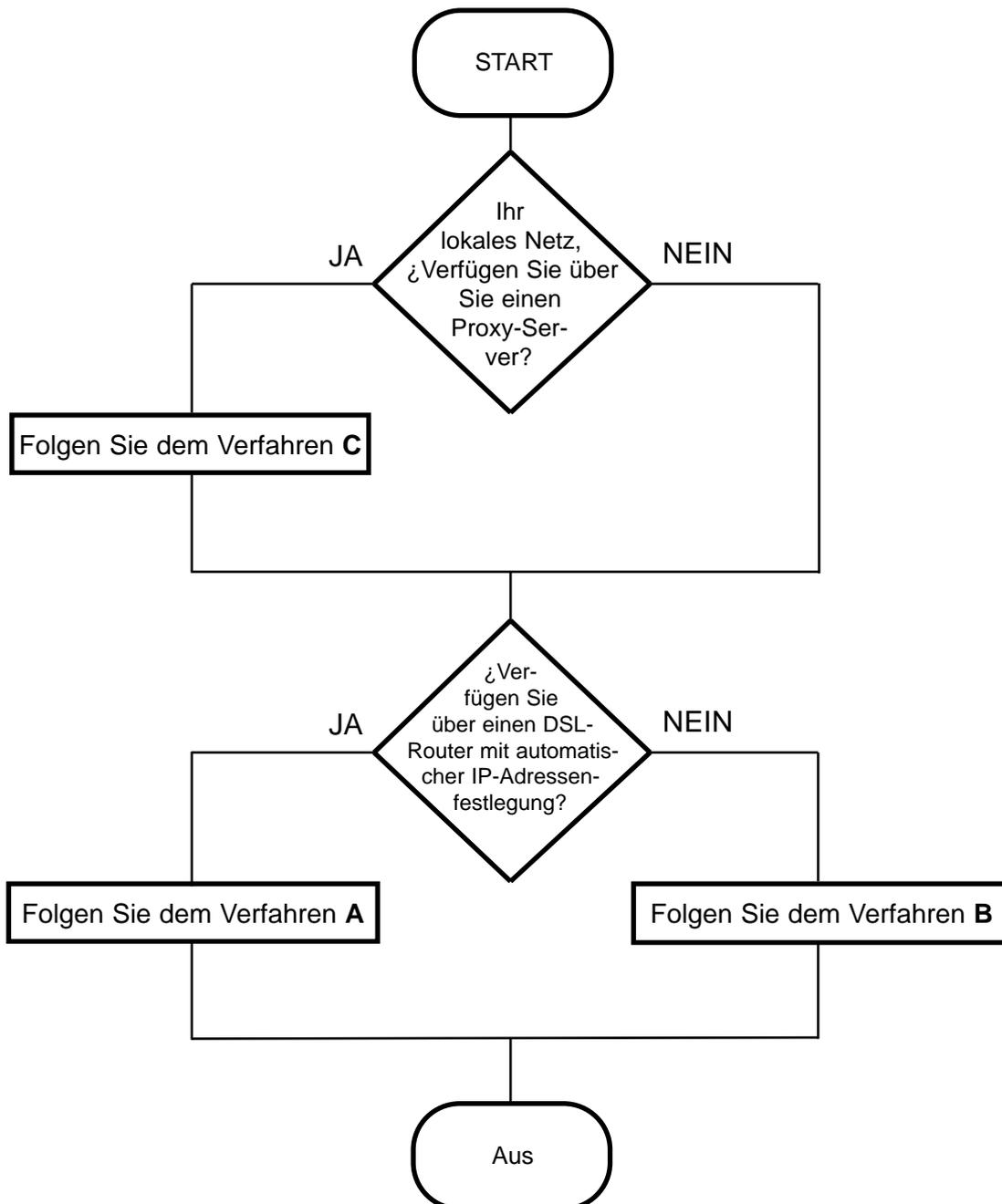
Um Meisterschaften mit ferngesteuertem Schiedsrichtersystem spielen zu können, ist es notwendig, die Maschine ans Internet anzuschließen. Sollten Sie über keinen Anschluss in Ihrem Lokal verfügen, sollten Sie einen **DSL-Anschluss** beantragen. Hierfür benötigen Sie einen **DSL-Router** und einen Telefonnetzanschluss mit DSL-Service. Um eine DSL-Linie zu beantragen muss ein PC verwendet werden.

Sollten Sie momentan über keinen Internetanschluss verfügen, gehen Sie vor zu Schritt 12, um die restlichen Einstellungen vorzunehmen.

SEHR WICHTIG: Wenn Sie einen DSL-Anschluss beantragen, geben Sie eindeutig an, dass Sie sich über einen **Router** mit automatischer **IP-Adressenzuweisung (dynamische IP)** einschalten möchten und, wenn mehr als ein Gerät an die Linie angeschlossen werden soll, einen **Multiposten** konfigurieren. Die Maschine RADIKAL DARTS **benutzt keinen USB-Anschluss.**

Sollten Sie über einen operativen Internetanschluss verfügen, verfahren Sie wie folgt, dabei beachtend, dass die Erläuterungen an Personen mit Informatikkenntnissen gerichtet sind.

1. Schliessen Sie die Maschine mittels der Benutzung eines Ethernetkabels, FTP Kategorie 5e, an. Der Anschluss RJ-45 befindet sich auf der hinteren Seite der Maschine.
2. Vom Menü **Setup** aus, wählen Sie **Internetanschluss** und drücken Sie **OK**. Dann öffnet sich ein Menü mit drei Optionen: **Auto/Manuell/Fortgeschritten**. Gleichzeitig erlaubt die Option **Fortgeschritten** zwischen **Proxy** und **Modem** auszuwählen. Die auszuwählende Option hängt vom verfügbaren Anschlusstyp ab. Hierfür bitten wir Sie, den Diagramminstruktionen zu folgen und sich an das entsprechende Verfahren zu halten.



A) DSL Router mit automatischer IP-Adressenfestlegung

Diese Option ist von Haus aus festgelegt, so dass es beim Anschluss eines angemessenen Routers sehr wahrscheinlich ist, dass die IP ohne Ihr Zutun festgelegt wird. Sollte dem nicht so sein, verfahren Sie wie folgt:

- Wählen Sie die Option **Auto** des Menüs **Internetanschluss** und drücken Sie die Taste **OK**. Der Router legt die IP-Adresse automatisch fest. Währenddessen erscheint die Meldung **Warten auf automatische IP**. Sollte die automatische Festlegung der IP korrekt durchgeführt worden sein, erscheint die **Meldung IP-Adresse festgelegt OK**. Anschließend erscheint **Anschlussüberprüfung** und wenn diese korrekt ist, erscheint die Meldung **Anschluss OK**.

B) Manuelle Festlegung der IP-Adresse:

- Wählen Sie die **manuelle** Option des Menüs **Internetanschluss** und bestätigen Sie mit der Taste **OK**. Im Display erscheint eine Vorlage:

IP: 0.0.0.0
Gateway: 0.0.0.0

- Legen Sie eine IP-Adresse mittels numerischen Tasten fest.
- Legen Sie die vorgegebene Anschlussverbindung mit dem Internet (gateway) fest.
- Drücken Sie **OK**, **wenn Sie die eingegebenen Adressen speichern möchten**. Sollten Sie anderenfalls die Änderungen **nicht speichern wollen, drücken Sie die Returntaste**. Die Unternetzmaske (net mask Klasse A, B o C) wird vorgegeben, wenn Sie die IP-Adresse festlegen.

C) Lokales Netz mit Proxy-Server

- Gehen Sie in das Menü **Internetanschluss**, wählen Sie die Option **Fortgeschritten** und anschließend **Proxy**
- Da die Maschine den Proxy nicht automatisch erkennt, muss man die IP-Adresse manuell eingeben und der Portanschluss erscheint in der Displayvorlage. Hierfür werden die numerischen Tasten verwendet, während es die Pfeile ermöglichen, den Cursor zu bewegen

IP und Port des HTTP Proxy eingeben
Proxy: _0.0.0.0 Proxy port: 0
use proxy 0.0.0.0 für direkten Anschluss

- **OK drücken, um die Daten zu bestätigen**. Sollten Sie die Änderungen nicht speichern wollen, mit der Returntaste ausloggen.
- **Mit der Returntaste aus dem Menü Proxy ausloggen**.
- Wenn Sie den Proxy-Server benutzt haben und den Anschluss deaktivieren möchten, müssen Sie die IP-Adresse nur auf Null stellen.

Schritt 10 : ÜBERPRÜFUNG des Internetanschlusses: STATUS

Um zu überprüfen, ob der Internetanschluss aktiviert ist, verfährt man wie folgt:

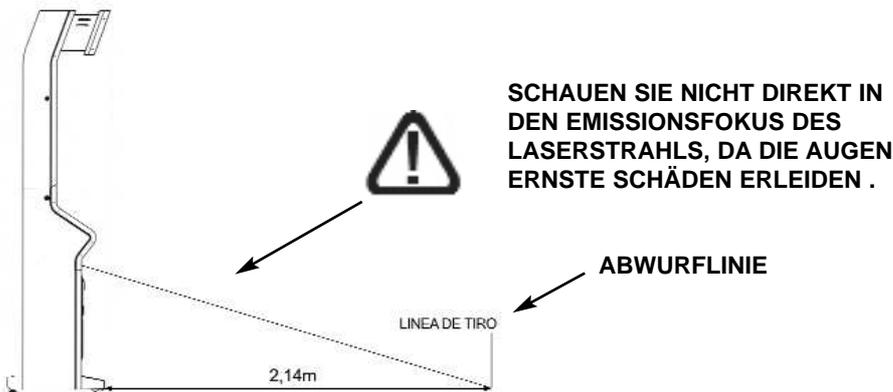
- **In das Menü TEST einloggen**, wie vorher erläutert.
- Option Status **auswählen** und mit der OK-Taste bestätigen.
Die Maschine überprüft automatisch den Status des Anschlusses und der blaue Bildschirm des Display meldet **Maschine angeschlossen** oder **Maschine nicht angeschlossen**.
- Zum Auslocken die Returntaste betätigen.

Schritt 11 : EINSTELLUNG DER SCHUSSENTFERNUNG

Die reglamentäre Spielentfernung, von wo aus die Spieler schießen, ist eine rote Laserlinie, die von der Maschine mit einem vorgegebenen Abstand auf den Boden projiziert wird. Ein optisches System erkennt die Entfernung des Spielers und eine mögliche Überschreitung der Markierung.

Entfernungsfestlegung:

1. Wählen Sie Option **Entfernung** im Menü **Setup** und bestätigen Sie mit der Taste OK. Die Laserlinie, die die Entfernung angibt, wird aktiviert und auf dem blauen Display der Konsole erscheint die folgende Meldung: **“Linie auf 2,14m* vom Sockel her einstellen. Die Einstellung nicht unterschreiten und drücken Sie OK.”**

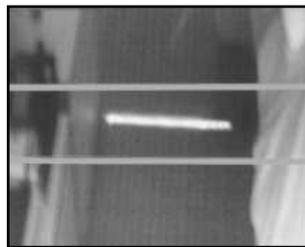
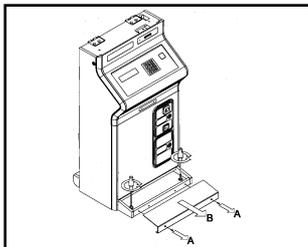


* Für zwei-loch Scheiben muss die Abwurflinie auf **2,07m** vom Sockel her eingestellt werden.

2. **Überprüfen Sie, ob die Laserlinie in einer Entfernung von 2,14 m von der Basis der Maschine ausgehend** auf den Boden projiziert wird. **Sollte die Linie diese Entfernung nicht einhalten, muss die Maschine neu justiert werden, wie im Kapitel 6.2., Punkt 4 beschrieben.** Die unten rechts stehende Abbildung zeigt, wie beim Anheben oder Absenken der Höhenregler, **die Laserlinie so verschoben werden kann, dass sie auf 2,14 m vom Maschinenfuss entfernt auf den Boden trifft** (siehe obere Abbildung). Diese Entfernung entspricht der reglamentären Entfernung von 2,44 m (8 Fuß) zwischen der Schusslinie und der Zielscheibe.

3. Sehen Sie sich den **TFT-Bildschirm** an, beobachten Sie das Fenster, dass aus einem durch **violette Linien geformten Rechteck besteht. In dessen Mitte sollte eine blinkende weiße Linie erscheinen**, siehe unten links stehende Abbildung.

Sollte die blinkende Linie nicht zentriert sein, oder sich außerhalb des Rechtecks befinden, obwohl die Entfernung 2,14m korrekt ist, muss die Frontkamera so eingestellt werden, wie im Kapitel **Wartung 13.4 auf **Seite 67** beschrieben wird.**



4. **Drücken Sie erneut OK** und warten Sie, bis die Maschine eine automatische Einstellung der Entfernung festlegt. Dieser Prozess dauert einige Sekunden und wird mit der folgenden Meldung beendet: **Beendet, 0 err, Threshold=XX.X**

SEHR WICHTIG: Damit der Einstellungsvorgang korrekt ausgeführt wird, darf nichts die Projektion der Laserlinie behindern. Versuchen Sie die Maschine an einem Ort aufzustellen, wo weder Lichtreflexe noch Scheinwerfer auf die Laserlinie strahlen, da diese deren Erkennung erschweren können.

5. Wenn nach Punkt 4 die Meldung **Error Lasereinstellung** erscheint, wurde der Laser entweder auf Grund von Fehlfunktionen oder weil die Projektionslinie unterbrochen wurde, nicht erkannt. Außerdem kann erscheinen: **Error: Lasererkennung**, vergewissern Sie sich dann, dass Punkt 3 dieses Kapitels eingehalten wird und sorgen Sie dafür, dass nichts die Laserlinienprojektion unterbricht. In beiden Fällen ist es ratsam den Vorgang zu wiederholen, um zu überprüfen, dass die Vorschriften des vorhergehenden Kapitels eingehalten werden.

Unter normalen Betriebsbedingungen dürfte keine Fehlermeldung auftreten.

6. Wenn der **Threshold** (Erkennungsgrenze) **über 3 liegt, ist die Erkennungsqualität angemessen**. Wenn der Threshold unter 3 liegt, kleben Sie auf den Boden das mitgelieferte graue Klebeband, so dass die Laserlinie sich auf diesem auf 2,14m projiziert. Um Auszuloggen drücken Sie die Returntaste (gekrümmter Pfeil).

Schritt 12 : Lasertest

Diese Option erlaubt es, das korrekte Funktionieren des Lasers zu überprüfen.

Beim Betätigen der Taste OK, erscheint folgende Information auf dem Bildschirm des Display.

Th = XX.XX L = XX dy = X

- **Th** ist der Threshold (Erkennungsgrenze), der in Realzeit erkennt. Dieser variiert je nach Lokalbeleuchtung und **muss über 3 betragen**, siehe Schritt 11.6.
- **L** gibt die Länge der Laserlinie an, die das System erkennt, der Wert für den korrekten Betrieb muss **über 60 liegen**.
- **dy** gibt die Differenz zwischen der vom Server beim Entfernungstest gespeicherten Laserlinienposition und derjenigen an, die das System in diesem Moment misst. **Für einen korrekten Betrieb muss diese zwischen +5 und -5 liegen**. Mittels der erneuten **Lasereinstellung** beim Betätigung der OK-Taste, erreicht man, dass die dy sich um 0 bewegt.

Während des Spiels blinkt die Laserlinie 1 Mal pro Sekunde. Dieses Blinken wird schneller, wenn die Frontkamera Schwierigkeiten hat, die Laserlinie zu erkennen.

Mittels der Erkennungsgrafik, die auf der oberen Seite des TFT-Bildschirms erscheint, kann die Ursache des Problems untersucht werden.

Die unten anstehenden Abbildungen zeigen zwei Erkennungsbeispiele. Die linke Grafik entspricht einer Laserlinie, die sich korrekt auf den Boden projiziert, und die ohne Probleme erkennbar ist. Man sieht, dass sich der Graph über die ganze Linie hinweg (Horizontalachse) über dem Referenzniveau befindet, das oben erscheint.



Die rechte Grafik entspricht hingegen einer Laserlinie, die sich nicht korrekt auf den Boden projiziert. In diesem Fall befindet sich die Grafik sehr nahe am Referenzniveau, was bedeutet, dass das Signal sehr schwach ist. Der Teil, der unter dem Niveau liegt, deutet an, dass die Laserlinie in diesem Feld nicht erkannt wird.

Schritt 13 : RESTEINSTELLUNGEN DES SETUP

Das komplette Menü des **Setup** bietet folgende Optionen:

Internetanschluss, siehe Seite 21, Schritt 9
Datumswechsel
Geldbörse
Bonifikation
Spielparameter
Entfernung, siehe Seite 24
Personalisierung
Aktivierung

Nach Beendigung der Einstellungen kann die Maschine personalisiert werden und die restlichen Parameter festgelegt werden.

13.1 : DATUMSWECHSEL

Die Option des **Datumswechsels** wird nur in bestimmten Fällen angewendet, da sich das Datum automatisch einstellt, wenn die Maschine an den Server angeschlossen ist. Sollte die Maschine sich aber in Gebieten mit anderer Uhrzeit als die des Servers (Spanien) befinden oder aus irgendeinem Grund nicht erscheinen, kann der Benutzer sie mittels dieser Option einstellen. Nach Auswahl Datumswechsel und der Betätigung mit der OK-Taste, erscheint auf dem Bildschirm ein Format mit **Datum und Uhrzeit** in Realzeit. Bewegen Sie den Cursor mittels der Pfeile auf die abzuändernden Ziffern.

OK zur Bestätigung drücken. Sollten Sie ohne zu bestätigen ausloggen wollen, drücken Sie die Returntaste.

13.2 : GELDFACH

Die Option Geldfach dient dazu, die Währung zu bestimmen, die angenommen werden soll, oder um auch ohne Geld spielen zu können (Free Play), wie z.B. im Fall einer Ausstellung. Bei der Auswahl Geldfache und Betätigen der Taste OK, erscheinen die folgenden Optionen:

Free Play (freies Spiel, ohne Geldbenutzung) **Euro**
Sterling **Dollar**

Bei der Auswahl einer Währung und Betätigen der Taste OK, erscheinen die folgenden Geldfachoptionen:

Mechanisch **Elektronisch**
Brieftasche **Mechanisch und Brieftasche**

Die Maschine ist bei der Auslieferung auf die Option Euro und elektronische Geldbörse eingestellt. Bei der Auswahl der elektronischen Option und Betätigung der Taste OK erscheint die Information der verschiedenen Kanäle des Geldfachs und der Wert, der jedem einzelnen entspricht. Diese Werte sind von Haus aus vorprogrammiert und können nicht verändert werden.

Money Controls C-120	Kanal 1	Kanal 2	Kanal 3	Kanal 4	Kanal 5	Kanal 6
Geldkurs: euro	2.00€	1.00€	0.50€	0.00€	0.20€	0.10€

13.3 BONIFIKATION

Der Bediener kann die Spieler mittels Bonifikation fördern. Die Maschine erteilt für jeden ausgegebenen Kredit eine bestimmte Bonusanzahl, die vom Menü **TEST TEST/Setup/Bonifikation/Bonus pro Kredit**, konfiguriert werden kann. Die vorhandenen Optionen lauten wie folgt:

1^a Bonifikation pro:	- Cr
Bonifikation von:	- Cr
2^a Bonifikation pro:	- Cr
Bonifikation von:	- Cr
Bonus pro Kredit:	0- 99
Bonus Meisterschaft:	JA/NEIN

Wenn Sie z.B. einen Spieler mit einem Geschenkkredit belohnen wollen, wenn er Münzen äquivalent zu 5 Krediten einwirft und mit 3 Krediten, wenn er mit 10 Krediten bezahlt, lautet die Programmierung wie folgt:

1^a Bonifikation pro:	5 Cr
Bonifikation von:	1 Cr
2^a Bonifikation pro:	10 Cr
Bonifikation von:	3 Cr

Wenn **Bonus pro Kredit** auf 0 steht, ist das Bonussystem inaktiv.

Den pro Spieler angesammelten Bonus kann man im Menü **Instruktionen/Persönliches Rating** abfragen, indem man die Ausweisnummer eintippt oder die Karte des Spielers eingibt, wenn die Meldung INSERT CARD erscheint.

Jede Meisterschaft kann dem Gewinner oder den Gewinnern eine Bonusanzahl schenken. Diese Bonusanzahl wird in den Instruktionen jeder Meisterschaft angegeben und/oder im Promotionsvideo.

Bei MEISTERSCHAFTEN und, SPIELEN DURCH RATING erhält der Gewinner den gesamten angesammelten Bonus, der im Display der Konsole, z.B.: **50 Bonus**, erscheint

MODUS ZAHLEN

Der Bonus pro Partie wird je nach deren Preis abbezahlt:
z.B., wenn **Bonus pro Kredit = 25**, erhält man den darauffolgenden Bonus, je nach Preis der Partie:

SPIEL	KREDITE	BONUS
301	00.50	12 b.
501	01.00	25 b.
701	01.50	37 b.
901	02.00	50 b.

MODUS NACH KREDIT

Die Möglichkeit, die gesamte Partie mit dem angesammelten Bonus zu bezahlen, besteht nur dann, wenn jede Partie unabhängig gespielt wird. Auf der anderen Seite ist dieses nur möglich, wenn die Karte des Spielers benutzt wird.

Der Preis eines Kredits ist 100 Bonus, der von der Gesamtzahl auf der Karte des Spielers abgezogen wird. Wenn bei Teilnahme am Spiel und Einführung der Karte nicht genügend Kredite vorhanden sind, zieht die Maschine automatisch den entsprechenden Bonus, je nach Wert der Partie (100 entsprechend des Werts der Partiekredite), ab.

Nach Kredit spielen ohne Bonifikation.

Wenn die Option **Bonus pro Kredit** auf Null steht, kann man nicht mit Krediten bezahlen.

13.4 Spielparameter

Mittels dieser Option können verschiedene Spielparameter, die die Maschine anbietet, personalisiert werden, sowie deren **Befähigung, Preis pro Partie und Rundennummer**.

Bei der Auswahl dieser Option und Betätigung der Taste OK, erscheint ein Bildschirm mit den verschiedenen Spielen der Maschine.

Mit den Tasten oben und unten kann man das entsprechende Spiel auswählen, personalisieren und verändern.

Bei Betätigung der Taste OK erscheint ein neuer Bildschirm mit mehreren Optionen:

- **Eingerichtet**
- **Preis pro Partie**
- **Runden**

Bei der Auswahl der Option Eingerichtet, mit den **Pfeilen** oben oder unten, erscheint auf der rechten Seite der Text **<Ja>** von Haus aus. Mit den Pfeilen links und rechts, kann die Option **<NEIN>** ausgewählt werden.

Die Option eingerichtet <JA> bedeutet, dass es die Maschine erlaubt, dieses Spiel zu spielen.

Wenn Sie hingegen die Option **eingerichtet <NEIN>** auswählen, erscheint das entsprechende Spiel nicht auf der Spielauswahlliste.

Mittels des **Preises pro Partie**, kann der Preis der Teilnahme an einer Partie bestimmt werden. Dieser ist direkt mit der ausgewählten Währung in der Geldbörse verbunden.

Um den Preis pro Partie verändern zu können, muss der Cursor mit den Tasten links/rechts auf die abzuändernde Ziffer bewegt werden, um dann mit den Zifferntasten oder den Tasten oben/unten, den Wert anzupassen.

Wird der Preis der Partie auf 00.00 eingestellt, kann gratis gespielt werden.

Die Option Runden bestimmt die Schiessrundenanzahl des anstehenden Spiels. Sie kann von 0 bis 99 eingestellt werden.

Wenn der Wert auf 00 gelassen wird, bedeutet es, dass es kein Rundenlimit gibt.

Um sich aus dem Menü auszuloggen, drücken Sie die Returntaste.

Alle Spiele werden von Haus aus mit vorprogrammierten Parametern angeliefert. Um diese zu verändern, muss sich in jedes einzeln eingeloggt werden.

13.5 Personalisieren

Die Maschine zu personalisieren, bedeutet, ihren Betriebsstandort und dessen Namen einzugeben, zur leichteren Identifizierung.

Bei der Auswahl der Option personalisieren und Betätigen der Taste OK, erscheint:

Lokal : (Name des Lokals)
Ort:
Stadt :
Provinz :
Land:

Zur vollständigen Personalisierung müssen alle Daten eingegeben werden.

Zur Eingabe der Daten benutzen Sie bitte die Tastatur. Die linke Taste wirkt rückläufig und löscht den letzten geschriebenen Buchstaben.

Wenn alle Daten ausgefüllt sind, drücken Sie OK, um zu bestätigen.

Sollten Sie ohne zu bestätigen ausloggen wollen, drücken Sie die Returntaste.

13.6 Aktivierung

Die CPUs der Maschinen werden von Haus aus in Modus A (Produktion) eingestellt. Um sie auf den operativen Betriebsmodus (Modus B) einzustellen, müssen sie sie zuordnen.

Um eine Maschine zu aktivieren, benötigen Sie eine Karte oder den Namen des Benutzers und dessen Password. Auch ist ein funktionierender Internetanschluss notwendig, um sich mit dem Server zu verbinden. Nach Überprüfung, wie folgt verfahren:

- a) In den Modus **TEST** einloggen, wählen Sie Setup und drücken Sie OK.
- b) Mit dem Pfeil unten wählen Sie die Option Aktivieren aus, die am Ende steht und drücken sie OK.
Das blaue Display der Konsole zeigt die folgende Meldung:
- **Bedienerkarte oder Bedienernamen eingeben**
- c) Nach Eingabe der Karte und des Namens, OK drücken.
Die folgende Meldung erscheint.
- **Password eingeben (Password des Bedieners)**
- d) Nach Eingabe der 4 Codeziffern, OK drücken.
Es erscheint eine neue Bildfläche, die nur benutzt wird, wenn die CPU der Maschine wegen Schaden oder aus anderen Gründen ausgewechselt wird.
Die folgende Meldung erscheint.
- **ID der auszuwechselnden Maschine eingeben.**
- **unausgefüllt lassen, sollte sie nicht ausgewechselt werden.**
- e) Wenn die Maschine neu ist, OK drücken.

Es erscheint die **Meldung Datenverarbeitung** und nach einigen Sekunden **Maschine aktiviert**.

Wenn die Maschine aktiviert ist, wird diese dem Bediener zugeordnet, der Sie aktiviert hat, und nur er kann sich in das Setup einloggen, um Daten zu verändern oder zu überprüfen, indem er seine Karte oder seinen Namen und Password eingibt.

Die Option aktivieren verschwindet aus dem Menü Setup, wenn die Maschine aktiviert ist.

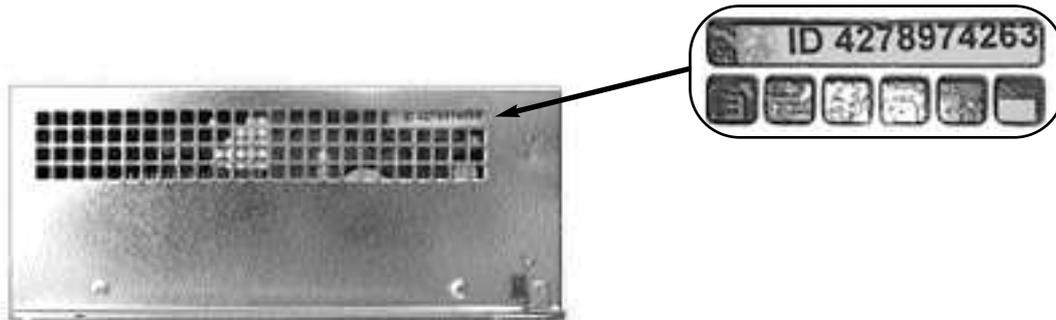
Wenn bei Betätigung der Taste OK die Meldung Maschine aktiviert nicht erscheint, überprüfen Sie den Internetanschluss. Nach Problemlösung werden Sie die Maschine aktivieren können.

13.7 Ersetzung der CPU wegen Schaden

Soll, wie in Punkt **d)** erwähnt, eine **fehlerhafte CPU** ausgewechselt werden; muss die neue **ID der Ersatz-CPU eingegeben werden**.

Die ID ist der zehnstellige Identifikationscode der CPU und der Maschine, der sich auf der Festplatte der CPU befindet.

Die untenstehende Abbildung zeigt, wo sich die ID der CPU befindet. Sie ist sichtbar durch das seitliche Lüftungsgitter des CPU-Gehäuses (siehe kleine Abbildung rechts)



- **Geben Sie die neue ID (zehn Ziffern) per Tastatur ein und drücken Sie OK.**

Wenn die Auswechslung korrekt abgelaufen ist, erscheint einige Sekunden lang auf dem Displaybildschirm die Meldung **Datenverarbeitung** und anschließend **Maschine aktiviert**.

- Drücken sie so oft wie nötig die Returntaste, um in das Startmenü zurückzukehren. Mittels dieser Option können Sie die Basiskonfiguration der fehlerhaften CPU auf die neue CPU übertragen. Somit brauchen Sie die Maschine nicht erneut zu personalisieren, da die alte Basiskonfiguration vom Server übernommen wird.

Schritt 14 : EINSTELLUNGEN DES TESTMENÜS

Das Menü TEST enthält weitere Einstellungen, die man nach Vervollständigung des Setups oder zu jedem beliebigen Zeitpunkt vornehmen kann.

14.1 Online

Bei Auswahl der Option Online und Betätigung der Taste OK, erscheint das folgende Menü:

- **Videotest:** Auf der linken Seite erscheint das Originalbild, dass von der Frontalkamera erfasst wird. Auf der rechten Seite erscheint das resultierende Abbild der Kodifizierung, Vermittlung an den Server, Rücksendung vom Server und Dekodifizierung. Auch kann man die Frames pro Sekunde ansehen, die Übermittlungsgeschwindigkeit in [bps] und die Kodifizierungszeiten. Letztendlich zeigt der QoS die Servicequalität an (QoS=100% zeigt an, dass es keine Programmpaketverlust gibt.)
- **Porttest:** Mit diesem Test, überprüft die Maschine gemeinsam mit dem Server, ob der in der Maschine eingegebene Routerport offen oder geschlossen ist.
- **UDP Port:** In diesem Feld muss die Portnummer, die im Router des lokalen Netzes für die Maschine geöffnet worden ist, eingegeben werden. Das Kommunikationsprotokoll basiert auf UDP oder User Datagram Protocol.

14.2 Video

Bei Auswahl der Videooption und Betätigung der Taste OK erscheint das folgende Menü.

- **Kamerateest:** Bei Betätigung der Taste OK erscheinen auf dem oberen Teil des TFT-Bildschirms die Bilder in B/N, die von beiden Kameras der Maschine in Reazzeit erfasst werden. Dieses erlaubt, die Funktionsfähigkeit und die Fokussierung der Kameras zu überprüfen. Die Bilder, die erscheinen sind die, die von den Kameras aufgenommen werden. Die Frontalkamera zeigt ihr Bild um 90° gedreht. Diese Option wird in der Wartung der Kameras erläutert. Um aus dieser Option auszuloggen, betätigen Sie die Returntaste.
- **Einstellung RGB:** Bei OK-Eingabe, erscheint auf der oberen Hälfte des TFT-Bildschirms eine Einstellungskarte, die für die Benutzung durch den Fabrikanten und den Technischen Service vorgesehen ist. Um aus dieser Option auszuloggen, betätigen Sie die Returntaste.

14.3 Audio

Bei Eingabe der Option **Audio** im Menü TEST und OK-Eingabe, können wir Einstellungen und Überprüfungen in den verschiedenen Optionen vornehmen :

- **Tontest:** Die OK-Eingabe erlaubt es uns, die Tonmuster zu überprüfen.
- **Mikrotest:** Diese Option erlaubt es, die Mikroaufnahme zu überprüfen.
- **Präsentationston:** Mit den Pfeilen rechts/links können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen:

Immer	Der Präsentationston ist immer aktiviert.
Aleatorisch	Der Präsentationston wird nur ab und zu aktiviert.
Nie	Der Präsentationston wird immer eingestellt.
- **Präsentationstonhöhe:** Mittels der Tastatur von 00 bis 99 programmierbar
- **Alarmton:** Tonhöhe (bust) die der Dart beim Einschlag auf die Zielscheibe ausübt, wenn man ohne Geld spielt. Es wird ein Alarmton hervorgerufen, der von 00 bis 99 durch Tastatur einstellbar ist.
- **Kreditton:** Tonhöhe bei Eingabe der Münzen, programmierbar durch Tastatur von 00 bis 99.
- **Ansager:** (JA/NEIN). Bei Ja-Auswahl, beinhalten einige Töne eine Stimme mit der Sprache, die in der Maschine konfiguriert ist, während bei Nein-Auswahl, nur Töne ohne Stimme erzeugt werden.

Um die verschiedenen abgeänderten Optionen zu bestätigen, OK eingeben.

Um ohne Bestätigung auszuloggen, Returntaste betätigen.

14.3 In/Out

Diese Option erlaubt es, die Funktionsfähigkeit der Tastatur, der verschiedenen Segmente der Zielscheiben, die Einschlagserkennung und die Kartentasche zu überprüfen.

Bei Eingabe der Option In/Out des Menüs TEST und OK-Eingabe, erscheint das folgende Menü:

- **Tastaturtest:** Bei OK-Eingabe erscheint auf dem Displaybildschirm der Konsole die folgende Meldung: **Dateneingabe : Keine**
Bei Betätigung der Tastatur erfolgt die Dateneingabe.
Bei Betätigung der Returntaste, loggen Sie wieder in das Menü In/Out ein.

- **Zielscheibentest:** Bei OK-Eingabe erscheint auf dem Displaybildschirm der Konsole die folgende Meldung: **Sektor gedrückt : Keine**

Beim Eindrücken eines bestimmten Sektors, erscheint uns der Wert desselben auf dem Bildschirm. Diese Option erlaubt es, die korrekte Funktionsfähigkeit des Sensorenkreises zu überprüfen. Um Auszuloggen, Returntaste betätigen.

- **Einschlagtest:** Die Einschlaggrafik wird geprüft und auch, ob der entsprechende Wurfpeil erkannt worden ist.
- **Kartentest:** Prüft, ob der Kartenlektor die Daten einer Karte erkennt, wenn diese korrekt in den Schlitz eingeführt wird.

14.4 Halogenlampe

Bei Auswahl der Option **Halogenlampe**, erscheint auf der rechten Seite ein Fenster mit zwei Ziffern, die das Lichtniveau der Halogenlampe, die die Zielscheibe beleuchtet, angeben. Diese kann mittels der Tastatur zwischen den Werten 00 (ausgeschaltet) und 99 (maximales Lichtniveau) eingestellt werden. Von Haus aus wird sie auf 50 eingestellt.

14.5 Wurfpeile entfernen

Bei der Auswahl erscheinen zwei Optionen:

- **Automatisch:** Die Maschine steht für einen neuen Wurf bereit, sobald die Wurfpeile entfernt worden sind.
- **Manuell :** Die Maschine steht für einen neuen Wurf bereit, wenn die **Starttaste** betätigt wird.

Mittels der Pfeile links und rechts wählen Sie die gewünschte Option aus.

14.5 Lasercheck-up

Bei der Auswahl erscheinen zwei Optionen:

- **Eingerichtet :** Das System RRS benutzt den Laser für die Schiedsrichterfunktion.
- **Ausgestellt :** Das System RRS zieht den Laser beim Schiedsrichtern nicht in Betracht. Dieses benutzt man in Lokalen, wo Probleme mit dem Laser auf Grund von zu viel Licht oder Reflexen auf der Linie, die nicht zu beseitigen sind, bestehen, oder anderen Gründen, die es nicht ermöglichen, dass die Maschine im Modus Meisterschaft spielen kann, da immer Fehlermeldungen entstehen.

Mittels der Pfeile links und rechts wählen wir die gewünschte Option aus.

Von Haus aus eingestellt.

Um in das Startmenü einzuloggen, die Returntaste so oft wie nötig betätigen, bis der Logotyp **Radikal Darts** auf dem Bildschirm erscheint



Schritt 15 : SPIELBEGINN

Die Maschine erlaubt mehrere Spielarten.

Bei Betätigung einer beliebigen Taste der Tastatur im Modus Vorlage, erscheint auf dem blauen Displaybildschirm der Konsole, sowie auf dem oberen TFT-Bildschirm das folgende Menü:

- **Information**
- **Spiele**
- **Meisterschaften** (nur wenn offene Meisterschaften bestehen)
- **Liga** (nur wenn offene Ligen bestehen)
- **Turniere**
- **Onlinespiele** durch Rating
- **Spiele Online**
- **Onlinespiele** durch Rating

In den folgenden Kapiteln werden detailliert alle einzelnen Optionen beschrieben.

In diesem Abschnitt geben wir einen Überblick, wie man in die verschiedenen Spielmodi einloggen kann.

- **Wählen Sie die Option Spiele mit den Tasten oben/unten aus und geben Sie OK ein.**

Auf beiden Bildschirmen erscheint ein Menü mit den verfügbaren Spielen und dem Preis jeder einzelnen Partie.

Als Beispiel wählen wir das erste aus.

- **Wählen Sie 301 und geben Sie OK ein.**

Auf beiden Bildschirmen erscheinen die verschiedenen Spielmodalitäten, die im Detail in Abschnitt 9, Seite 47 erläutert werden.

Wir wählen als Beispiel die erste Option aus.

- **Wählen Sie Offen/Offen und OK-Eingabe**

Auf beiden Bildschirmen erscheint die folgende Information.

- **Anzahl der Spieler** (von 1 bis 8)
- **Zielscheibe** <50/50> oder <25/50>
- **Letzte Chance** <ja oder nein>
- **Instruktionen**

Geben Sie die Anzahl der Spieler ein und wählen Sie die Zielscheibenoptionen und letzte Chance.

Auf beiden Bildschirmen erscheint, je nach Auswahl der Spieleranzahl und des Preises der Partie, eine Hinweismeldung **1 Kredit fehlt**.

Um spielen zu können, müssen Sie die notwendigen Münzen einwerfen.

Den STARTknopf drücken.

Die folgende Information erscheint.

Spieler 1 :

Geben Sie den Namen oder den Alias oder die 0+Ausweisnummer ein. Sie können diesen Raum auch unbeschrieben lassen und die Maschine ordnet sich direkt Spieler 1 zu.

• **Erneut den STARTknopf drücken und das Spiel beginnen.**

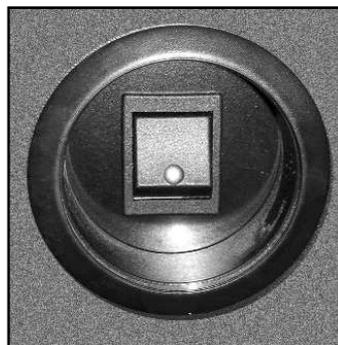
Folgen Sie den Hinweisen der Maschine.

Schritt 17 AUSSCHALTEN DER MASCHINE

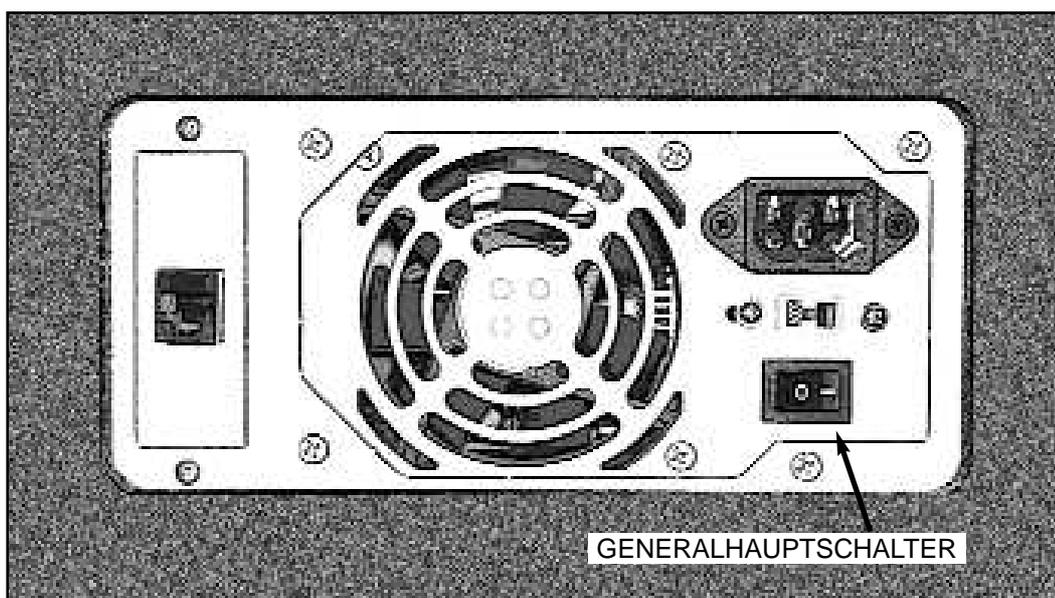
WICHTIGER HINWEIS: Ihre Maschine Radikal Darts ist computerkontrolliert und benötigt daher dieselbe Pflege wie ein Computer. Speziell die elektrische Stromzufuhr muss kontinuierlich und konstant sein. Wenn aus irgendeinem Anlass Unterbrechungen oder Schwankungen in der Netzspannung auftreten, muss die Maschine ausgeschaltet werden, bis sich die Stromversorgung normalisiert.

Der Ausschaltprozess muss immer auf folgende Weise stattfinden:

Betätigen Sie den seitlichen Schalter der das rote LED enthält. Das LED schaltet sich aus und die **Meldung Ausschaltung des Systems** wird einige Sekunden lang auf dem Display angezeigt, bis das System den Ausschaltprozess beendet hat.



Der General Hauptschalter kann immer eingeschaltet bleiben, es sei denn, Sie möchten die Maschine vollständig ausschalten, wenn sie z.B. ortsverlagert werden soll oder die Netzspannung instabil ist oder Gefahr besteht, dass ein Schaden im elektronischen System entsteht. Der General Hauptschalter befindet sich an der Rückseite der Maschine (zum Ausschalten auf Position 0 stellen).



8. ALLGEMEINE INFORMATION

Um die ALLGEMEINEN INFORMATIONEN abzurufen, geht man vom Vorlagemodus aus, bei dem der TFT-Bildschirm eine Announcenroutine, und der Konsolenschirm währenddessen alternativ das LOGO Radikal Darts und die Meldung INSERT CARD (Karte eingeben) oder INSERT COIN (Münzen eingeben) anzeigt.

Beim Betätigen einer beliebigen Taste erscheint das Hauptmenü, das folgende Optionen anbietet:

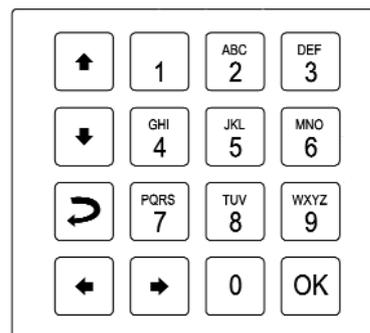
Information
Spiele
Meisterschaften (*)
Liga (*)
Turniere
Spiele durch Rating
Spiele Online (*)
Onlinespiele durch Rating (*)

* Die markierten Optionen erscheinen nicht, wenn die Maschine keine Verbindung mit dem Server herstellen kann.

Bestehen keine Meisterschaften oder offene Ligen in der Maschine wird diese Option nicht angezeigt.

Mit den Pfeilen der Tastatur (oben/unten) wählen wir die gewünschte Option aus. Bei **OK-Eingabe** loggen wir in das Menü der jeweiligen Option ein.

Um aus der jeweiligen Option auszuloggen oder wieder in das Hauptmenü zu gelangen, betätigen Sie so oft wie notwendig die Returntaste (gekrümmter Pfeil)



Bei Auswahl von **Information** und **Ok-Eingabe**, bietet sich folgendes Menü an:

Klassifikationen
Persönliches Rating
Über die Zielscheibe
Über Meisterschaften
Über Liga
Über Turniere
Über Spiele
Spiele Online
Spiele durch Rating
Über das Bonussystem

Mit den Pfeilen (oben/unten) gewünschte Option auswählen.

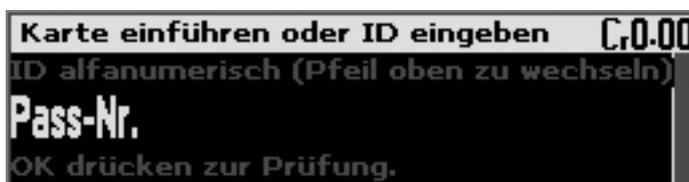
Bei OK-Eingabe gelangt man an die Information des jeweiligen Themas.

8.1 INFORMATION SPIELERIDENTIFIZIERUNG

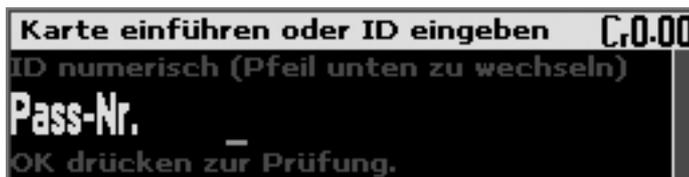
Die Spieleridentifizierung wird durch die Eingabe der persönlichen Identifikationsnummer realisiert. Es bestehen zwei Identifikationsarten: Für Spanien und Portugal besteht der Code aus 8 Nummernziffern. Für alle anderen Länder besteht er aus zwei Schriftzeichen und 8 Nummernziffern.

So wird zur Identifikation der Spieler an Maschinen, die in spanischer oder portugiesischer Sprache konfiguriert sind, eine numerische Ausweisnummer verwendet (Abbildung A).

Im Gegensatz dazu erfolgt die Identifikation der Spieler an Maschinen mit einer anderen Sprachkonfiguration über eine alfanumerische Ausweisnummer (Abbildung B) .



A



B

Je nach Identifizierungscode des Spielers kann der Modus von numerisch auf alfanumerisch und umgekehrt eingestellt werden.

Dieser Wechsel wird durch die Betätigung der Pfeile oben/unten erreicht.

Pfeil unten: um den Modus von numerisch auf alfanumerisch umzustellen

Pfeil oben: um den Modus von alfanumerisch auf numerisch umzustellen

Dadurch ist es möglich, dass sich jeder Spieler aus jedem Land an jeder beliebigen Maschine identifizieren kann.

Die persönliche Spielerkarte kann in jedem der beiden Modi eingegeben werden.

8.2 INFORMATION KLASSIFIKATION

Um die Klassifikation in einer Meisterschaft zu kennen, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein: 1) die Maschine muss in der Meisterschaft **aktiviert** sein, und 2) die Maschine muss über einen **Internetanschluss verfügen**. Wird **Klassifikation** mit **OK** eingegeben, öffnet sich eine Klassifikationsliste der verfügbaren Meisterschaften. Das folgende Beispiel verdeutlicht das:

Klassifikation auswählen und **OK** eingeben: es erscheint eine Liste der verfügbaren Meisterschaften. Z.B.,

Cricket Fun
Caribe 501

Wir wählen Cricket Fun und geben OK ein: es öffnet sich eine Kategorieliste für diese Meisterschaft. Z.B.,

General
Master
Weiblich
Gen_local (Generalkategorie des Lokals)
Fem_local (weibliche Kategorie des Lokals)

Wir wählen die **Generalkategorie** und geben **OK** ein: es erscheint die Spielerklassifikation in dieser Kategorie. z.B.,

Cricket Fun		MPR	PPJJ	
001	Samuray	P3.56	05	
002	Ser	..3.10	05	
003	Ich	..3.04	05	(etc.)

In diesem Beispiel, ist das Klassifikationskriterium Marken pro Runde (MPR) und man benötigt ein Minimum von 5 gespielten Partien. (PPJJ), um an eine Generalklassifikation der Meisterschaft zu gelangen.

Wenn ein **P** vor dem Punktestand erscheint, und die blinkende Meldung **Provisorisch** angezeigt wird, ist eines der Teilergebnisse, das in die Gesamtwertung einfließt, noch nicht bestätigt worden. Wenn ein **I** vor dem Punktestand erscheint und die blinkende Meldung **Unbestätigt** erscheint, liegt es daran, dass ein Zwischenergebnis, das in die Gesamtwertung einfließt, für ungültig erklärt worden ist.

Sollte kein Buchstabe vor dem Punktestand erscheinen, wurden alle Resultate, die für das Gesamtergebnis zählen, für gültig erklärt.

In der auf dem TFT-Bildschirm angezeigten Klassifikationen, werden die endgültigen Resultate in SCHWARZ angegeben, die provisorischen in BLAU und die ungültigen in ROT. Um weitere Details anzuzeigen, wird der entsprechende Spieler ausgewählt und mit OK bestätigt. Anschliessend erscheint für einige Sekunden die Meldung **Datenverarbeitung** und darauffolgend die Details der 10 besten Partien dieses Spielers, z.B.:

003	Iker	..Datum	...Uhrzeit	
3.29	LOKAL	01.07.04	..22:36	
3.09	LOKAL	I30.06.04	01:21	(I=ungültig)
2.89	LOKAL	29.06.04	20:40	
...				

Um die Gründe der ungültigen Resultate einzusehen, wählen wir die entsprechende Partie und geben OK ein. Dann erscheint eine Meldung, z.B. **“Von Runde 3 an wirft ein anderer Spieler”**.

Wenn ein Resultat für ungültig erklärt wurde und der Spieler nicht mit der Schiedsrichterentscheidung einverstanden ist, kann er diese innerhalb von 5 Tagen AB dem Datum, an dem die Partie stattgefunden hat, anfechten, indem er ein E-Mail an die Adresse **servicedarts@gaelcodarts.com** sendet, und seine Einwände erklärt. Im generellen Informationsmenü über Meisterschaften, wird der Anfechtungsprozess, wie in Abschnitt 8.4.6 dieses Kapitels angegeben, beschrieben.

Um wieder in das Hauptmenü zu gelangen, muss so oft wie notwendig die Returntaste betätigt werden (gekrümmter Pfeil).

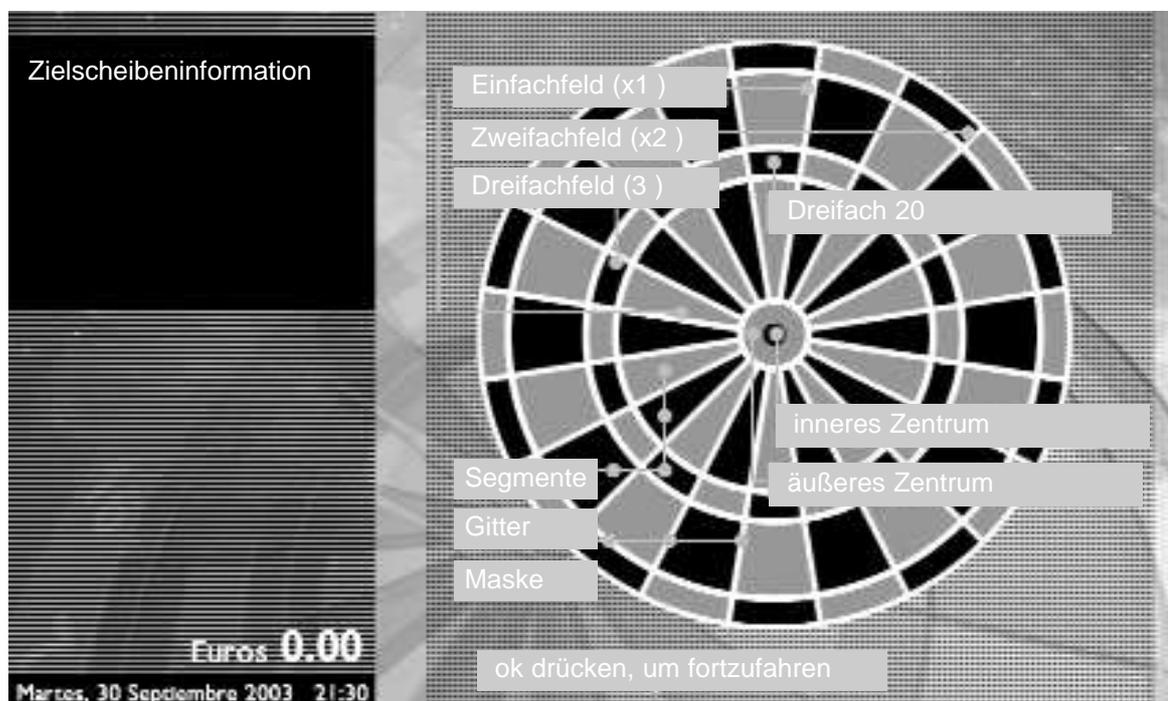
8.3 INFORMATION PERSÖNLICHES RATING

Die Option **Rating erlaubt** es, die Durchschnittspunktzahl pro Wurfpeil eines Spielers einzusehen. Um in diese Option abzurufen, muss man die Ausweisnummer notieren. Bei OK-Eingabe wird die Verbindung mit dem Server hergestellt und nach einigen Sekunden erhält man die folgende Information: **MPR=00.00 PPD=00.00 BONUS=999**

Nach erneuter OK-Eingabe gelangt man wieder in das Informationsmenü.

8.4 INFORMATION ZIELSCHEIBE

Wenn wir die **Zielscheibe auswählen** und **OK** eingeben, erscheint die Zielscheibe auf dem TFT-Bildschirm, mit den einzelnen Segmenttreffern:



Bei erneuter **OK-Eingabe**, erscheint die folgende Meldung:

**Der Spieler wirft 3 Wurfpeile aus einer Entfernung von 2,44 Metern.
Wenn die doppelte Zielscheibe aktiviert ist, zählt der innere Zirkel 50 und der äussere 25 Punkte.
Wenn der doppelte Zirkel inaktiv ist, zählen beide Zirkel 50 Punkte.**

Diese Meldung erscheint sowohl auf dem TFT-Bildschirm, wie auch auf dem Display der sich auf der linken Seite der Tastatur befindet. Wenn nötig, werden die Pfeile benutzt, um Zugriff zum ganzen Text zu erhalten.

8.4.1 SPEZIALOPTIONEN

AUFWÄRMUNG

Nach Einwurf der notwendigen Münzen, um eine Partie zu beginnen und vor Spielbeginn erlaubt die Maschine bis zu 8 Pfeilprobewürfe.

Der Spieler kann wählen, diese Möglichkeit nicht zu nutzen und weniger Pfeilwürfe zu tätigen. Die Partie beginnt, wenn der STARTknopf betätigt wird.

WIEDERHOLUNG DER LETZEN PARTIE

Wenn eine Partie beendet ist, kann man diese unter Beibehaltung aller bestehenden Konditionen wiederholen. Hierfür reicht es aus, den STARTknopf zu betätigen, wie auch auf dem Bildschirm angezeigt wird. Sollten Sie ausloggen wollen, muss die Taste **OK** betätigt werden. Es ist ebenfalls möglich, neue Spieler einzuführen.

Sollten Sie sich für eine Wiederholung der Partie entscheiden, ist die Reihenfolge der Spieler automatisch von geringerer nach höherer Punktzahl festgelegt. Der erste Spieler ist derjenige mit den wenigsten Punkten im vergangenen Spiel. Die Wiederholung einer Partie ist bei Meisterschaften und Spielen möglich, nicht aber bei Turnieren.

WURFANNULLIERUNG

Aus gerechtfertigtem Grund ist eine Entfernung des Wurfpeils möglich und somit eine Wurfannullierung, indem man die Returntaste betätigt (gekrümmter Pfeil). Pro Partie werden bis zu 3 Annullierungen akzeptiert, allerdings nicht bei Meisterschaften.

RUNDE EINES SPIELERS ABBRECHEN

Wenn beim Spielen einer Partie der STARTknopf länger als 5 Sekunden gedrückt wird, wird die Runde des derzeitigen Spielers abgebrochen und geht auf den nächsten über oder ans Spielende, wenn es sich um den letzten Kandidaten der letzten Runde dreht.

PARTIE ABBRECHEN

Um eine Partie abzubrechen tippt man **55** ein, alles wird in Grundstellung gebracht und es erscheint die vorherige Bildfläche unter Kreditverlust.

EINSCHLAGGRAFIK

Um die Einschlaggrafik zu erkennen, tippt man während der Partie **123456789** ein. Diese Option ist für die Diagnostik der Einschläge und die Zielscheibensektoren bestimmt.

8.5 INFORMATION MEISTERSCHAFTEN

Die Information über Meisterschaften ist nur verfügbar, wenn die Maschine aktiviert worden und ans Internet angeschlossen ist. Wenn wir dann Meisterschaften auswählen und **OK** eingeben, erscheint das folgende Menü:

Legalität
Spielweise
Anmeldungsweise
Anmeldung
Homologation
Anfechtung
Supermeisterschaften

8.5.1 MEISTERSCHAFTEN Legalität

Bei **OK-Eingabe** von **Legalität** aus, erhält man die folgende Information:

Um an Meisterschaften teilzunehmen, muss der Spieler über 18 Jahre alt sein.

Es ist notwendig, die angegebenen Daten korrekt auszufüllen: Spitzname, Ausweisnummer und Telefonnummer (vorzugsweise Handy). Ohne diese Daten ist eine Teilnahme an Meisterschaften nicht möglich.

Jede Meisterschaft wird durch die Spielorganisation des jeweiligen Spiels bestimmt.

Auch die Dauer der Meisterschaft wird von der Organisation bestimmt. Diese Information ist in der Maschine jederzeit erhältlich.

Die Spiele werden von der Maschine auf Video registriert und das ferngesteuerte Schiedsrichtersystem erkennt die Resultate.

8.5.2 MEISTERSCHAFTEN SPIELWEISE

Bei **OK-Eingabe** von **Spiel** aus, erhält man die folgende Information:

Um an einer Meisterschaft teilzunehmen, ist es nur notwendig sich anzumelden.

Über das Menü Meisterschaften kann man sich provisorisch anmelden.

Um an den Meisterschaften teilzunehmen, muss sich der provisorisch angemeldete Spieler mittels seiner Ausweisnummer identifizieren.

8.5.3 MEISTERSCHAFTEN ANMELDEWEISE

Bei **OK-Eingabe** über **Anmeldungsweise**, erhält man die folgende Information:

Um sich anzumelden, muss eine Kartei ausgefüllt werden.

Alle Spieler können eine Spielerkarte beim Bediener beantragen. Diese Karte ermöglicht es, sich in der Maschine als Spieler zu identifizieren und auf die persönlichen Klassifikationen Zugriff zu erhalten.

Die Spieler, die über keine Karte verfügen, können sich mittels ihrer Ausweisnummer identifizieren.

OK eingeben, um sich anzumelden.

Bei erneuter **OK-Eingabe** erscheint auf dem Display der Konsole die folgende Meldung:

KONDITIONEN DES OBEREN BILDSCHIRMS LESEN (blinkend)

ICH AKZEPTIERE

ICH AKZEPTIERE NICHT

Auf dem TFT-Bildschirm erscheint der folgende Text:

Die vom Benutzer eingegebenen persönlichen Daten gehen in eine automatische Kartei über, die in Besitz von GAELCO DARTS S.L. ist und gemäß des gültigen Datenschutzrechts behandelt wird, so dass der Benutzer mitspielen und über die Wurfpeilmeisterschaften, die organisiert werden, informiert werden kann. Der Benutzer stimmt zu und genehmigt ausdrücklich die Übergabe der Daten für die genannten Zwecke an Dritte.

Um die Zugangsrechte auszuüben, sowie das Anfechtungsrecht, die Berichtigung, Annullierung und die Entfernung der persönlichen Daten, können Sie sich über E-Mail an die folgende Adresse wenden:

Datos_Personales@radikaldarts.com

Ich habe gelesen, verstehe und akzeptiere diese Konditionen.

Es ist notwendig alle Daten korrekt auszufüllen, um die Resultate zu bestätigen, und die Karte korrekt zu erhalten.

Folgen Sie den Instruktionen auf dem Display, das sich links der Tastatur befindet.

Um an das Textende zu gelangen benutzt man den Pfeil, der nach unten zeigt.

Bei **OK-Eingabe** mit der aktivierten Option **ICH AKZEPTIERE**, erscheint auf dem Display die Vorlage zum Ausfüllen der folgenden Daten:

Ausweisnummer:

(Wenn die Ausweisnummer eingegeben worden ist, wird eine Anfrage an den Server gerichtet, um zu prüfen, ob diese existiert. Bei Bestätigung wird die folgende Maske verlassen:

Name: (für Leerfeld Taste 1 drücken)

Nachname:

Geburtsdatum: __ / __ / ____

Spitzname:

Adresse

Strasse:

Nr.: (*)

Wohnstock: (*)

Türnummer: (*)

Stadt :

PLZ:

Land:

Handynummer:

(*) Die Daten in diesen Abschnitten sind alfanumerisch. Wenn Sie eine Nummer mit einer Taste eingeben wollen, die Schriftzeichen enthält, muss man mehrmals drücken, bis die Nummer erscheint.

Die Spielerkartei wird mit einer Fotografie ergänzt. Wenn die Daten ausgefüllt sind, erscheinen folgende Instruktionen:

- 1) **Schauen Sie in die Kamera** (nicht auf den Bildschirm, wo das Bild erscheint).
- 2) **Drücken Sie den Knopf, der das Foto auslöst.**
- 3) **Zum Fotografieren erneut den Knopf drücken.**
- 4) **OK-Eingabe, um das Foto freizugeben.**

Die Anmeldung ist beendet, sobald Sie das Foto akzeptieren.

8.5.4 MEISTERSCHAFTEN ANMELDUNG

Wenn die Option **Anmeldung auswählen** und **OK** bestätigt werden, erfolgt direkt die Aufforderung, die Daten in das vorliegende Formular einzugeben.

8.5.5 MEISTERSCHAFTEN BESTÄTIGUNGSPROZESS

Bei **OK-Eingabe** von **Bestätigungsprozess**, wird folgende Information angezeigt:

In der generellen Klassifikation sind die endgültigen Resultate in schwarz angegeben, während die, die in blau angegebenen sind, eine noch zu bestätigende Partie angeben. Die Resultate in rot deuten an, dass es Partien gibt, die für ungültig erklärt worden sind oder sich im Anfechtungsprozess befinden.

Sollte es keine Anfechtung geben, wird eine ungültige Partie unwiderruflich 5 Tage nach Ausspielung annulliert.

8.5.6 MEISTERSCHAFTEN ANFECHTUNGSPROZESS

Bei Bestätigung des Menüpunkts **Anfechtungsprozess** durch die Taste **OK**, erscheint folgende Information:

Um die Gründe für die Ungültigkeit eines Resultats zu erfahren, muss der Spieler OK auf dem entsprechenden Resultat der Klassifikation eingeben.

Sollte der Spieler nicht mit den angegebenen Motiven einverstanden sein, kann er diese innerhalb von 5 Tagen nach gespielter Partie anfechten. Hierfür muss er eine E-Mail an die folgende Adresse unter Angabe seiner Einwände senden: servicedarts@gaelcodarts.com.

Sollte innerhalb dieser 5 Tage keine Anfechtung stattfinden, wird das Resultat endgültig annulliert.

Nach dem Anfechtungsprozess, ist die Entscheidung der Organisation unanfechtbar.

8.5.7 MEISTERSCHAFTEN SUPER MEISTERSCHAFTEN

Wettbewerb, der sich aus einer bestimmten Anzahl von Meisterschaften zusammensetzt, die im Laufe eines bestimmten Zeitraums (eine Woche) stattfinden.

Der Spieler erhält Punkte je nach Platzierung in jeder einzelnen Meisterschaft. Diese Punkte addieren sich und geben die Platzierung in der Supermeisterschaft an.

Wenn einem Spieler eine Kategorie zugeteilt wird, die nicht generell ist, wird diese während aller Meisterschaften beibehalten, bis die Supermeisterschaft beendet ist.

Die Punkte, die man in der Supermeisterschaft erreicht, können von einer Meisterschaft zur anderen variieren, sowohl in Punktzahl pro Platz als auch in der Anzahl der punktenden Plätze.

8.6 INFORMATION ÜBER LIGA

Bei **OK-Eingabe** bei **Liga** wird folgende Information angezeigt:

Eine Liga ist ein Wettbewerb zwischen mehreren Teams.

Jedes Team wird zweimal gegen das andere antreten. Hin-und Rückspiel.

Die Zusammentreffen finden zu einem vereinbarten Termin statt.

Innerhalb des Menüs **LIGA existiert das Menü **INSTRUKTIONEN**, das alle speziellen Regeln erklärt.**

8.10 INFORMATION ÜBER BONUSSYSTEM

Wenn wir die Option über **Bonussystem** auswählen und **OK** eingeben, erhalten wir die folgende Information:

**Jedes Mal wenn Du eine Partie spielst, sammelst Du Bonus an.
Wenn Du mit Deinen Partnern spielst und gewinnst, sammelst Du deren Bonus an.
Wenn Du Dich mit Deiner "Spielkarte" identifizierst, kannst Du die Bonusanzahl, die Du ausspielen möchtest, erhöhen.
Wenn Du Dich mit Deiner "Spielkarte" identifizierst kannst Du gratis individuelle Partien gegen das Bonuskonto spielen.
Die angesammelten Bonus können im Menü eingesehen werden "Instruktionen/Persönliches Rating" oder durch Eingabe der "Spielerkarte" auf der Ausstellung.**

Um eine detaillierte Information über das Bonussystem zu erhalten, schlagen Sie in Punkt 14.1 der Sektion 7 nach, die die Einstellung der Maschine (Setup) behandelt.

8.11 INFORMATION SPIELE ONLINE

Das erwünschte Spiel auswählen (die Nummer in Klammern zeigt die Anzahl der Maschinen an, die am Spiel teilnehmen möchten.)

Wenn das Spiel ausgewählt ist, geben Sie die Spieleranzahl und die Ausweisnummern oder betreffenden Alias ein.

Auf dem linken Bildschirm erscheinen die Teams, die am ausgewählten Spiel teilnehmen. Wenn Sie mit dem Cursor die verschiedenen Teams auswählen, werden die entsprechenden Spielerniveaus auf dem Display angezeigt.

Cricket	Free play
George	MPR: 2.52
Mildred	MPR: 2.20

Es können mehrere Maschinen ausgewählt werden und man wartet ab, dass eine die Herausforderung akzeptiert. Wenn die Gegnermaschine akzeptiert, beginnt man automatisch zu spielen.

Auf dem rechten Bildschirm erscheinen die gegnerischen Maschinen. Wird der Cursor nach rechts und hinterher vertikal bewegt, lässt sich das Spielerniveau auf dem kleinen Display ablesen. Wenn die Herausforderung der Gegenermaschine angenommen wird, indem OK eingegeben oder der STARTknopf betätigt wird, beginnt man automatisch mit dem Spiel. Um eine Partie mit dem Gegner zu wiederholen, folgt man den gewohnten Methoden.

Während der Partie Online kann es vorkommen, dass die Anzeigetafel der Gegner mit einem Haspel erscheint. In diesem Falle haben diese Spieler die Partie abgebrochen oder die Maschine hat sich ausgeschaltet und man muss individuell weiterspielen.

9. SPIELE

Beim Einstecken einer Münze erscheint die Meldung **Spiele**. Nach **OK-Eingabe** öffnet sich das Menü mit den verfügbaren Spielen, wobei auf der rechten Seite der Preis jedes Einzelnen genannt wird:

301	0.50
501	1.00
701	1.50
901	2.00
TEAM 301	0.50
TEAM 501	1.00
CRICKET	1.00
TEAM CRICKET	1.00
BURMA ROAD	1.00
HIGH SCORE	1.00
LOW SCORE	1.00
SHANGAI	1.00
TIC TAC TOE	1.00

Um zu spielen, ist es nicht notwendig, ans Internet angeschlossen zu sein.
Die Spielauswahl erfolgt durch die Pfeile auf der Tastatur (oben/unten) und die Taste OK.

9.1 SPIELE 01 (301 - 901)

In dieser Spielgruppe geht man von einer Gesamtheit von 301, 501, 701 oder 901 Punkten aus und zieht den Wert jedes Wurfpeils ab, bis der Spieler genau Null Punkte mit dem letzten Treffer erreicht. Wenn der Treffer ein geringeres Resultat als Null ergibt, wird dieses als Fehler betrachtet (bust) und daraufhin kehrt die Anzeige auf die vorherige Punktezahl zurück. Für jedes Spiel existieren verschiedene Optionen:

Offen / Offen
Offen / Doppelt
Offen / Master
Doppelt / Doppelt
Master / Master

In jeder einzelnen Option verfügt man über die folgenden Möglichkeiten:

Spieleranzahl	(von 1 bis 8)	
Zielscheibe	(25/50 oder 50/50)	
Letzte Chance	(ja oder nein)	Um zu wechseln, benutzen Sie
Instruktionen		<input type="button" value="←"/> <input type="button" value="→"/>

In der Option **Offen/Offen** ist das Spiel beendet, wenn der Spieler 0 Punkte erreicht hat. Wenn er 0 Punkte unterschreitet, ertönt der 'Bust' und die Punktanzeige kehrt zur vorherigen Runde zurück.

In der Option **Offen/Doppelt**, ist das Spiel beendet, wenn ein Spieler 0 Punkte erreicht und der letzte geworfene Pfeil ein Doppelt ist.

In der Option **Offen / Master**, muss der letzte geworfene Pfeil Doppelt, Dreifach oder Ziel sein.

In der Option **Doppelt / Doppelt**, müssen der erste und der letzte Pfeil immer Doppelt sein.

Als letztes müssen in der Option **Master / Master**, der erste und der letzte Pfeil immer Doppelt, Dreifach oder Ziel sein.

Um den Stand der Zielscheiben- und Letzte **Chance-option** zu wechseln werden die Pfeile auf der Tastatur benutzt (links-rechts).

Nach Angabe aller Optionen, wird die Anzahl der Spieler angegeben, die am Spiel teilnehmen und der *STARTknopf* betätigt, um jeden Spieler identifizieren zu können, wie im letzten Abschnitt dieser Sektion beschrieben wird.

Im Abschnitt **Instruktionen** werden die generellen Spielregeln dargestellt:

- Kredite pro Partie und Spieler.
- Rundenanzahl (erscheint nicht, wenn die Rundenanzahl nicht festgelegt ist).
- Spieleranzahl: von 1 bis 8
- Doppeltes Ziel: Wenn dieses aktiviert ist (25/50), zählt das Zentrum der Zielscheibe 50 Punkte und der Außenzirkel 25. Wenn sie deaktiviert ist (50/50), zählen beide 50 Punkte.
- Letzte Chance: Alle Spieler müssen die Runde beenden, ehe der Sieger feststeht.

Für die **Teamspiele** (301 oder 501) werden folgende Konditionen hinzugesetzt:

- Ein Spieler wird immer dann schießen und gewinnen können, wenn sich der Punktstand des Teampartners unter der Punktsumme des Gegenteams befindet.
- Es kann sich die Situation 'Blockierung' ergeben (ein Spieler, der nicht werfen darf, Turn wird weitergegeben), wenn der Punktstand eines Spielers vor Schluss so niedrig ist (1 in offenem Start und 2 im doppelten Start oder Master), und sein Teampartner eine höhere Punktzahl als die Punktgesamtsumme des Gegenteams besitzt.

9.2 SPIELE CRICKET

Die Spielgruppe Cricket verfügt über folgende Varianten des Hauptspiels:

Cricket	Wild Card
Team Cricket	Crazy
Cricket Cut Throat	Master
Low Ball	No score

Im Spiel **Cricket** gewinnt die höchste Punktzahl, beim Schliessen der Nummern von 15 bis 20 auf der Zielscheibe.

Eine Nummer wird vollendet, wenn der Spieler 3 Mal getroffen hat.

Man kann nur in einer Zahl punkten, wenn der Spieler diese vollendet hat und der Gegner nicht.

Im Spiel **TeamCricket**, kann der Spieler immer dann schließen und gewinnen, wenn die Summe der Teampunkte höher ist, als die des Gegenteams.

Das Team punktet, wenn die Spieler desselben Teams eine Zahl schließen, die das Gegen-team nicht geschlossen hat.

Es ergibt sich die Situation "Blockierung" (ein Spieler kann nicht werfen, sein Turn wird weitergeleitet), wenn nach Schluss aller Nummern, der Punktstand seines Teams niedriger als die des Gegenteams ist, und er nicht punkten kann.

Das Spiel **Cricket Cut Throat** (Cricket Guillotine) gleicht dem Spiel Cricket, abgesehen davon, dass wenn alle Nummern geschlossen sind, die Punktschere auf die Anzeige des Gegners übergeht. Die niedrigste Punktzahl gewinnt.

Das Spiel **Low Ball** gleicht dem Spiel Cricket mit dem Unterschied, dass man mit den Nummern 1 bis 6 und dem Ziel spielt.

Das Spiel **Wild Card** gleicht Cricket mit dem Unterschied, dass man aleatorisch mit den Nummern 7 bis 20 spielt. Alle Nummern, die nicht geschlossen worden sind, wechseln in der nächsten Runde.

Das Spiel **Crazy** gleicht dem Spiel Cricket mit dem Unterschied, dass man mit allen Nummern aleatorisch spielt. Alle Nummern, die markiert worden sind, wechseln aleatorisch in der nächsten Runde.

Das Spiel **Master** gleicht dem Spiel Cricket mit dem Unterschied, dass die zu schliessenden Sektoren in der Anordnung von 20 bis 15 und Ziel auftreten. Bis nicht alle Spieler die Nummer geschlossen haben, geht man nicht zur nächsten über. Wenn ein Spieler seinen Sektor schliesst, muss er weiter auf denselben werfen, bis alle anderen Spieler ihn geschlossen haben, und sammelt dabei die Punkte der Gegner ein.

Wenn man einen abweichenden Sektor trifft, sammelt man die entsprechenden Punkte an. Es gewinnt der Spieler, der die niedrigste Punktzahl angesammelt hat.

Das Spiel **No Score** gleicht dem Spiel Cricket, aber ohne Punktzählung. Wenn die maximalen Runden des Spiels beendet sind, gewinnt der Spieler, der die meisten Marken hat.

Für diese Gruppe von Spielen existiert die Option **Punktdifferenz**, die es ermöglicht, die maximale Punktdifferenz zwischen zwei Spielern zu bestimmen. Wenn die Auswahl mit **OK** bestätigt worden ist, kann man zwischen **Nein** (ohne Limit) oder **200** (maximale Differenz von **200** Punkten) wählen. Wenn es sich um **Teamspiele** handelt, wird die Punktdifferenz **400** anstatt **200** betragen, während beim Spiel **Low Ball**, die Punktdifferenz 20 beträgt.

Die Punktdifferenz in einem **Teamspiel** erlaubt folgende Möglichkeiten:

SPIEL / TEAM CRICKET / Punktdifferenz
Schließen

NEIN/ 400
EINS / ALLE

Wenn **NEIN** ausgewählt wird, gibt es kein Limit.

Wenn **400** ausgewählt wird, darf das Gegnerteam nicht mit über 400 Punkten übertroffen werden. Wenn mehr Punkte gemacht werden, addieren sich diese nicht mehr und die Marken zählen nicht.

Wenn sie **EINS** zum **Schließen** auswählen, gewinnt der erste, der schließt und mehr oder gleichviele Punkte wie die anderen besitzt.

Wenn Sie **ALLE** wählen, müssen alle Teammitglieder schließen und gleichviele oder mehr Punkte als das Gegnerteam haben.

9.3 HIGH SCORE

Im Spiel **High Score** beginnt man mit 0 Punkten, und das Ziel ist es, in 8 Runden die höchste Punktzahl zu erreichen.

9.4 LOW SCORE

Im Spiel **Low Score** beginnt man mit 0 Punkten, und das Ziel ist es, in 8 Runden die niedrigste Punktzahl zu erreichen. Der Pfeilwurf außerhalb wird mit 50 Punkten bestraft.

9.5 SHANGHAI

Im Spiel **Shanghai** gibt es maximal 7 Runden.

Man macht "SHANGHAI" wenn ein Spieler in derselben Runde ohne den Sektor zu wiederholen 3 Mal trifft, das heisst einen in Einfach, einen in Doppelt und einen in Dreifach, egal in welcher Reihenfolge.

Es müssen aufeinander und der Reihenfolge nachgehend, alle Sektoren von 1 bis 20 getroffen werden.

Der Spieler, der die maximale Punktzahl hat oder "SHANGHAI" macht, ist der Gewinner.

9.6 BURMA ROAD

Im Spiel **Burma Road** gewinnt die maximale Punktzahl.

Die Spieler beginnen mit 40 Punkten. Man muss in jedem Turn auf die angegebenen Objektive zielen. Erster Turn: 15, darauffolgend: 16, darauffolgend: Irgendein Doppel, und so weiter 17, 18, irgendein Dreifaches, 19, 20, Ziel.

Das vorgegebene Objektiv muss mindestens einmal während des Spielturns mit einem Pfeil erreicht werden. Im gegenteiligen Fall wird die Punktzahl halbiert.

9.7 TIC TAC TOE

Das Tic Tac Toe wird genau wie Drei in Linie gespielt. Man gewinnt, wenn man 3 Felder in einer Linie (egal in welcher Richtung) trifft.

Der Spieler gewinnt ein Feld, wenn er 4 Mal in dasselbe trifft.

Doppel und Dreifache werden vielfach gewertet.

9.8 SPIELBEGINN

Wenn das Spiel und die dazugehörigen Optionen ausgewählt worden sind, erscheint das Menü, in dem man die Namen der teilnehmenden Spieler eingibt. Man kann hier die Namen (alfanumerisch) oder Ausweisnummern (0+Ausweisnummer) verwenden, oder als Spieler 1,2... 8 auftreten, indem man **OK** eingibt. Wenn die eingegebene Ausweisnummer nicht registriert ist, informiert die Maschine, dass die Nummer nicht registriert ist, und das System wird nach 5 Sekunden in das Namensmenü zurückgeloggt, um einen neuen Namen eingeben zu können oder zu berichtigen, oder mit dem Namen des Spielers 1,2,..8 zu spielen.

Nach Eingabe der Teilnehmernamen, die notwendigen Kredite für den Spielbeginn eingeben und den **STARTknopf** drücken.

10. MEISTERSCHAFTEN

Um Meisterschaften spielen zu können, ist es notwendig, dass die Maschine aktiviert ist und an das **Internet** angeschlossen ist. Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind, ist die Option **Meisterschaften** im Hauptmenü verfügbar. Wenn die Verbindung mit dem Internet unterbrochen wird, erscheint die Meldung **Meisterschaft ohne Anschluss**.

Wenn sich die Maschine in Modus Ausstellung befindet, reicht es aus, irgendeine Taste zu drücken, um das Hauptmenü sichtbar zu machen.

Information
Spiele
Meisterschaften*
Liga*
Turniere
Spiele durch Rating
Spiele Online*
Onlinespiele durch Rating*

Mit den Tastaturpfeilen (oben / unten), wählen Sie die Option Meisterschaften und bei OK-Eingabe loggen Sie in die Meisterschaftsliste ein, die in der Maschine verfügbar ist. z.B.:

Cricket Fun
Caribe 501

Anschließend wählen Sie die Meisterschaft aus, an der Sie teilnehmen möchten und bestätigen mit **OK**. Dann erscheint folgendes Menü:

Karte eingeben oder Ausweisnummer eintippen
Provisorisch anmelden
Instruktionen

Um an Meisterschaften teilnehmen zu können, muss man in der Datenbasis registriert sein. Bei Ausweisnummerangabe wird überprüft, ob diese registriert ist, wenn nicht, kann man sich nach Bestätigung mit OK neu anmelden. Wenn man zurückkloggt, wird die Teilnahme an der Meisterschaft verweigert und ein anderer Spieler verlangt.

Bei Anmeldungszusage, erscheinen die schriftlichen Konditionen auf der oberen Bildfläche, beim Hoch-oder Runtergehen mit den Pfeilen *Oben/Unten*. Wenn man die Konditionen nicht akzeptiert wird man in das vorherige Menü **NICHT ANMELDEN** zurückgeführt und man kann nicht an der Meisterschaft teilnehmen. Wenn die Konditionen akzeptiert werden, erscheint das folgende Menü:

HINWEIS: die mit einer Haspel markierten Optionen erscheinen nur, wenn ein aktiver Internetanschluss besteht.

AUSWEISNUMMER.

(wenn bei der Eingabe der Ausweisnummer der Benutzer im Server erkannt wird, erscheinen die folgenden Felder nicht)

Alias Spieler

Geschlecht: (M o W) (mit den Pfeilen links oder rechts)

Handynummer:

Daten akzeptieren

Es ist notwendig, alle Daten einzugeben.

Wenn alle Daten eingegeben sind, müssen diese durch **OK-Eingabe** bei der Option Daten akzeptieren bestätigt werden. Dann erfolgt die Identifikations per Fotografie, die die Maschine mittels ihrer Frontkamera aufnimmt. Hierfür folgt man den Instruktionen, die auf dem Display der Konsole erscheinen:

- 1) **Schauen Sie in die Kamera**
- 2) **Drücken Sie den Knopf, der das Foto auslöst.**
- 3) **Um das Foto zu machen, drücken Sie erneut die Taste**
- 4) **OK-Eingabe, um das Foto freizugeben.**

Die Schritte 1 und 2 können mehrmals wiederholt werden, bis das Foto akzeptiert wird. Das Foto erscheint auf dem LINKEN Rand, während der rechte Rand uns das Bild vorgibt, dass die Kamera in diesem Moment aufnimmt. (Um das Foto zu machen, bitte in die Kamera schauen, nicht auf den Bildschirm). Bei **OK-Eingabe** wird das letzte Foto als gültig akzeptiert und die Maschine begrüßt uns, unter Angabe der folgenden vier Optionen:

Neuen Spieler aufnehmen (sollte es einen weiteren Spieler geben, der sich anmelden möchte.)

Provisorisch anmelden

Spielen (um sofort mit dem Spiel zu beginnen)

Persönliche Statistik* (für Spieler, die bereits eine besitzen)

*Beim Betätigen dieser Option erscheint die letzte Statistik des letzten neu angemeldeten Spielers, sollte er eine solche besitzen.

Wenn wir spielen möchten, betätigen wir die Option **Spiel** und stecken die notwendigen Münzen ein, um mit der Partie zu beginnen.

10.1 SPIELINSTRUKTIONEN

Um die Regeln jeder einzelnen verfügbaren Meisterschaft zu kennen, reicht es aus, die Option **Instruktionen** zu betätigen und **OK** einzugeben, z.B, wenn wir Meisterschaft **Cricket Fun** auswählen, bietet sich uns die folgende Information:

Man spielt das normale Cricket.

Klassifikationskriterium: MPR (Marken pro Runde)

Maximale Runden: 15

Der Spieler muss eine Mindestanzahl von 5 Partien spielen, um an die Generalklassifikation der Meisterschaft gelangen zu können:

MPR der besten 5 Partien.

Kategorien: a) Master b) General Männlich c) General Weiblich

Enddatum der Meisterschaft: (Tag, Monat und Stunde)

11. TURNIERE

Wenn wir im Hauptmenü die Option Turniere auswählen und OK eingeben, öffnet sich das folgende Menü:

- **Vorheriges Turnier aufnehmen**
- **Neues Turnier beginnen**

Dieses Menü erscheint, wenn eine Partie des vorherigen Turniers offensteht, das in der Maschine begonnen wurde.

Wir wählen ein neues Turnier und es erscheinen die folgenden Optionen:

- Bester einer Partie**
- Bester einer Partie durch Rating**
- Bester einer Partie ohne Wiederholung.**
- Bester einer Partie ohne Wiederholung – durch Rating**
- Bester von 3 Partien**
- Bester von 3 Partien durch Rating**
- Bester von 3 Partien ohne Wiederholung**
- Bester von 3 Partien ohne Wiederholung durch Rating**

In jeder Option kann man jedes der verfügbaren Spiele auswählen, ausgenommen die Teamspiele. (Kapitel 9 nachschlagen).

Für die Ratingoptionen ist es notwendig, die Maschine ans Internet anzuschließen, um die Spielerdaten lesen zu können.

Sollte sich bei der Namenseingabe der Turnierspieler ein Spieler nicht präsentiert haben und man eine bestimmte Reihenfolge in den Partien wünschen, kann man einen oder mehrere Namen unausgefüllt lassen. Hierfür reicht es aus, den Pfeil nach unten zu bewegen, und an der Namensposition wird das Wort abwesend erscheinen, so dass angegeben wird, dass eine freie Stelle besteht.

Der Spieler der auf einen abwesenden Spieler trifft, wird als Gewinner angesehen und geht in die nächste Runde.

Die Minimalanzahl von Spielern eines Turniers besteht aus zwei Spielern und zwei Abwesenden.

Die Regeln für diese Turniere werden im Abschnitt **8.5.** der vorliegenden Anleitung erklärt.

MEISTERSCHAFTEN

- ① Loggen Sie sich in das Hauptmenü ein, wählen Sie **Meisterschaften** und geben Sie **OK** ein.
- ② Wählen Sie eine Meisterschaft an der Sie teilnehmen möchten aus, drücken sie **OK** und geben Sie Ihren Namen und Ihre Ausweisnummer ein.
- ③ Sollten sie zum Ersten Mal spielen, wählen Sie die Option **provisorisch anmelden und drücken Sie OK**.
 - Füllen Sie alle Daten aus (Ausweisnummer, Alias, Geschlecht, Handynummer) und drücken Sie **OK**.
 - Schauen Sie in die Kamera und drücken Sie **START**, um sich das Foto zu machen. Sie können eine Aufnahme wiederholen, indem Sie **START** drücken, bis es Ihrem Wunsch entspricht. **OK-Eingabe** zur Bestätigung.
- ④ Wenn sich eine weitere Person anmelden möchte, wählen Sie **Neuen Spieler hinzufügen**, und drücken Sie **OK**.
- ⑤ **Werfen Sie die Münzen ein** und drücken Sie **START**, um mit dem Spiel zu beginnen.



FRAGEN ÜBER KLASSIFIKATIONEN:

Wählen Sie **Information** und geben Sie **OK** ein.
 Wählen Sie **Klassifikation** und geben Sie **OK** ein.
 Wählen Sie **Kategorie** und loggen Sie sich in **Personal** ein und geben Sie Ihre Ausweisnummer ein.

P bedeutet **noch unbestätigt**

I bedeutet Partie für **ungültig erklärt**. (Bei OK-Eingabe werden die Gründe angegeben.)

SPIELE

- ① Loggen Sie sich in das Hauptmenü ein, wählen Sie **Spiele** und geben Sie **OK** ein.
- ② Wählen Sie ein Spiel, an dem Sie teilnehmen möchten aus, und geben Sie **OK** ein.
- ③ Sollte es notwendig sein, wählen Sie die Modalität des Spiels aus und geben Sie **OK** ein. (Offen/Offen, etc.)
- ④ **Stecken Sie die Münzen ein**.



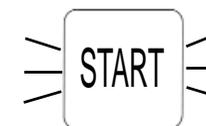
Sollten Sie die Parameter des Spiels nicht ändern wollen, drücken Sie **START** und beginnen Sie zu spielen.

- ⑤ Ändern Sie nach Wunsch die Parameter des Spiels (Spieleranzahl, Doppeltes Ziel und Letzte Chance). Geben Sie die Namen der Spieler ein oder Null+Ausweisnummer und geben Sie **OK** ein, um mit dem Spiel zu beginnen.

FRAGEN: Sollten Sie Zweifel über die Spielregeln haben, wählen Sie **Information** und geben Sie **OK** ein.

TURNIERE

- ① Loggen Sie sich in das Hauptmenü ein, wählen Sie **Turniere** und geben Sie **OK** ein.
- ② Wählen Sie die Turnierart (Bester von einer, Bester von 3 Partien, etc.) und geben Sie **OK** ein.
- ③ Wählen Sie ein Spiel, an dem Sie teilnehmen möchten aus, und geben Sie **OK** ein.
- ④ Sollte es notwendig sein, wählen Sie die Modalität des Spiels aus und geben Sie **Ok** ein. (Offen/Offen, etc.)
- ⑤ Wechseln Sie nach Wunsch die Parameter des Spiels (Doppeltes Ziel, Letzte Chance).
- ⑥ Geben Sie die Namen der Spieler ein (Minimum 4) oder 0+Ausweisnummer jedes Einzelnen.
- ⑦ **Stecken Sie die Münzen ein**, und geben Sie **Ok** ein, um mit dem Spiel zu beginnen.



FRAGEN: Sollten Sie Zweifel über die Spielregeln haben, wählen Sie **Information** und geben Sie **OK** ein.

KONTROLLEN:



Wählen



Parameter wechseln



akzeptieren



zurück/aus



START Spielbeginn

SCHNELLFÜHRER ZUM SPIELEN

12. LIGA

Um Liga spielen zu können, ist es notwendig, dass die Maschine aktiviert ist und ans Internet angeschlossen ist. Wenn diese beiden Bedingungen erfüllt sind und die Einstellung Liga auf dieser Maschine verfügbar ist, erscheint die Option **Liga** im Hauptmenü.

Wenn die Maschine sich im Modus Ausstellung befindet, reicht es aus, eine beliebige Taste zu drücken, damit das Hauptmenü sichtbar wird.

Information
Spiele
Meisterschaften
Liga (diese Option erscheint nur, wenn es in dieser Maschine verfügbar ist)
Turniere
Spiele durch Rating
Spiele Online
Onlinespiele durch Rating

Mit den Tastaturpfeilen (oben/unten) die Option **Liga** auswählen. Bei **OK** – Eingabe öffnet sich die Liste der Liga, die in dieser Maschine verfügbar ist. Z.B.:

Liga Sommer
Liga Tem1

Anschließend wählt man die Liga aus, an der man teilnehmen möchte und bestätigt mit **OK**. Dann erscheint folgendes Menü:

Klassifikation
Kalender
Spiel austragen
Instruktionen

12.1 KLASSIFIKATION

Wenn Sie **Klassifikation** auswählen und **OK** eingeben, erscheint auf dem TFT-Bildschirm eine Klassifikationstabelle aller Teams, die an dieser Liga teilnehmen.

Auf der nächsten Seite wird ein Tabellenbeispiel angezeigt. Die Klassifikationsanordnung geht von höherer nach niedriger Punktzahl. Die Tabelle ist wie folgt:

Punkt	Anordnungsnummer	PJ	gespielte Partien
Punkte	Punkte	PG	gewonnene Partien
Team	Teamname	PP	verlorene Partien
Lokal	Teamlokal	PE	unentschiedene Partien
		JG	gewonnene Spiele
		JP	verlorene Spiele

NAME DER LIGA		KLASSIFIKATION							
Pto	Puntos	MANNSCHAFT	LOCAL	PJ	PG	PP	PE	JG	JP
1	22	DardoRoto	Pub Oasis	12	10	0	0	92	64
2	20	Los Tigres	Bar Bebes	12	8	4	0	82	74
3	19	Starts	Bar Chato Vino	12	7	5	0	86	70
4	18	Bull León	Zelan	12	6	6	0	80	76
5	17	Ocellum	Disco Bar Krack	12	5	7	0	75	81
6	16	Descartes	Pub Puff	12	4	8	0	72	84
7	14	Panchitos	Pernil de Cla	12	2	10	0	59	97

12.2 KALENDER

Wir wählen die Option Kalender und bei OK-Eingabe erscheint auf dem TFT-Bildschirm eine Tabelle, mit den stattgefundenen Spielbegegnungen des Tages, die dem abgefragten Datum am nächsten liegen.

NAME DER LIGA		KALENDER	
▲		BEGEGNUNG	
		14-03-05 a 20-03-05	
DardoRoto	13	Pub Oasis	0
Tigres	8	Bar Bebes	6
Starts	4	Bar Chato Vino	10
Bull León	10	Zelan	4
Ocellum	6	Disco Bar Krack	8
▼			

Auf dem Display der Konsole erscheint das Menü Tagesablauf mit dem Datumszeitraum:

- Tag 1: 13-06-05 bis 19-06-05
- Tag 2: 20-06-05 bis 26-06-05
- Tag 3: 27-06-05 bis 03-07-05

Mit den Pfeilen (oben/unten) können alle Tage nach chronologischer Anordnung abgefragt werden. An jedem Tag erscheint die Information der aktuellen Stände der Spielbegegnungen. Sollten die Spielbegegnungen beendet sein, erscheint auf der Seite das Resultat als Partie auf der Seite des Teamnamens. Bei **OK-Eingabe** über einem Tag loggt man sich in das Menü der Spielbegegnungen ein.

TEAM A & TEAM B
TEAM C & TEAM D

Wenn wir erneut **OK** über einer Spielbegegnung eingeben, können wir auf dem TFT-Bildschirm eine Vorlage mit den Resultaten aller Partien erkennen.

8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1 Spieler A	18,6		12,0		09,6		29,5		28,8			23,4	
2 Spieler B	19,0			27,3		13,6	25,0			17,3	24,8		
3 Spieler C		23,7		32,8	22,4			23,4	37,6		30,1		25,0
4 Spieler D		27,3	2,95			19,9		16,6		15,7		27,3	24,0
5 Ersatzspieler A													
6													

6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1 Spieler A	21,5			25,7		19,4		23,1	17,0			26,4	
2 Spieler B	24,9		27,3		25,0								S6
3 Spieler C		18,8	19,5										S5
4 Spieler D		21,4		31,3	26,8		20,2			16,0		20,3	
5 Ersatzspieler A	T3					23,1	24,6		28,7		32,6		21,4
6 Ersatzspieler B	T2							24,7		30,1	14,8		18,8

12.3 SPIELBEGEGNUNG

Wenn wir die Option **Spielbegegnung** auswählen und **OK** eingeben, erscheint ein Menü mit den Terminen, an denen noch Spielbegegnungen in der Maschine offenstehen.

Tag 2: 20-06-05 bis 26-06-05
Tag 3: 27-06-05 bis 03-07-05

Bei OK-Eingabe über einem Tag, erscheint ein Menü mit den Spielbegegnungen an diesem Tag.

TEAM A & TEAM B
TEAM C & TEAM D

Wenn wir **OK** über einer Spielbegegnung eingeben, an der teilgenommen werden soll, erscheint eine Meldung auf dem Display, die zur Eingabe einer Identifikation über eine Teamkarte auffordert (beliebige Teammitgliedskarte):

Karte eingeben TEAM A

Nach Eingabe der Karte des ersten Teams und Anerkennung durch die Maschine, wird die Karte des zweiten Teams verlangt:

Karte eingeben TEAM B

Nach Identifizierung der beiden aufeinandertreffenden Teams erscheint auf dem Display das Menü:

- Hauptspieler eingeben**
- Ersatzspieler eingeben** (deaktiviert)
- Spielen** (deaktiviert)
- Aus der Liga ausschalten** (deaktiviert)

Auf dem TFT-Bildschirm erscheint eine Vorlage mit der Information der Spielbegegnungen. Wird Hauptspieler akzeptiert, aktualisiert sich die Vorlage.

Wenn das Spiel noch nicht begonnen wurde, erscheinen die drei letzten Optionen deaktiviert. Sollte bereits eine Partie der Begegnung stattgefunden haben, ist die Option **Hauptspieler eingeben** deaktiviert.

Bei **OK-Eingabe** über **Hauptspieler**, erscheint auf dem Display folgendes Menü:

- Hauptspieler TEAM A**
- Hauptspieler TEAM B**
- Teamkonfiguration akzeptieren**

Bei **OK-Eingabe** auf **Hauptspieler TEAM A** erscheint eine interaktive Vorlage, in der der Hauptspieler aus einer Liste aller Teamspieler ausgewählt werden kann..

- | | | |
|------------------|---------------------|-----------------------|
| Spieler 1 | | Hauptspieler 1 |
| Spieler 2 | < OK > | |
| Spieler 3 | | |
| | | |

Mit den vertikalen Pfeilen (oben/unten) navigiert man in der Spielerliste. Mit der Taste **OK** wird der ausgewählte Spieler auf die linke Seite der Hauptspieler verschoben. Die in diesem Menü angezeigte Anordnung der Hauptspieler ist die endgültige Anordnung. Sollten Änderungen der Anordnung nötig sein, kann man mit den horizontalen Pfeilen von einer Liste zur anderen gelangen, allerdings nur vor Bestätigung der Konfiguration.

Um einen Hauptspieler zu ändern, wird er mittels Navigation mit dem rechten Pfeil in der Liste markiert und mit **OK** bestätigt. Sollte er nicht der letzte der Liste sein, werden alle vor ihm platzierten übergangen, da das Hinzufügen eines Hauptspielers auf der Liste immer auf der letzten Position stattfindet. Die Anzahl der Hauptspieler wird von der ablaufenden Liga bestimmt.

Wenn man mit den Hauptspielern einverstanden ist, OK zur Bestätigung eingeben.

13. SPIELE ONLINE

Um Online spielen zu können, ist es notwendig, dass die Option Online auf der Maschine aktiviert ist und ein Internetanschluss vorhanden ist.

Wenn sich die Maschine im Modus Ausstellung befindet, reicht es aus, eine beliebige Taste zu drücken, damit das Hauptmenü angezeigt wird.

Information

Spiele

Meisterschaften

Liga

Turniere

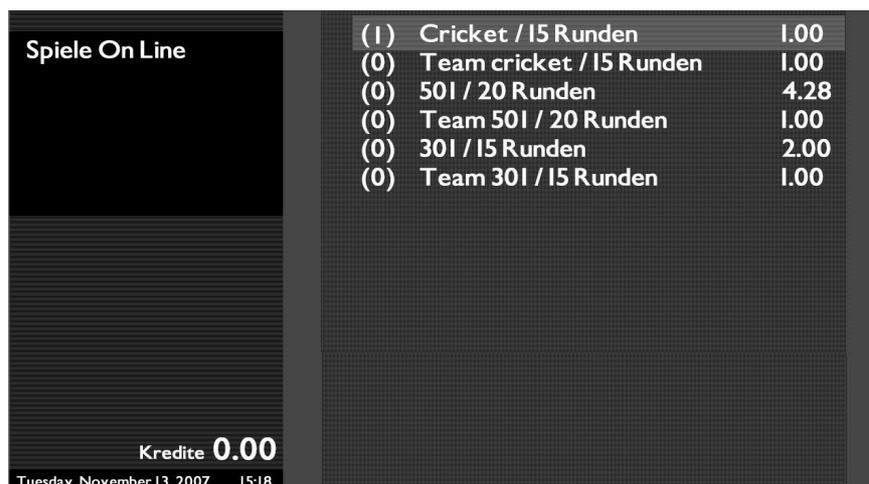
Spiele durch Rating

Spiele Online (erscheint nur bei Aktivierung)

Spiele Online durch Rating (erscheint nur bei Aktivierung)

Mit den Pfeilen der Tastatur (oben/unten) wählt man die Option **Spiele online** aus. Bei **OK-Eingabe** gelangt man in die Liste mit Spielen, die im Modus Online verfügbar sind.

Auf der linken Seite jedes Spiels erscheint in Klammern die Maschinenanzahl, die in Wartestellung bereit steht, um im Modus Online zu spielen.



Mit den Pfeilen (oben/unten) der Tastatur wählt man das gewünschte Spiel aus und gibt **OK** ein.

Die Anzahl der Spieler eingeben und den **START**knopf drücken. Mittels der Tastatur den Alias der Spieler oder 0+Ausweisnummer eingeben. Anschließend **START** drücken.

Es wird eine in der Mitte geteilte Bildfläche sichtbar. Die linke Seite zeigt unsere Gegnermaschinen auf, die am Spiel teilnehmen möchten und darauf warten, ausgewählt zu werden. Die rechte Seite zeigt uns die Gegnermaschinen auf, die uns ausgewählt haben und auf unsere Bestätigung warten, um mit dem Spiel beginnen zu können.

Mit den Pfeilen (oben/unten), auf der linken Seite den Gegner auswählen, gegen den wir antreten wollen (Abbildung A). Auf dem Display kann man die persönlichen Marken der Gegenspieler erkennen. Den **START**knopf betätigen und auf Bestätigung des Gegners warten.

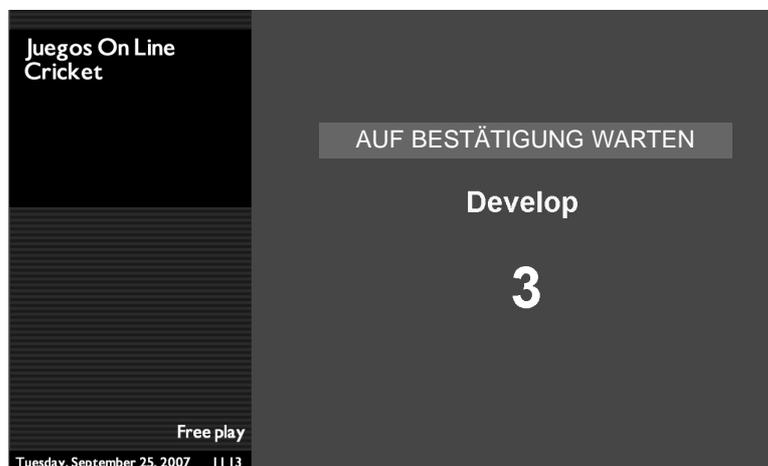
Mit den Tastaturpfeilen (links/rechts) auf die rechte Seite des Bildschirms gehen und die Pfeile (oben/unten) dazu benutzen, den anfragenden Gegner durch Betätigung des STARTknopfes zu bestätigen (Abbildung B).



Timer: Es gibt ein Wartezeitlimit auf dem Bildschirm, um den Gegner auszuwählen, das auf der unteren Seite des Zentrums erkennbar ist. Um zum Anfang des Zählens zu gelangen reicht es aus, einen beliebigen Pfeil der Tastatur zu betätigen.

Wenn die Zeit des Zählens abgelaufen ist, loggt sich das Programm wieder in die Startbildfläche ein.

Für einige Sekunden erscheint die Verbindungsbildfläche mit der ferngesteuerten Maschine.



14. INSTANDHALTUNG

Dieser Abschnitt enthält Hinweise für die normale Wartung der Maschine. Die Durchführung des technischen Service, sowie der Check-up der Installation und der damit verbundenen Einstellungen müssen von qualifiziertem Personal ausgeführt werden.

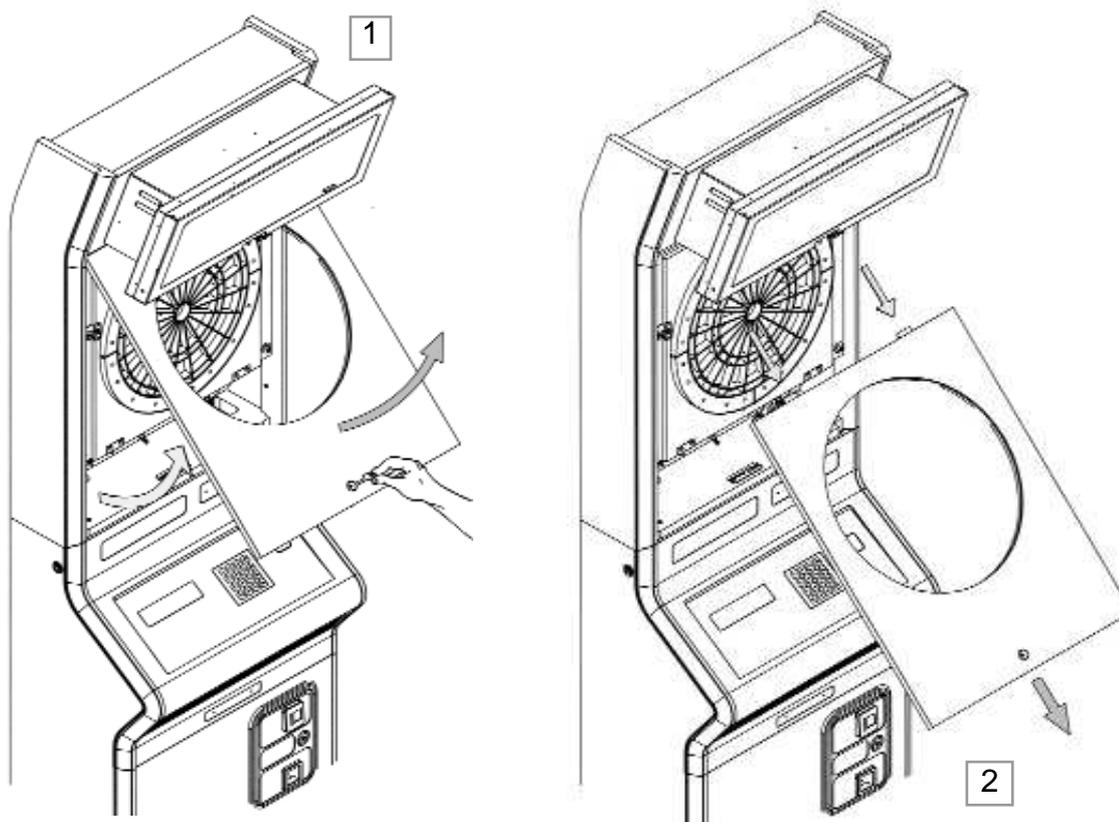
Unter keinen Umständen dürfen Modifikationen oder Veränderungen an der Maschine vorgenommen werden, die vorher nicht ausdrücklich vom Fabrikanten genehmigt worden sind. Die Nichteinhaltung dieser Vorschrift kann zu Schäden oder unvorhergesehenen Unfällen führen und eine automatische Garantiestornierung zur Folge haben.

Sollte eine Maßnahme nötig sein, die nicht in dieser Anleitung aufgezeichnet ist, bitten wir Sie, sich mit dem Vertreiber in Verbindung zu setzen, um dort Instruktionen zu erhalten. Sollte diese nicht geschehen, lehnt der Fabrikant jegliche Verantwortung für eventuelle Unfälle oder Maschinenschäden ab.

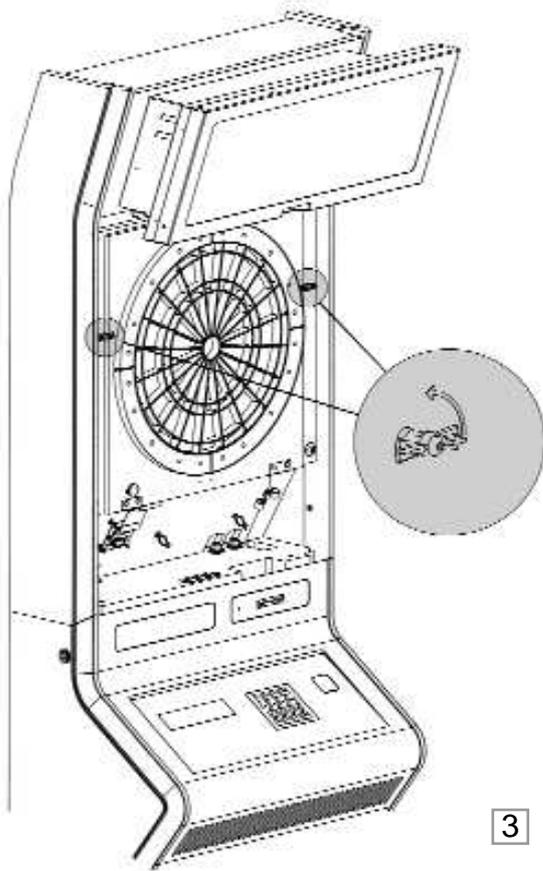
14.1 WARTUNG DER ZIELSEGMENTE

Sollte eine Säuberung oder der Wechsel eines Zielsegments nötig sein, wie folgt verfahren:

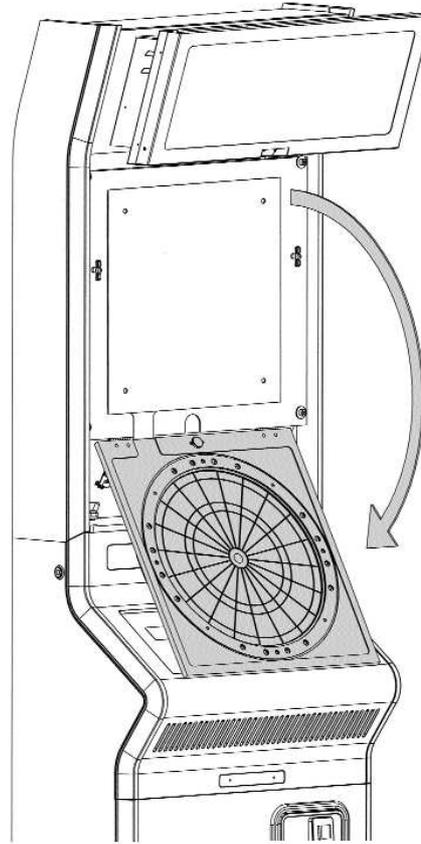
1. Nehmen Sie den Schlüssel der Maschine.
2. Führen Sie den Schlüssel der Zielscheibentür in das Schlüsselloch ein. Üben Sie einen leichten Druck aus und drehen sie ihn um 90°.
3. Entfernen Sie die Tür aus Ihrem Rahmen, indem Sie am Schlüssel ziehen, so wie in Abbildung 1 beschrieben, und entfernen Sie die Tür nach unten hin (Abbildung 2).



4. Drehen Sie die Flügelmutter, die das Paneel, an dem die Zielscheibe montiert ist, festhält, festhält, bis sie sich löst, wie in Abbildung 3 beschrieben.
5. Klappen Sie das Paneel um, bis es auf der Konsole ruht (Abbildung 4).



3



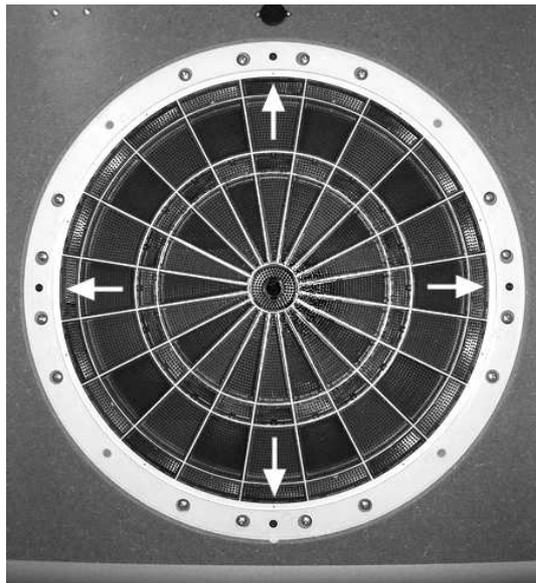
4

6. Säubern und wechseln Sie die Segmente, je nachdem, in welchem Zustand sich diese befinden.
7. Montieren Sie erneut die Segmente, dabei die Hinweise des folgenden Abschnitts (12.2) beachtend. Die beste Methode um Irrtümer zu vermeiden, besteht darin, mit dem Sektor zu beginnen, der der Spinnenmarke am nächsten steht, mit der Farbe ROT, und danach den Rest der Segmente zu montieren.
8. Heben Sie das Paneel an, und montieren Sie die Flügelmutter.
9. Montieren Sie den Paneelrahmen und befestigen Sie ihn mit dem Verriegelungshaken des Sicherheitsschlosses.

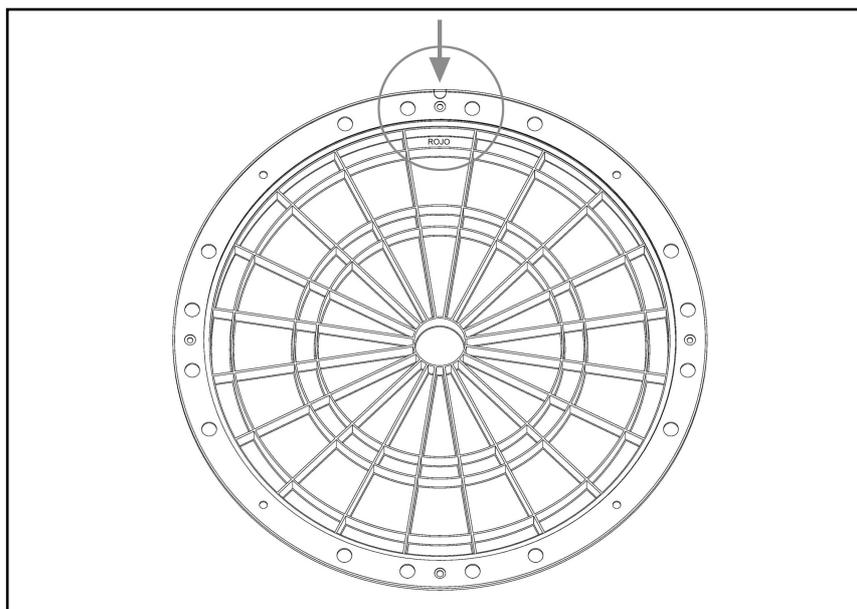
14.2 AUSTAUSCH DER SPINNE

Folgen Sie denselben Anweisungen, wie beim Austausch der Segmente, bis zum Punkt 5. Anschließend wie folgt verfahren:

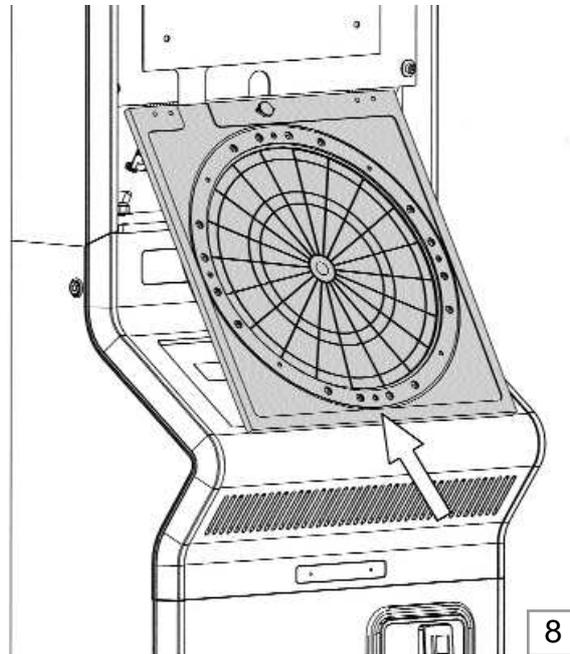
6. Schrauben Sie die vier Schrauben, die die Spinne am Paneel festhalten, ab (auf der Abbildung mit Pfeil 5 angezeigt). Benutzen Sie hierfür einen Imbusschlüssel von 2 mm.
7. Entfernen Sie die Segmente der alten Spinne und vergewissern Sie sich, dass sich alle in perfektem Zustand befinden.



8. Montieren Sie die Segmente der neuen Spinne, und beginnen Sie mit dem, der der Marke am Nächsten liegt, wie in Abbildung 6 beschrieben. Dieses Segment ist das DREIFACH ROTE. Anschließend werden die restlichen Segmente folgerichtig montiert.



9. Montieren Sie die Spinne auf das Paneel, so dass die Marke mit dem Halbkreis in die in Abbildung 8 angezeigte Position kommt. Ziehen Sie alle vier Schrauben mit dem Imbusschlüssel an.

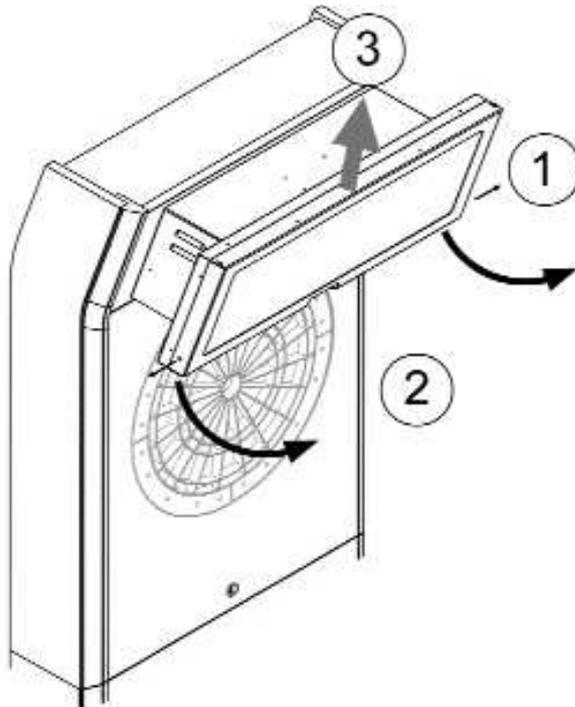


10. Heben Sie das Paneel an, und befestigen Sie die Flügelmuttern. Überprüfen Sie, ob der bull (blau) korrekt gleitet. Sollte dem nicht so sein, stellen Sie die Spinnenposition erneut ein und befestigen Sie sie erneut mittels der Schrauben.
11. Montieren Sie die Tür der Zielscheibe und schließen Sie sie mit dem Schlüssel ab.

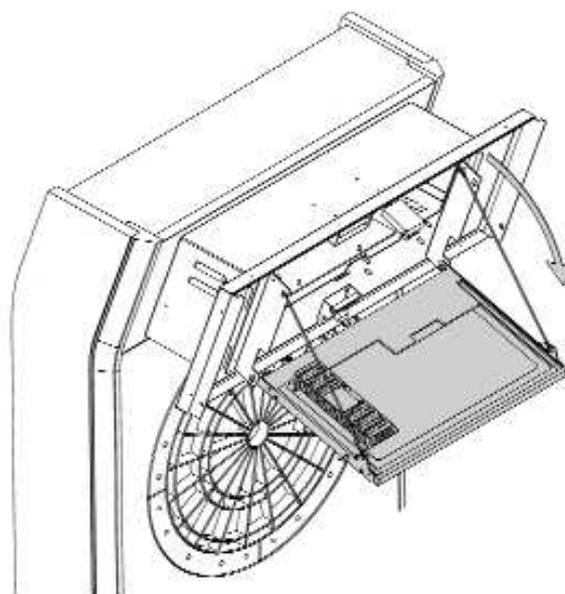
14.3 WECHSEL DER HALOGENLAMPE

Sollte der Wechsel der Halogenlampe notwendig sein, wie folgt verfahren:

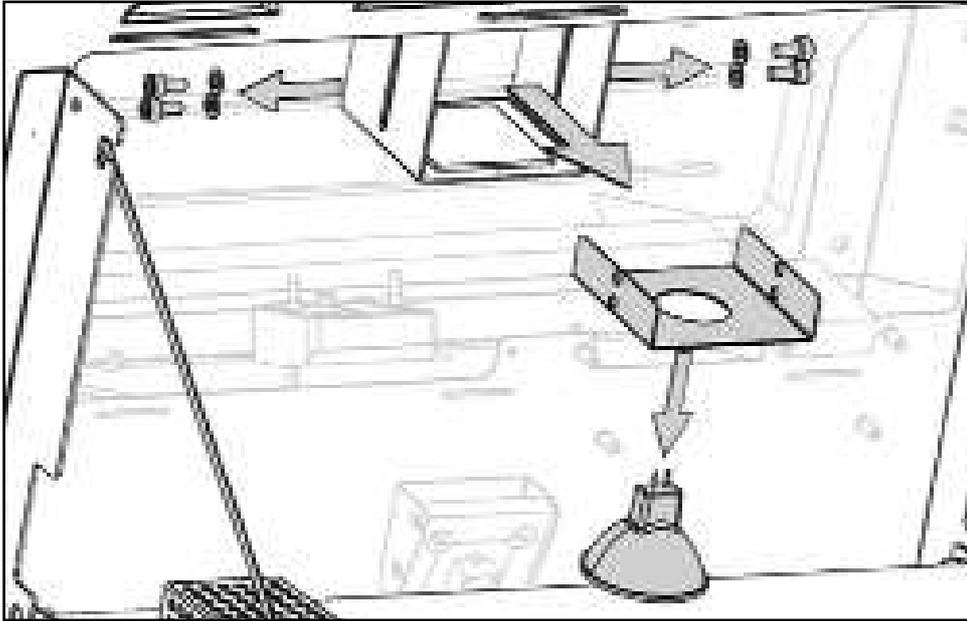
1. Entfernen Sie den TFT-Bildschirm. Hierzu entfernen Sie zuerst die Schrauben, die ihn am Metallrahmen befestigen (1), danach von unten mit beiden Hände ziehen (2) und schließlich vom Metallrahmen entfernen, indem Sie nach oben drücken (3).



2. Lösen Sie die Flügelmutter, die den TFT-Bildschirm am Rahmen festhalten, und drücken Sie nach oben um diese aus dem Rahmen zu lösen und dann den Bildschirm, wie in der Abbildung beschrieben, abnehmen zu können.



3. Nehmen Sie den Rahmen der Lampe ab, indem Sie die vier Schrauben, die sie an diesem festhalten, entfernen. Jetzt können Sie die Lampe herausnehmen. Bitte üben sie dabei große Vorsicht, damit die antikalorische Linse nicht abfällt, die diese nur mittels Pressdruck an der Lampe befestigt ist.



4. Montieren Sie die neue Lampe und den Rest der Bestandteile in entgegengesetzter Richtung der vorherigen Schritte.

14.4 KAMERAWARTUNG

RADIKAL DARTS benutzt Digitalkameras, wobei eine die Spieler aufnimmt und die reglamentäre Entfernung der Laserlinie kontrolliert, während die andere auf die Zielscheibe gerichtet ist. Beide nehmen außerdem Information für das ferngesteuerte Schiedsrichtersystem (RRS) auf. Deshalb ist es notwendig, eine Grundpflege vorzunehmen, um den korrekten Funktionsablauf zu gewährleisten.

PERIODISCHE SÄUBERUNG

Gemäß den Instruktionen jedes einzelnen Lokals wird eine periodische Säuberung der Linsen vorgenommen. Im Falle der Frontkamera wird der rote Filter gesäubert, wenn er montiert ist, oder die Linse, sollte man den Filter entfernt haben.

Die vertikale Kamera befindet sich neben der Lampe, die die Zielscheibe beleuchtet.

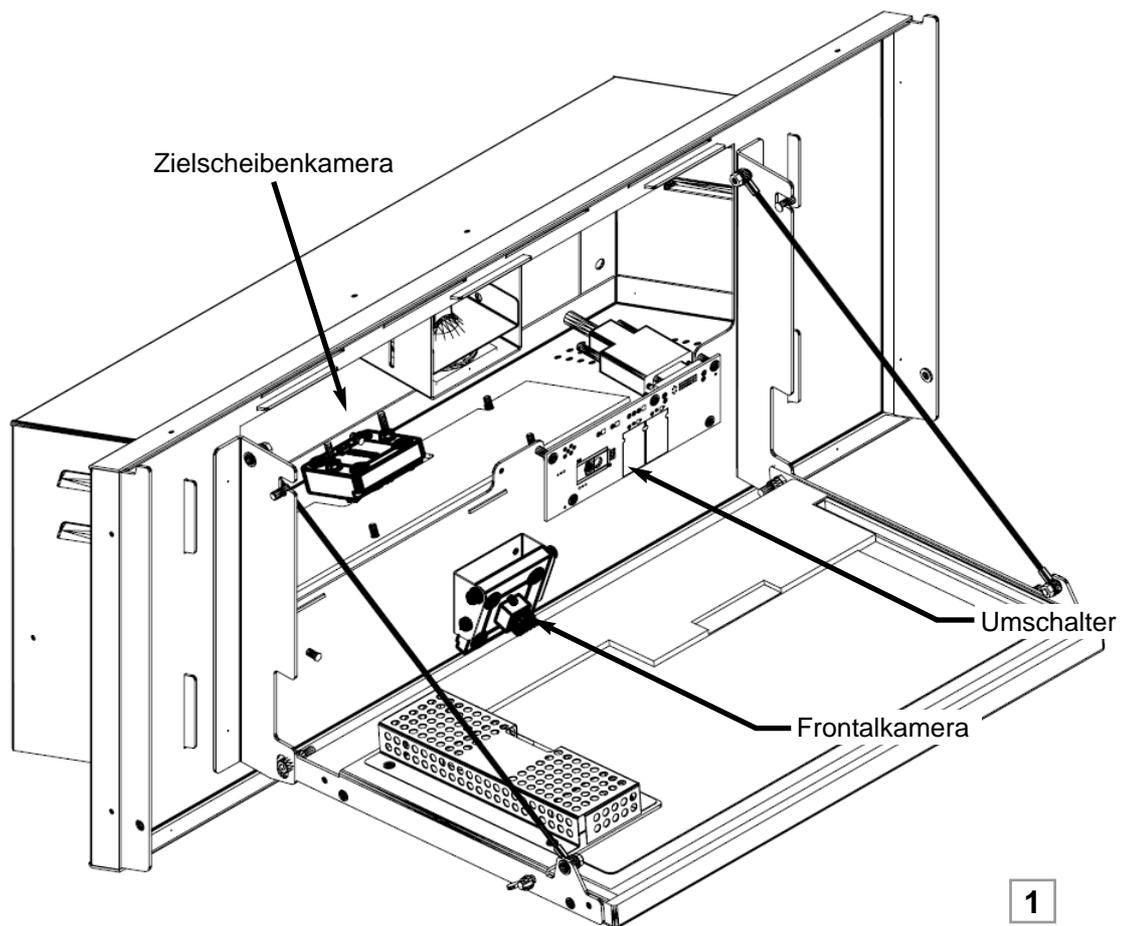
Für die Säuberung der Linsen empfiehlt sich ein sanftes Glasreinigungsmittel, wie z.B. für Brillen.

Für die Säuberung des roten Filters empfiehlt sich Seifenwasser. Ideal ist ein antistatisches, speziell für Plastik geeignetes Reinigungsmittel, wie Akrilnet oder ähnliches.

Benutzen Sie in jedem Fällen ein weiches und sauberes Ledertuch, das leicht mit dem Reinigungsmittel befeuchtet ist, und lassen Sie es danach Luft-trocknen. Benutzen Sie nie Papierhandtücher oder raue Gewebe, um die Oberflächen zu trocknen. Schließen Sie ebenfalls alle Reinigungsmittel aus, die aggressive Lösungsmittel beinhalten.

ERSATZ DER KAMERAS

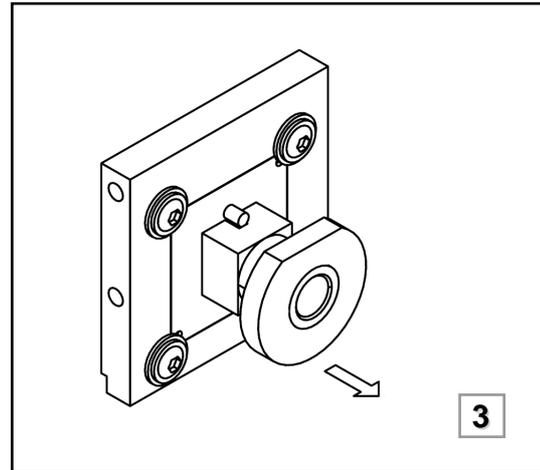
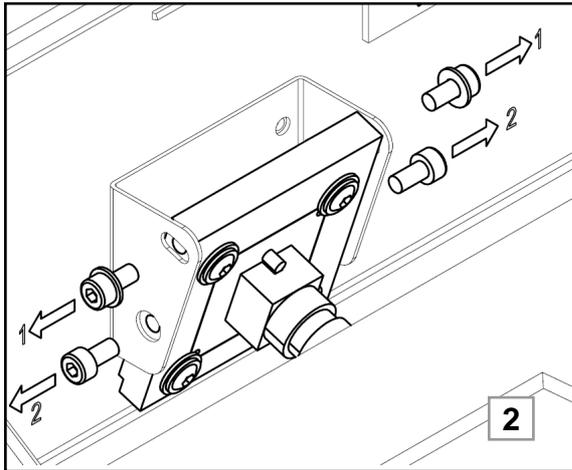
Wenn es notwendig ist, eine Kamera zu ersetzen, muss diese vom selben Typ sein. Die Frontalkamera ist auf dem Plastikturn, worin sich die Linse befindet, mit einem roten Zeichen versehen, während die Zielscheibenkamera mit einem grünen Zeichen markiert ist. Die ersten Schritte, um an die Kameras zu gelangen, entsprechen denen, die beim Lampenaustausch vorgenommen werden.



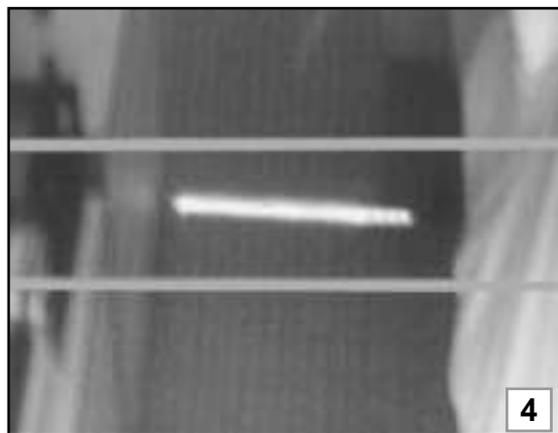
Frontalkamera

Um die Frontalkamera zu ersetzen, wie folgt verfahren:

1. Entfernen Sie die vier Schrauben, die die Baugruppe der Kamera festhalten, zuerst die mit Nummer 1 markierte, dann die mit Nummer 2 und so fort, wie in Abbildung 2 beschrieben.
2. Kommunikationskabel der Kamera abziehen.
3. Entfernen Sie den Schaumstoffring, der am Kameraobjektiv angebracht ist (Abbildung 3).
4. Montieren Sie den Schaumstoffring auf die Baugruppe der Ersatzkamera. Beachten Sie, dass die Frontalkamera mit einem roten Zeichen markiert ist.



5. Montieren Sie die Baugruppe der Kamera auf den metallischen Halter, so dass der Einschnitt nach unten zeigt. Als Erstes werden die beiden inneren Schrauben montiert, die die Achsenfunktion ausüben, auf der die Kamera hin- und herschwenkt (in Abbildung 2 mit Nummer 2 markiert.) Anschließend werden die beiden oberen Schrauben montiert, aber nicht festgeschraubt, bis die Kamera in Bezug auf die Laserlinie richtig zentriert ist. Dies erreicht man mit Hilfe der Option **Test Laser** des Menüs TEST.
6. Stellen Sie die Neigung der Kamera ein, bis die Laserlinie zwischen den beiden violetten Marken zentriert ist, wie in Abbildung 4 illustriert. Wenn die Laserlinie zentriert ist, die oberen Schrauben festziehen.

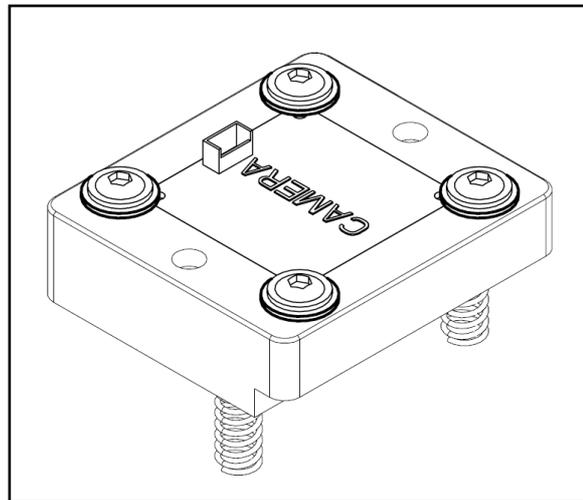
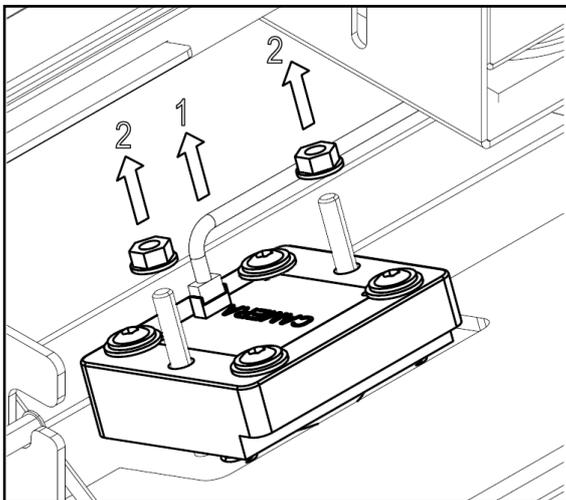


7. Überprüfen Sie die Wurfentfernung, und wenn nötig, stellen Sie sie ein, wie im Abschnitt 13.5 beschrieben.

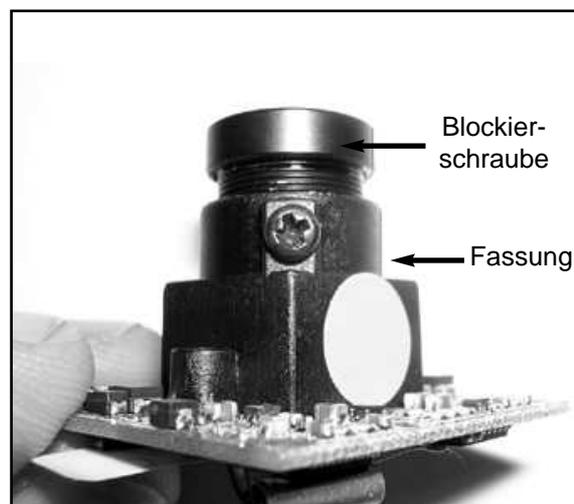
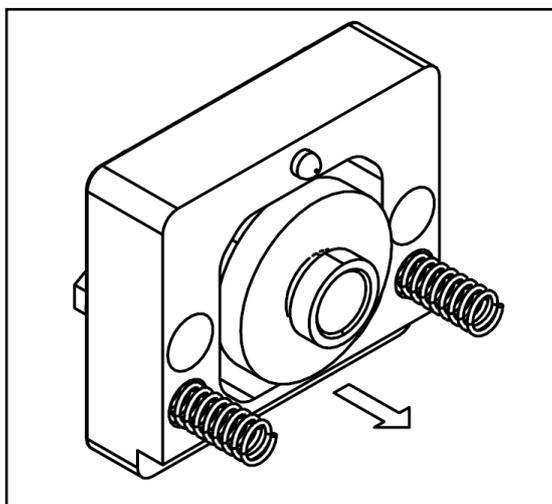
Zielscheibenkamera

Um die Zielscheibenkamera auszutauschen, wie folgt verfahren:

1. Kommunikationskabel der Kamera abziehen.
2. Muttern, die die Baugruppe am metallischen Rahmen festhalten, entfernen.



3. Schaumstoffring entfernt, der am Objektiv befestigt ist.
4. Baugruppe der Zielscheibe durch eine neue, mit grünem Zeichen markiert, ersetzen.



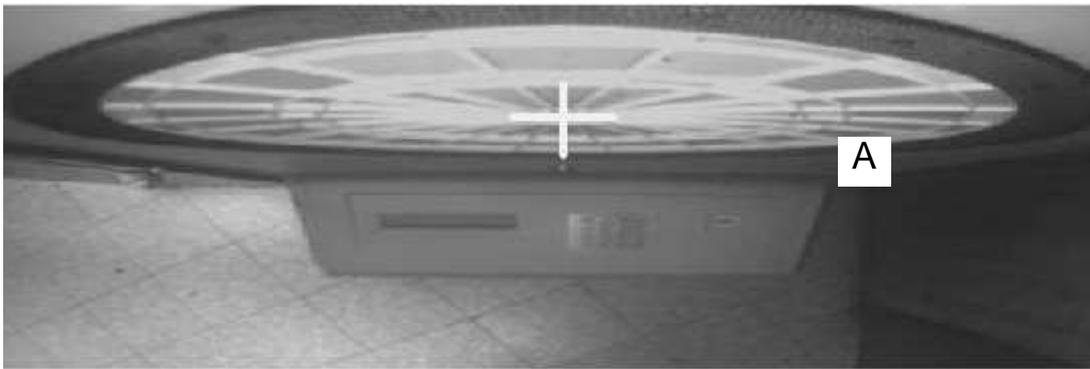
5. Befestigen Sie die Baugruppe der Kamera mittels der Muttern, die an die Stifte des Rahmens angeschraubt werden. Der Schrägschnitt der Halterung muss auf den Spieler gerichtet sein.
6. Stellen Sie die Position der Kamera so ein, dass sie möglichst zentriert in Bezug auf die vertikale Achse ist.

EINSTELLUNG DER ZIELSCHEIBENKAMERA

Beim Austausch der Zielscheibenkamera, ist es auch nötig, den Blickwinkel einzustellen, der auf dem TFT-Bildschirm erscheint, wenn man in der Option **Video** des generellen **Setup** einloggt. Der Einstellungsprozess ist wie folgt:

8. Lösen Sie die Muttern, die die Kamera festhalten, ohne diese aus dem Gehäuse zu entfernen.

9. Stellen Sie die Position der Kamera auf der vertikalen und horizontalen Achse ein, bis das gelbe Kreuz mit dem Zentrum der Zielscheibe übereinstimmt, wie in Abbildung A angezeigt.



EINSTELLUNG BEIDER KAMERAS

Die Brennpunkteinstellung der Kameras ist von Haus aus festgelegt, so dass im Prinzip keine Neueinstellung notwendig ist, wenn eine Kamera durch eine andere ersetzt wird. Sollte aber ein Bildqualitätsverlust auftreten, kann der Brennpunkt auf folgende Weise eingestellt werden:

1. Lösen Sie die Schraube, die die Linse blockiert (Foto der vorherigen Seite)
2. Loggen Sie in Modus **TEST** mit dem Plattenknopf ein, der sich hinter der Geldbörsentür befindet. Wählen Sie die Option **Video** aus und anschließend **Kameratest**.
3. Fokussieren Sie die **Frontkamera**, indem Sie dabei auf die Schärfe der Laserlinie achten.
4. Nach Einstellung des Brennpunktes, blockieren Sie die Linse mit der Schraube.

Im Falle der **Zielscheibenkamera** ist es nicht möglich, eine direkte Einstellung vorzunehmen. Man muss das vom Rahmen entfernte Kameraobjektiv nach und nach regulieren, und hinterher das Resultat bei montierter Kamera überprüfen.

14.5 ÜBERPRÜFUNG DER WURFENTFERNUNG

Die Maschine kann mit der Zeit Ortsverlagerungen unerworfen sein, oder es können Veränderungen der Bodenbedingungen stattfinden. So sollte beim Ersatz einer Frontkamera oder bei Bewegung der Maschine immer eine Überprüfung des Stands der Laserlinie und der Wurfentfernung stattfinden. Wie folgt verfahren:

1. Loggen Sie in Modus TEST ein, von der Platte aus, die sich hinter der Tür der Geldbörse befindet.
2. Wählen Sie **Lasertest** und geben Sie **OK** ein.
3. Auf dem Bildschirm der Konsole wird das Detektionsniveau der Linie (Threshold) und die Abweichung in Bezug auf die letzte Einstellung der Wurfentfernung (dy) angezeigt, z.B.: **Threshold: 7.64 dy:-1**.
In diesem Beispiel ist das Detektionniveau akzeptabel, wenn genügend Licht im Lokal vorhanden ist. Sollte wenig Licht vorhanden sein, wird empfohlen, das Niveau zu erhöhen. Andererseits hat sich die Laserlinie ein wenig in Bezug auf die Originaleinstellung verschoben. Ideal ist wenn dy gleich 0 ist, aber eine Abweichung um +/- 1 ist akzeptabel. Die Abweichungsgrenze liegt bei 2, hierüber erlaubt es die Maschine nicht, Meisterschaften zu spielen. Sollte dies der Fall sein, sollte man eine neue Wurfentfernungseinstellung durchgeführt werden, unter Benutzung der Option **Entfernung** im Menü **Setup**.

14.6 SCHNELLFÜHRER ZUR FEHLERERKENNUNG

1) Die Maschine schaltet sich nicht ein

- Überprüfen Sie dass, ob das LED des seitlichen Schalters eingeschaltet ist.
- Sollte dies nicht der Fall sein, betätigen Sie den Schalter mehrmals und beobachten Sie, ob das LED aufleuchtet.
- Sollte dies nicht der Fall sein, überprüfen Sie, ob sich der Hauptschalter auf Position I befindet.
- Wenn sich der Schalter auf Position I befindet und das LED des seitlichen Schalters in keiner Position aufleuchtet, überprüfen Sie, ob das Stromversorgungskabel richtig an das Netzwerk und die Maschine angeschlossen ist.
- Wenn das Kabel richtig angeschlossen ist, vergewissern Sie sich, dass die richtige

Spannungsstärke in der Netzsteckdose besteht.

- Wenn die Spannungsstärke korrekt ist und alle Überprüfungen kein Resultat ergeben, öffnen Sie die Konsole und messen Sie die Präsenz von +5VCC in der Stromversorgung. Diese letzte Probe kann nur von technisch qualifiziertem Personal ausgeführt werden.

2) Die Maschine verbindet sich nicht mit dem Internet.

Die Maschine versucht, sich ins Internet einzuloggen, wenn Sie startet. Wenn Sie keine Verbindung herstellen kann, unabhängig vom Grund, werden die Menüs Meisterschaften, Liga und Spiele Online nicht im Hauptmenü angezeigt:

Information
 Spiele
 Turniere
 Spiele durch Rating

Es kann auch vorkommen, dass sich die Maschine beim Start korrekt ins Internet einloggt und dann die Verbindung wieder abbaut. Wenn die Maschine versucht, sich an den Server anzuschließen, verschwinden aus dem Hauptmenü die genannten Optionen. Die Meisterschaftsdaten werden in der Memorycard gespeichert, bis sich die Verbindung wieder herstellt.

Die folgenden Instruktionen sind für Geräte, die bereits einmal mit dem Internet verbunden waren. Sollte dem nicht so sein, bitten wir Sie, den Abschnitt 6 dieser Anleitung nachzuschlagen.

- Überprüfen Sie, ob das Ethernetkabel richtig an die Maschine und den Router angebracht ist.
- Überprüfen Sie, ob der Router im Modus Multiposten mit automatischer IP-Adressenzuordnung konfiguriert ist und ob die in der Maschine und im Router eingegebene IP korrekt ist.
- Schalten Sie die Maschine und den Router aus, und schalten Sie sie wieder ein.
- Wenn das Problem weiterhin besteht, sollte über einen PC mit Internetanschluss die Verbindung direkt überprüft werden.

3) Die Maschine erlaubt keine Anmeldung oder Teilnahme an Meisterschaften.

- Punkt 2 abfragen

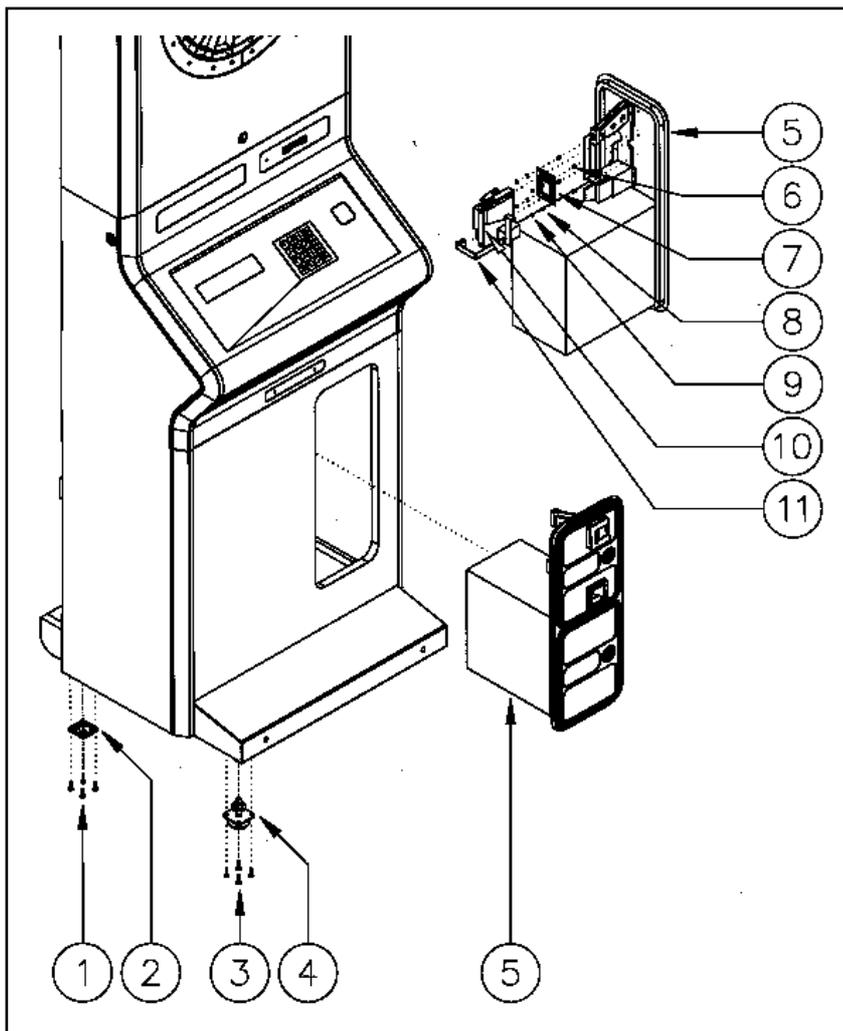
4) Die Spieldaten werden nicht aktualisiert.

- Punkt 2 abfragen

15. MELDUNGSSLISTE

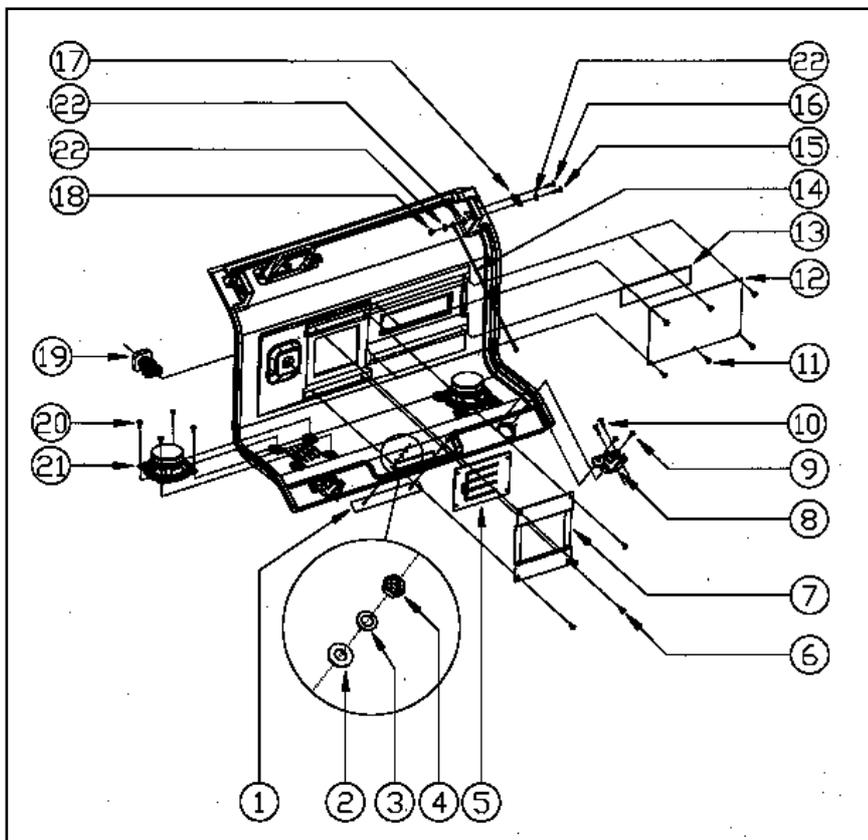
15.1 GELDBÖRSENTÜR UND EBNUNGSREGLER

	CODE	BESCHREIBUNG
1	--	SCHRAUBE DIN7981 3,5x15
2	S-74-700111	GLEITER
3	--	SCHRAUBE DIN 7981 3,5x15
4	A742116	EBNUNGSREGLER
5	PTAMDGCO	MINI DOPPELTÜR
6	SP9007	PLASTIKTRENNER ØInt3,7mm H=7mm
7	DAR-354	PCB TEST
8	--	FLACHE UNTERLEGSCHIEBE DIN125 M3
9	--	MUTTER DIN934 M3
10	C120	SELECTOR C120 STANDART BODY
11	CABPC120	FLACHES KABEL SELEKTOR C120



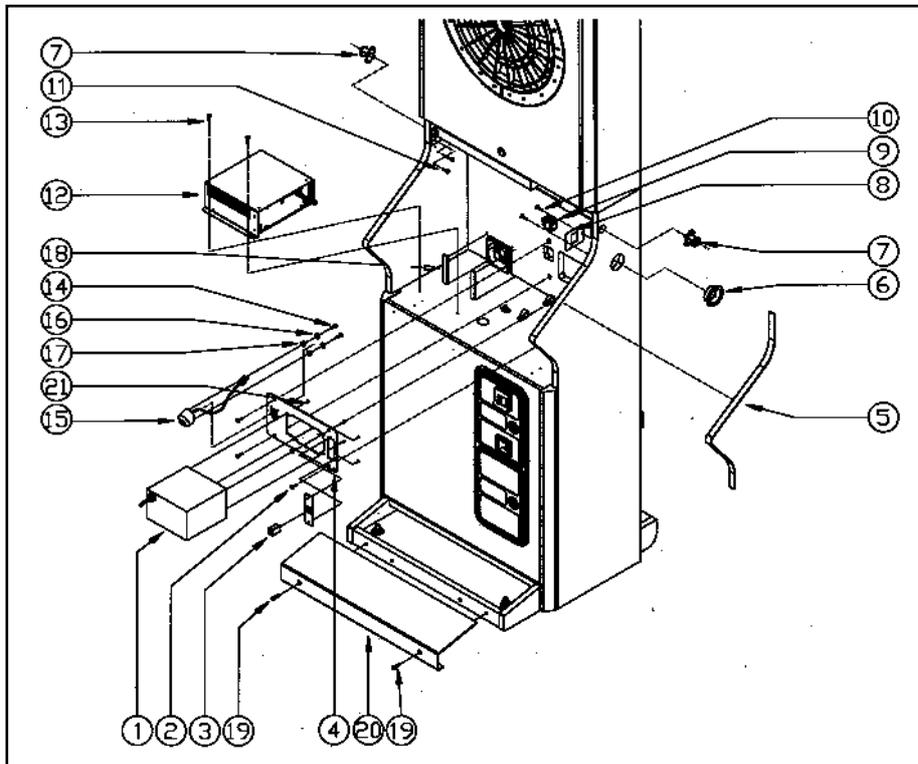
15.3 VERSCHIEDENE KONSOLENELEMENTE

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-570	METHACRYLAT LASER MIT KFH-M3-18ET (BOLZEN M3 L=18mm)
2	--	FLACHE UNTERLEGSCHLEIBE DIN125 M3
3	--	UNTERLEGSCHLEIBE GROWER DIN127 M3
4	--	MUTTER DIN934 M3
5	DAR-311	ANTIVANDALISCHE TASTATUR
6	--	SCHRAUBE UM1001 M4x10
7	DAR-226	TASTATURHALTER
8	DAR-430	KONSOLENSCHARNIER
9	--	SCHRAUBE DIN7505A 4x16
10	--	SCHRAUBE DIN7505A 3,5x20
11	--	SCHRAUBE DIN7505B 4x13
12	DAR-320	DISPLAYPLATTE
13	DAR-560	DISPLAYFILTER
14	DAR-440	KONSOLENSPANNBAND
15	--	SCHRAUBE DIN7985 M4x35
16	--	SCHRAUBE DIN7505B 4x13
17	DAR-227	UNTERLEGSCHLEIBE SCHLOSS
18	--	AUTOBLOCKIERENDE MUTTER DIN985 M4
19	DAR-315	STARTKNOPF
20	--	SCHRAUBE DIN7505B 4x13
21	DAR-360	LAUTSPRECHER 4" / 4OHM / 60W / 2VIAS
22	--	UNTERLEGSCHLEIBE DIN125 M4



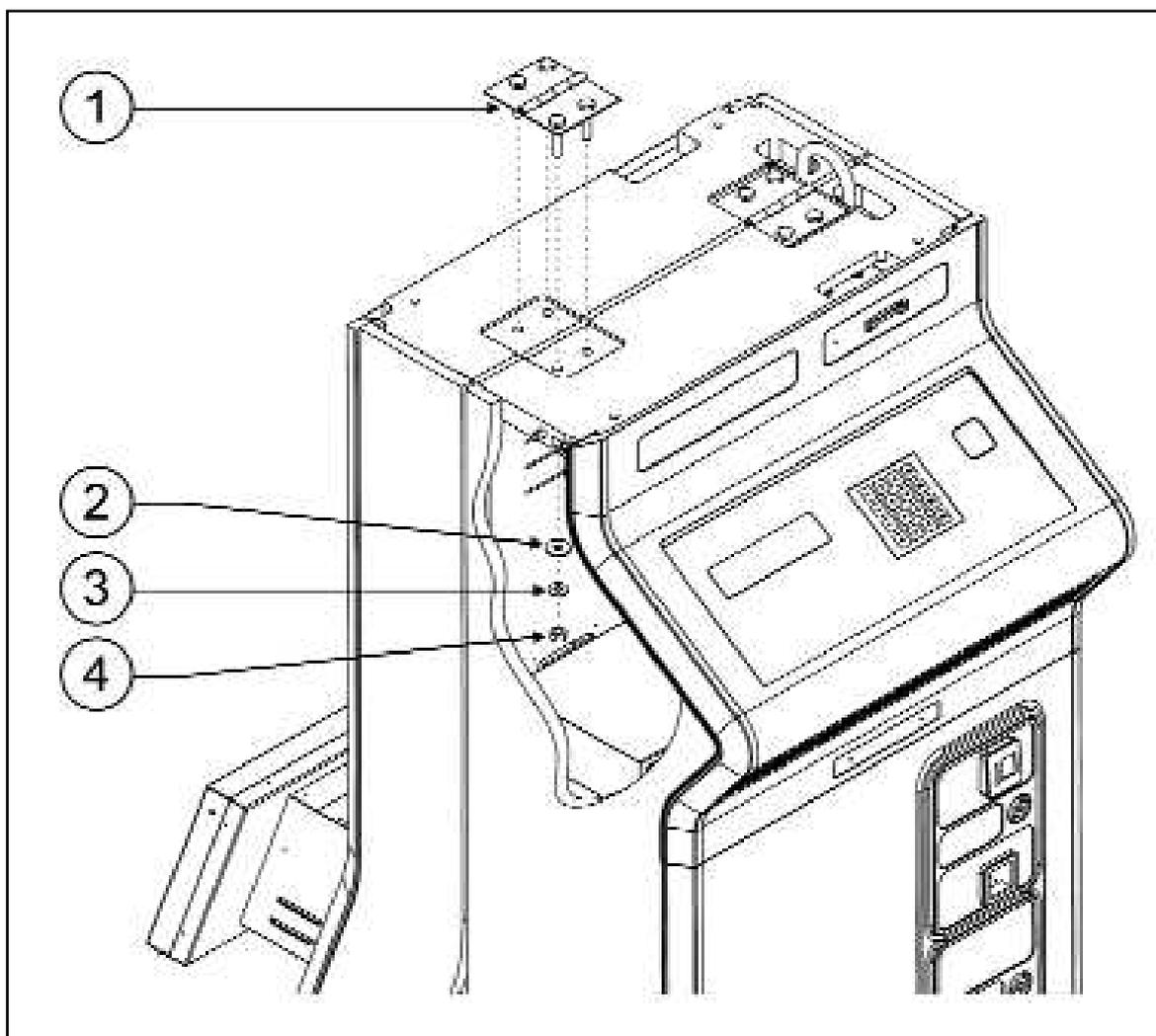
15.4 CPU UND STROMVERSORGUNG

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-355	STROMVERSORGUNG ATX-300W
2	--	SCHRAUBE UM1001 M6x16
3	CORJ45-8HH	KONNECTOR RJ45
4	DAR-224	STROMVERSORGUNGSHALTER
5	PEPDM3X20	PROFIL EPDM KONSOLENSPERRE
6	DAR-461	SCHALTERSCHUTZ ON/OFF XC-1043
7	DAR-435	TUBENFÖRMIGES KONSOLENSCHLOSS
8	DAR-222	SCHALTERHALTER ON/OFF
9	DAR-460	SCHALTER ON/OFF
10	--	SCHRAUBE DIN 7505B 4x13
11	--	SCHRAUBE DIN 7505A 3,5x20
12	DAR-357	CPU RADIKAL DARTS
13	--	SCHRAUBE DIN7505B 4x13
14	--	SCHRAUBE ISO7380 M5x14
15	DAR250	LASER
16	--	UNTERLEGSCHIEBE DIN9021 M5
17	DAR-258	GUMMIUNTERLEGSCHIEBE ØExt13 ØInt4 GRUESO 4mm
18	PEPDM5x15	PROFIL EPDM KLEBEBAND 5x15 TIRA 90mm
19	--	SCHRAUBE DIN965 M6x20
20	DAR-220	MASCHINENFUSSDECKEL
21	--	SCHRAUBE UNC 6-32



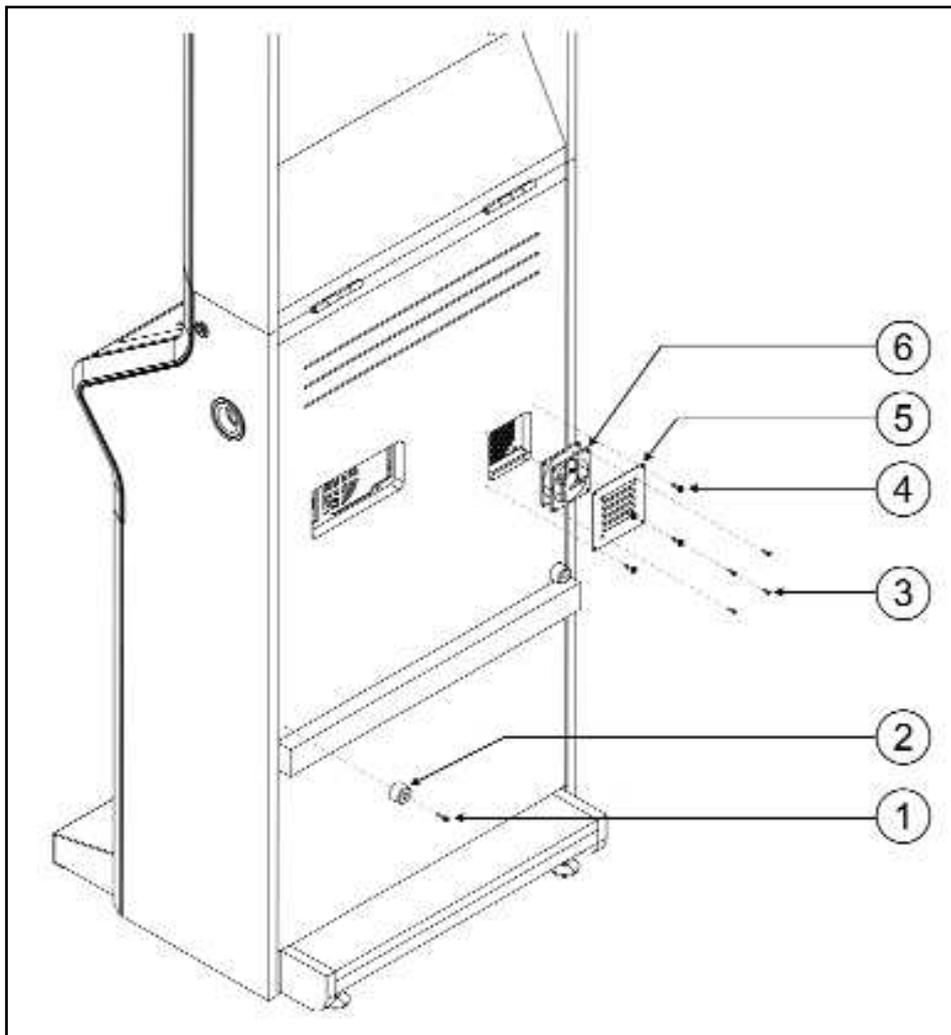
15.5 VERANKERUNGSSYSTEM DER MODULE

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-438	MÖBELSCHARNIER
2	--	FLACHE UNTERLEGSCHIEBE DIN9021 M10
3	--	UNTERLEGSCHIEBE GROWER DIN127 M10
4	--	MUTTER DIN934 M10



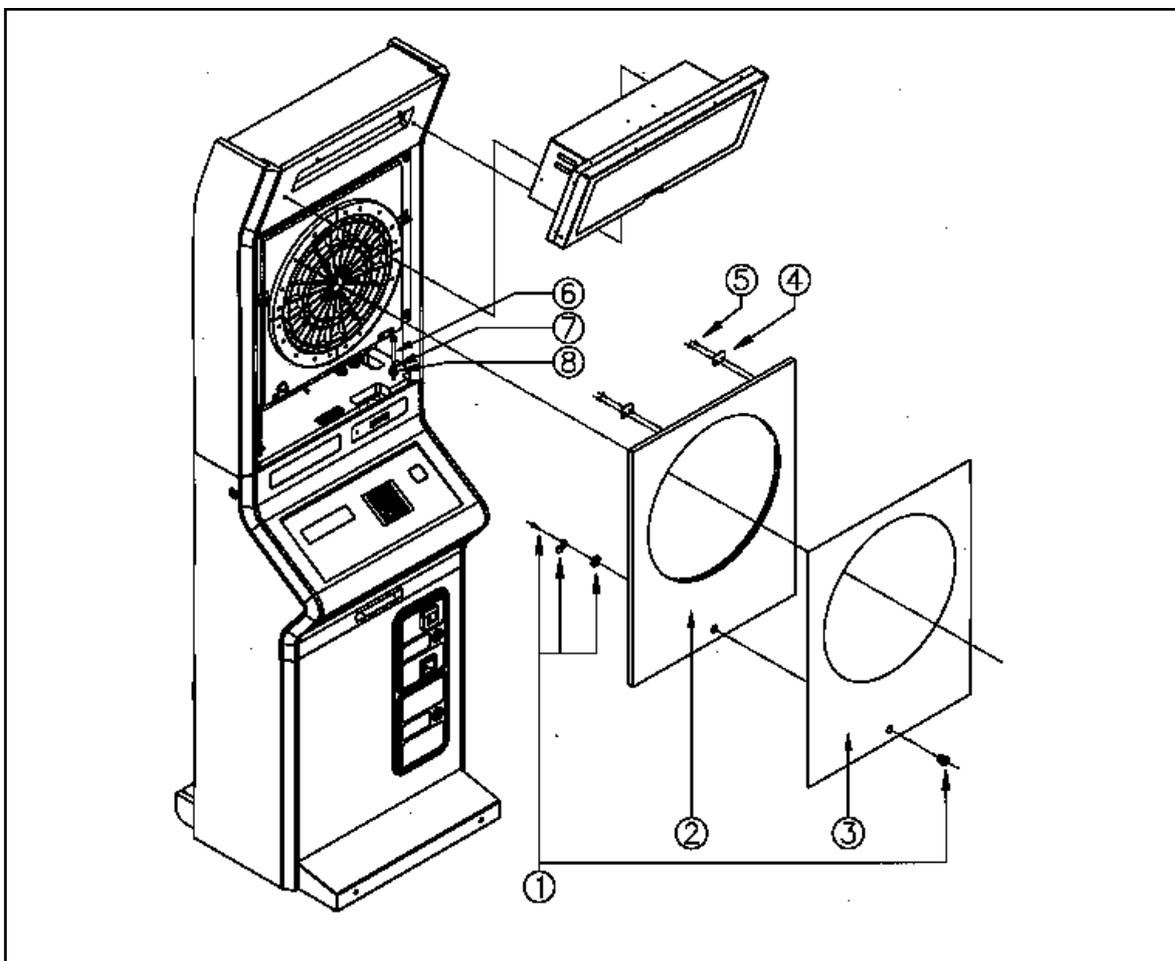
15.6 VENTILATOR UND TRANSPORTSPERRE

	CODE	BESCHREIBUNG
1	--	SCHRAUBE DIN7505A 4x30
2	DAR-455	TRANSPORTSPERRE
3	--	SCHRAUBE DIN7982 4,8x10
4	--	SCHRAUBE DIN7505B 4x20
5	DAR-240	VENTILATIONSGITTER
6	FANBCD80x80x25	VENTILATOR CC 80x80



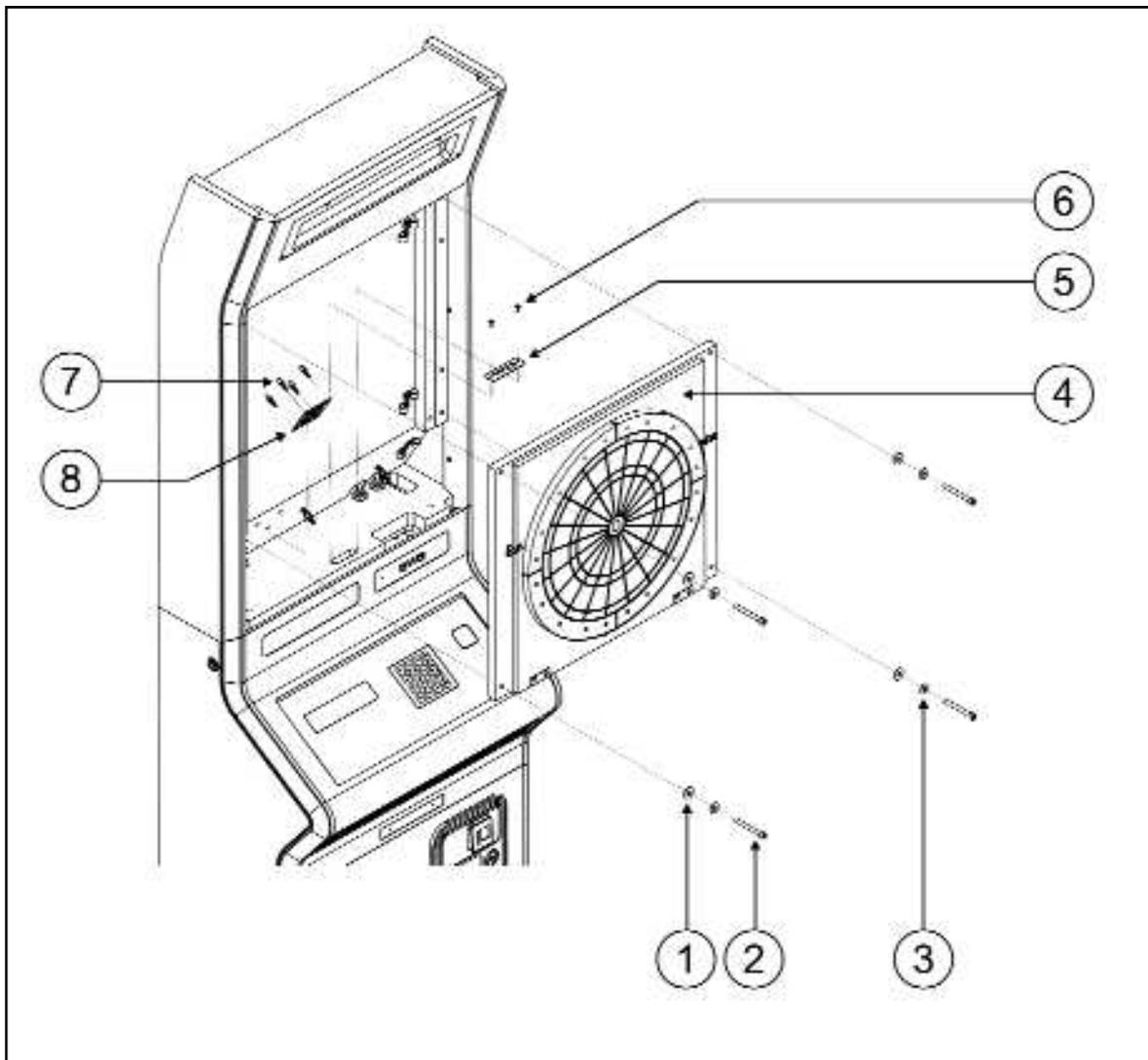
15.7 ZIELSCHEIBENTÜR

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-436	SCHLOSS ZIELSCHEIBENTÜR
2	DAR-130	VORDERE TÜR
3	DAR-510	PVC TÜR
4	DAR-238	TÜRSPERRLEISTE
5	--	SCHRAUBE DIN7505B 4x13
6	--	SCHRAUBE DIN912 M8x70
7	--	UNTERLEGSCHIEBE GROWER DIN127 M8
8	--	UNTERLEGSCHIEBE DIN9021 M8



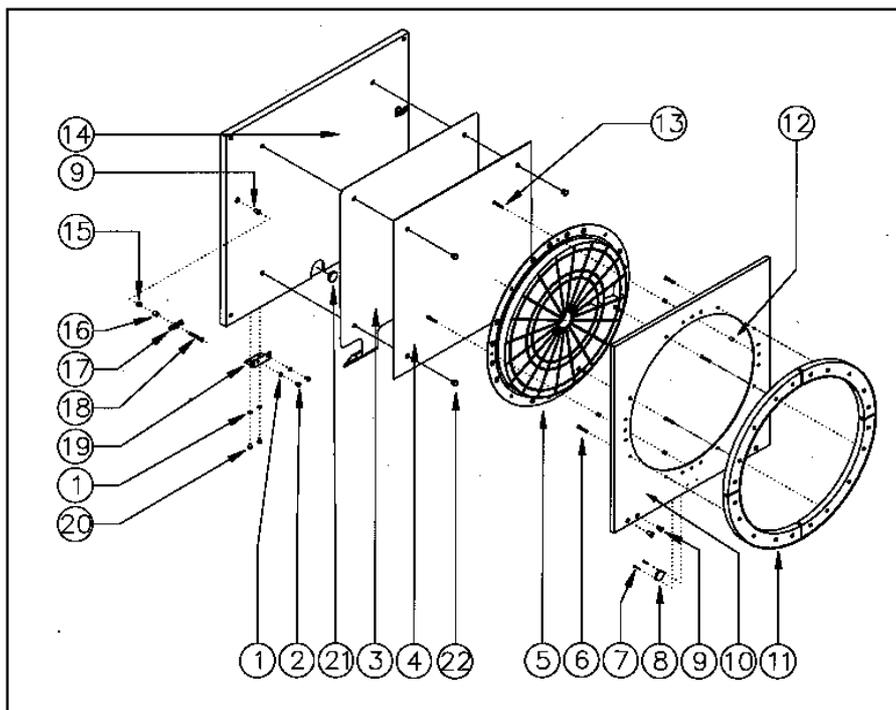
15.8 BEFESTIGUNGEN DER ZIELSCHEIBENBAUGRUPPE

	CODE	BESCHREIBUNG
1	--	FLACHE UNTERLEGSCHLEIBE DIN9021 M8
2	--	SCHRAUBE DIN912 M8x70
3	--	UNTERLEGSCHLEIBE GROWER DIN 127 M8
4	DAR-131E	BAUGRUPPE ZIELSCHEIBE
5	DAR-237	TÜRSCHLOSSSPERRLEISTE
6	--	SCHRAUBE DIN7505B 4x13
7	BHL-06-01	BEFESTIGUNGEN DER PCB KONTROLLE
8	DAR-353X	PCB KONTROLLE



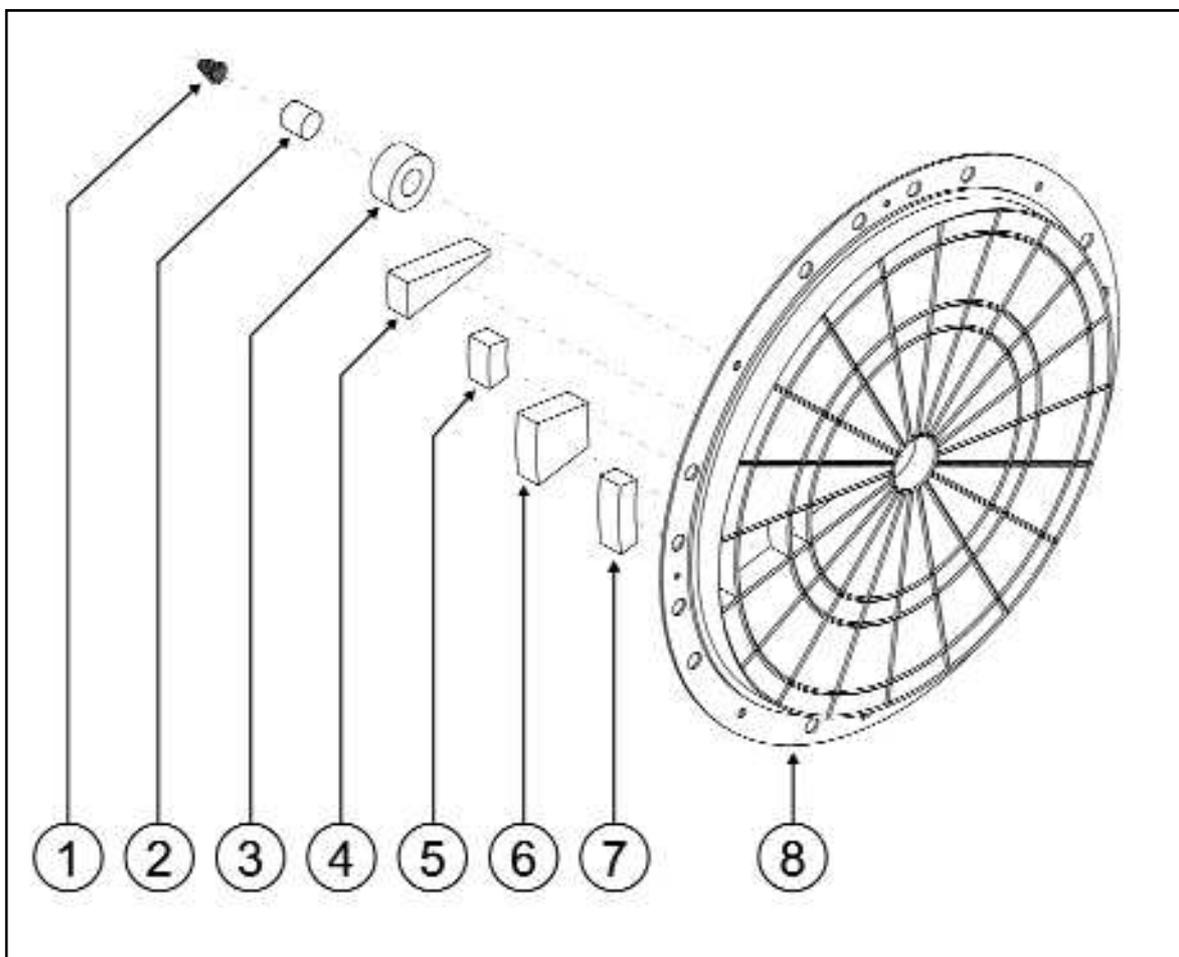
15.9 ZERLEGUNG DER ZIELSCHEIBENBAUGRUPPE

	CODE	BESCHREIBUNG
1	--	GEZAHNTE UNTERLEGSCHLEIBE DIN6798A M5
2	--	SCHRAUBE DIN7985 M5x10
3	DAR-690	PCB SENSOREN
4	DAR-680	TRENNGUMMI
5	DAR-610	SPINNE
6	--	SCHRAUBE CL8Z 4,6x20
7	--	SCHRAUBE DIN7505A 2,1x10
8	DAR-695	EINSCHALGSENSOR PKS1-4A1
9	--	EINLEGETEIL M5
10	DAR-132	ZIELSCHEIBENDECKEL
11	DAR-620	ÄUSSERE SCHWARZE SEKTOREN
12	--	EINLEGETEIL M4
13	--	SCHRAUBE ISO7380 M4x8
14	DAR-131	HOLZROSETTE
15	DAR-484	SILICONTRENNER
16	SS10-3	PVCTRENNER
17	DAR-453	DOPPELTE FLÜGELMUTTER
18	--	SCHRAUBE DIN966 M5x30
19	DAR-437	ZIELSCHEIBENSCHARNIER
20	--	SCHRAUBE DIN7505B 5x35
21	PEPDM3xØ25	UNTERLEGSCHLEIBE EPDM Ø25mm ESPESOR 3mm
22	TP17984	SCHWARZER PVC DECKEL Ø10mm H=7mm



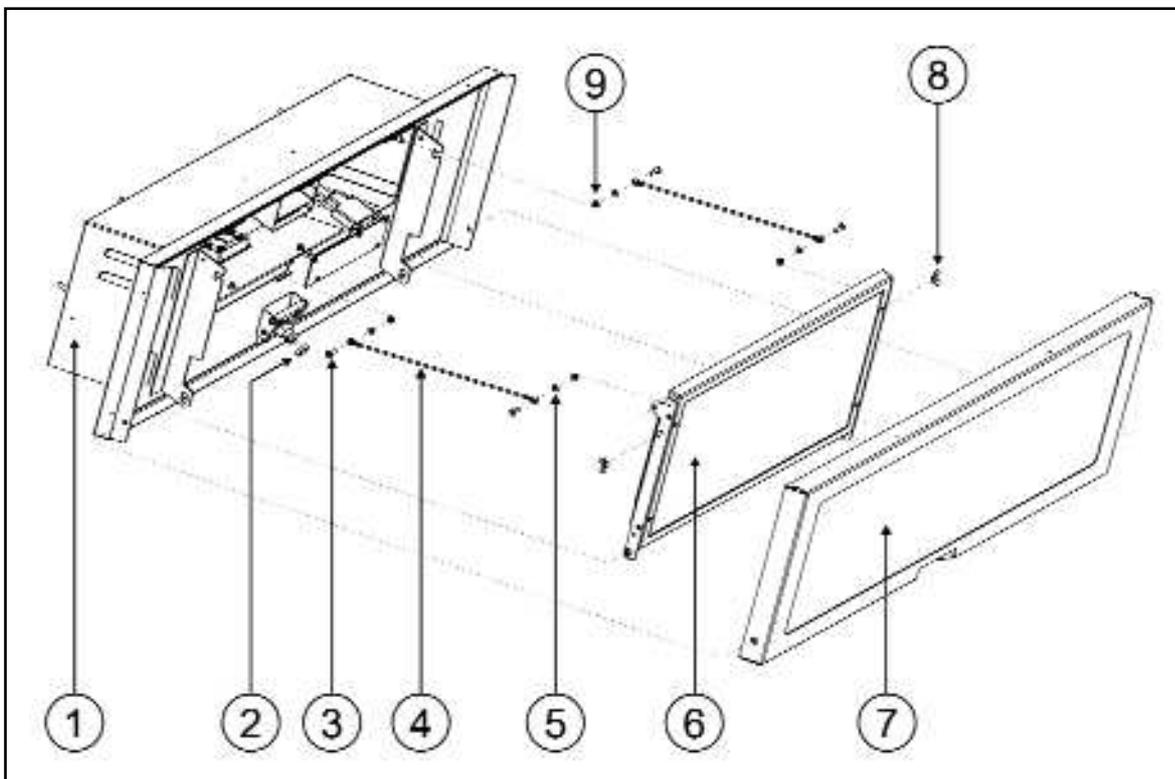
15.10 SPINNE UND ZIELSCHEIBENSEGMENTE

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-665	BULLFEDER
2	DAR-636M	ROTER BULLSEKTOR
3	DAR-635	BULLSEKTOR
4	DAR-634	DREICKSSEKTOR (ROT=DAR-634R / BLAU=DAR-634A)
5	DAR-633	DREIFACHER SEKTOR (ROT=DAR-633R / BLAU=DAR-633A)
6	DAR-632	TRAPEZSEKTOR (ROT=DAR-632R / BLAU=DAR-632A)
7	DAR-631	DOPPELTER SEKTOR (ROT=DAR-631R / BLAU=DAR-631A)
8	DAR-610	SPINNE



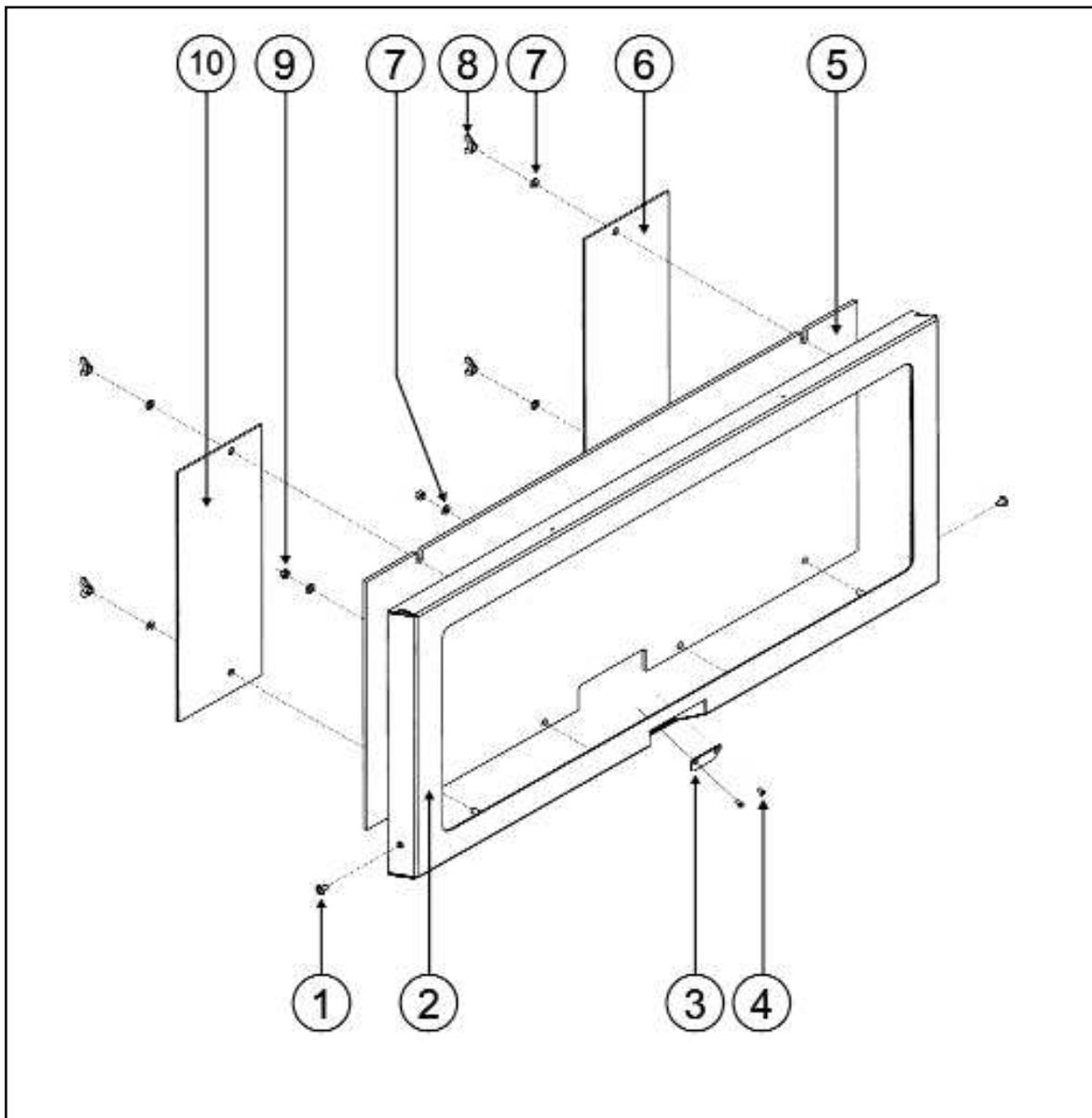
15.11 TFT BAUGRUPPE

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-229	TFT-GEHÄUSE
2	PEPDM5XØ30	PROFIL EPDM KAMERA
3	--	SCHRAUBE DIN912 M4x16
4	DAR-445	TFTSPANNBAND
5	--	FLACHE UNTERLEGSCHIEBE DIN125 M4
6	LTM170W1-L01	TFT
7	DAR-230	DECKEL TFT
8	--	FLÜGELMUTTER DIN315 M5
9	--	AUTOBLOCKIERENDE MUTTER DIN985 M4



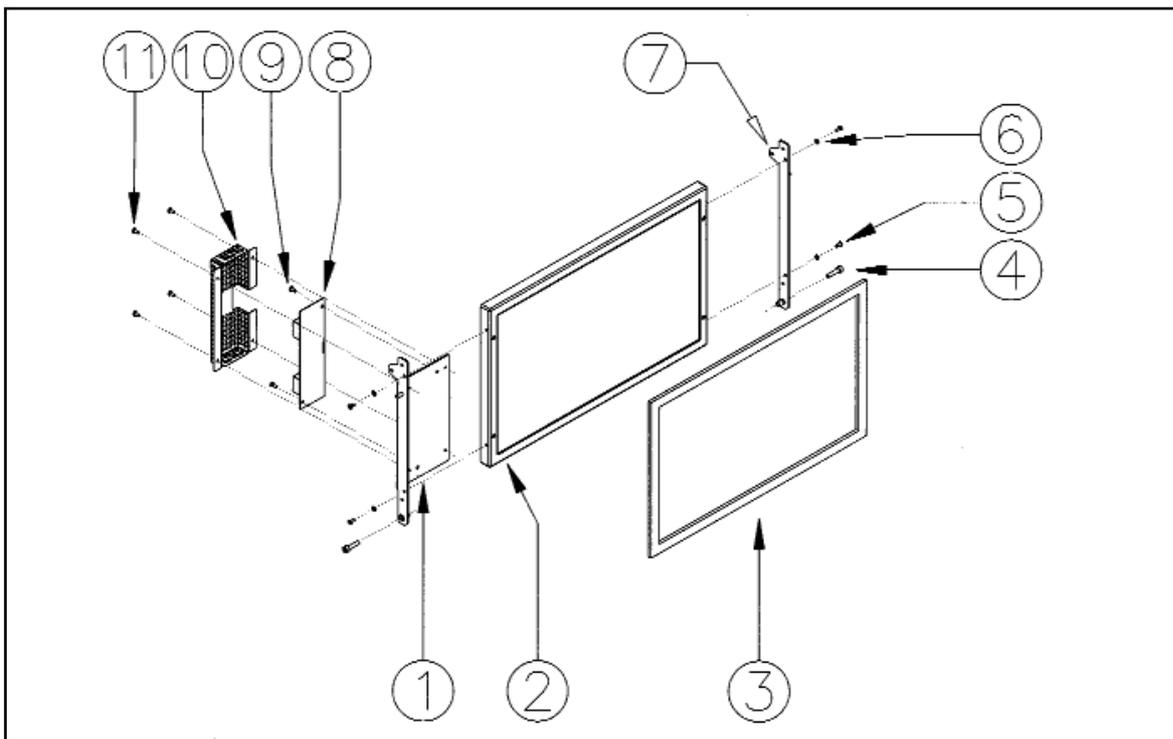
15.12 DECKELELEMENTE DES TFT

	CODE	DESCRIPCIÓN
1	--	SCHRAUBE ISO7380 M5X10 SCHWARZ
2	DAR-230	DECKEL TFT
3	DAR-265	ROTER FILTER
4	--	SCHRAUBE DIN965 M3X6 SCHWARZ
5	DAR-540	METHACRYLAT TFT
6	DAR-545D	RECHTE PLAKENE TFT, SCHWARZ
7	--	FLACHE UNTERLEGSCHIEBE DIN9021 M5
8	--	FLÜGELMUTTER DIN315 M5
9	--	AUTOBLOCKIERENDE MUTTER DIN985 M5
10	DAR-545I	LINKE PLAKENE TFT, SCHWARZ



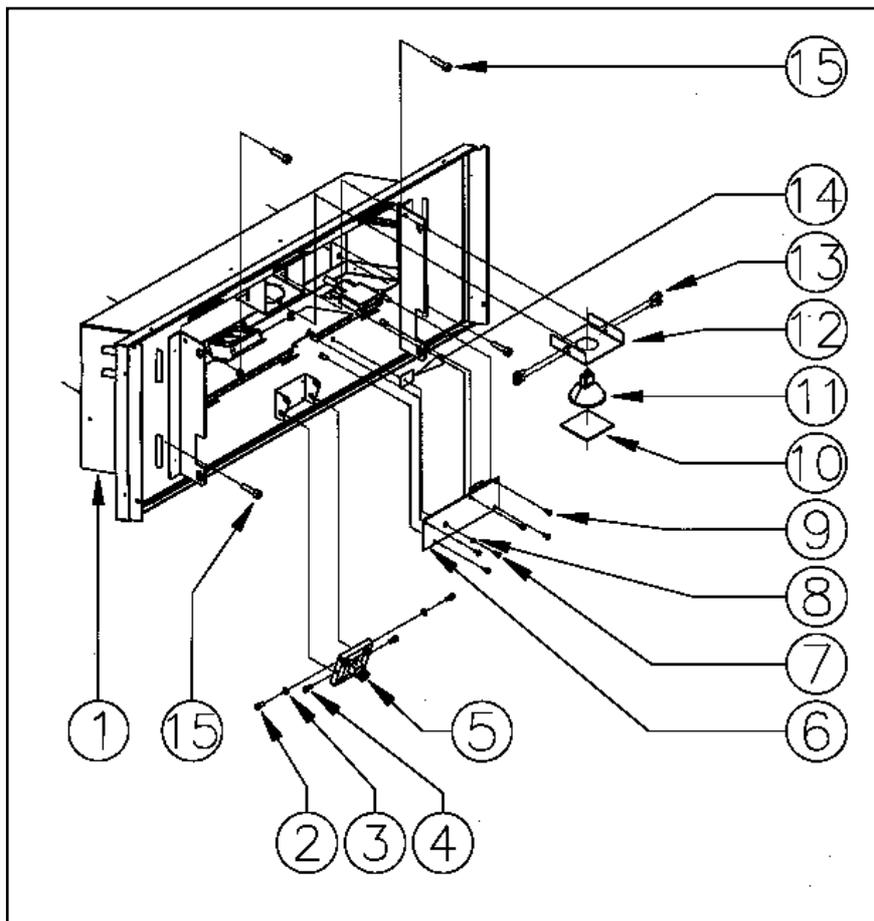
15.13 ZERLEGUNG DES TFT

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-231	LINKER HALTER TFT
2	LTM170W1-L01	TFT
3	PEPDM5x15	PPROFIL EPDM KLEBEBAND 5x15mm
4	--	SCHRAUBE DIN912 M5x12
5	--	SCHRAUBE DIN7985 M3x8
6	--	GEZÄHNTE UNTERLEGSCHIEBE DIN6798A M3
7	DAR-232	RECHTER HALTER TFT
8	SIC1706	INVERTERPLATTE (TFT)
9	--	SCHRAUBE DIN7985 M3x5
10	DAR-234	INVERTERDECKEL
11	--	SCHRAUBE DIN7985 M3x5



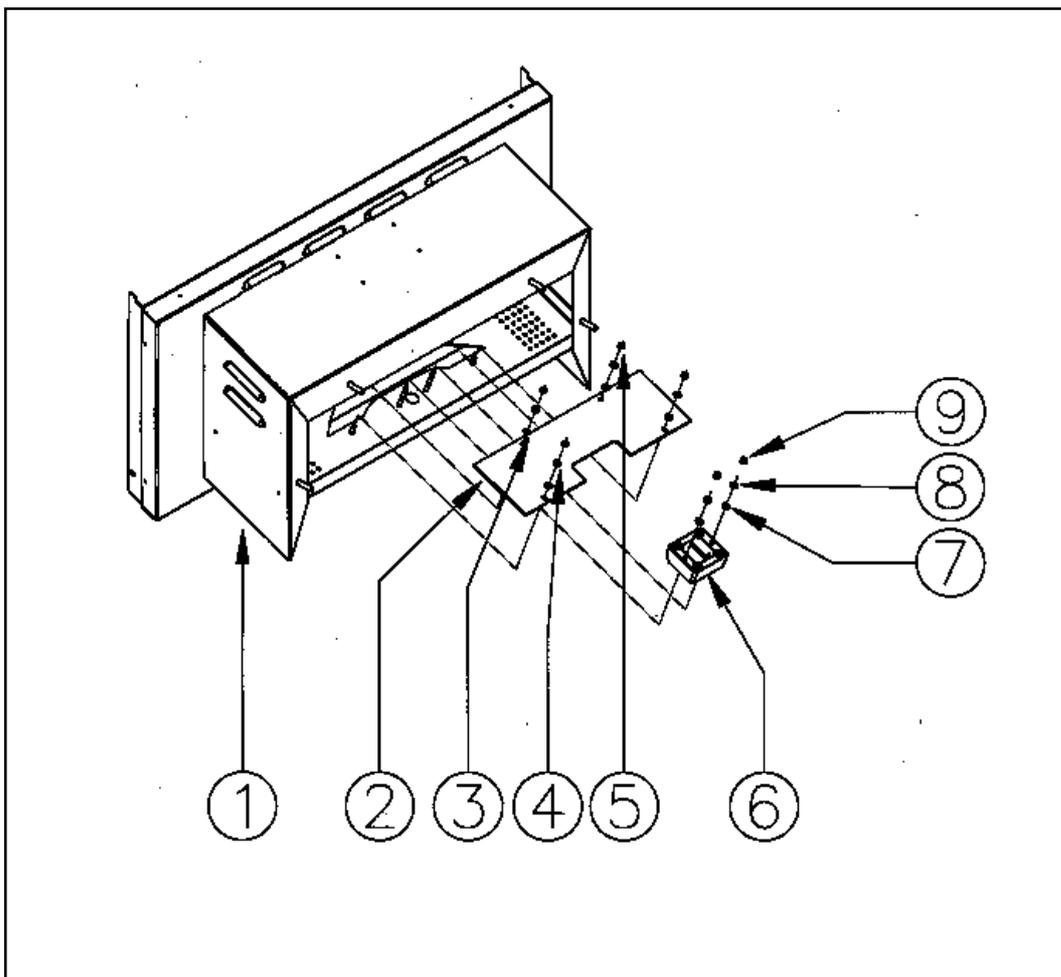
15.14 HALOGENLAMPE UND FRONTALKAMERA

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-229	TFT-GEHÄUSE
2	--	SCHRAUBE DIN912 M4x10
3	--	FLACHE UNTERLEGSCHIEBE DIN125 M4
4	--	SCHRAUBE DIN912 M4x10
5	DAR-260	SPIELERKAMERA
6	DAR-352	PCB INTERCONNECTION
7	--	SCHRAUBE DIN7985 M3x10
8	AISR-6	ISOLIERUNGSSOCKEL TO-220 Ø=3,5mm L=2mm
9	--	SCHRAUBE DIN7985 M3x5
10	DAR-290	WÄRME FILTER IR2 50x50x2
11	DAR-450	HALOGENLAMPE 12V 50W 60°
12	DAR-233	HALOGENLAMPENHALTER
13	--	SCHRAUBE DIN7985 M4x5
14	AISTO3PK271	ELASTOMETER K-271 19x24mm
15	--	SCHRAUBE UM1001 M6x20



15.15 ZIELSCHEIBENKAMERA

	CODE	BESCHREIBUNG
1	DAR-229	TFT-GEHÄUSE
2	DAR-550	METHACRYLAT HALOGENLAMPE
3	--	FLACHE UNTERLEGSCHLEIBE DIN125 M4
4	--	GERIFFELTE UNTERLEGSCHLEIBE DIN6798A M4
5	--	MUTTER DIN934 M4
6	DAR-270	ZIELSCHEIBENKAMERA
7	--	FLACHE UNTERLEGSCHLEIBE DIN125 M4
8	-- </tr	



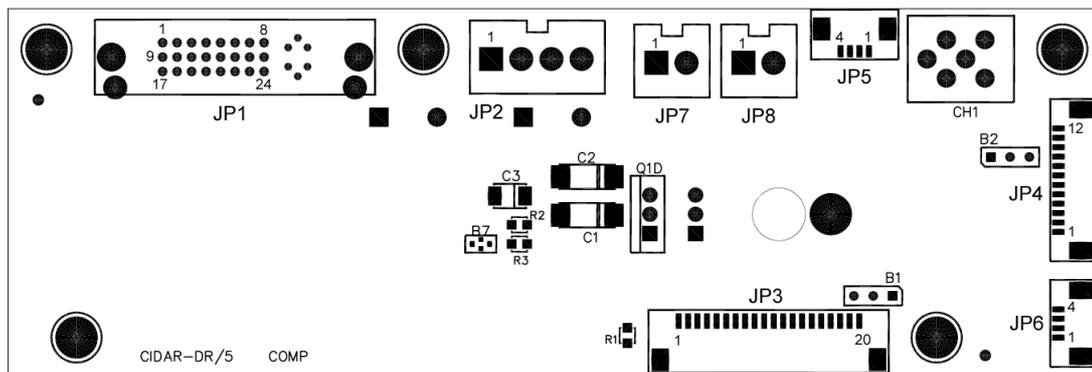
16. MASCHINENANSCHLUSS

Diese Information dient ausschließlich technisch qualifiziertem Personal, zur Behebung von fehlerhaften Verbindungen. Sie dient ebenfalls dazu, dem technischen Service von Gaelco, S.A. Bericht zu erstatten. Jegliche nicht genehmigte Manipulation annulliert die Maschinengarantie.

16.1 IDENTIFIKATION DER VERBINDUNGEN

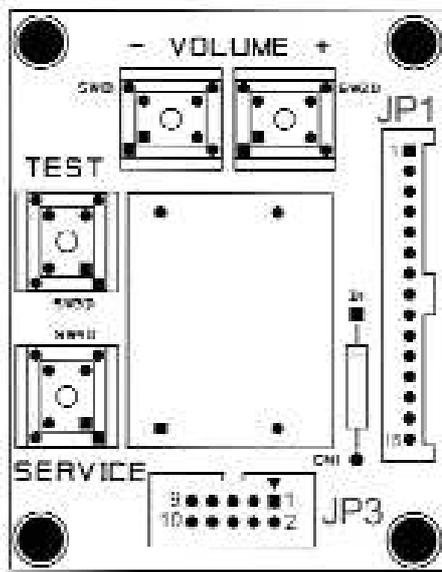
Um die praktische Überwachung der verschiedenen Schaltungen zu vereinfachen, wird hier die Verteilung der Verbindungen auf jeder einzelnen elektronischen Platte beigefügt. Das Verbindungsdiagramm der Maschine RADIKAL DARTS befindet sich am Ende dieses Abschnitts.

NETZKUPPLUNG (DAR-352)



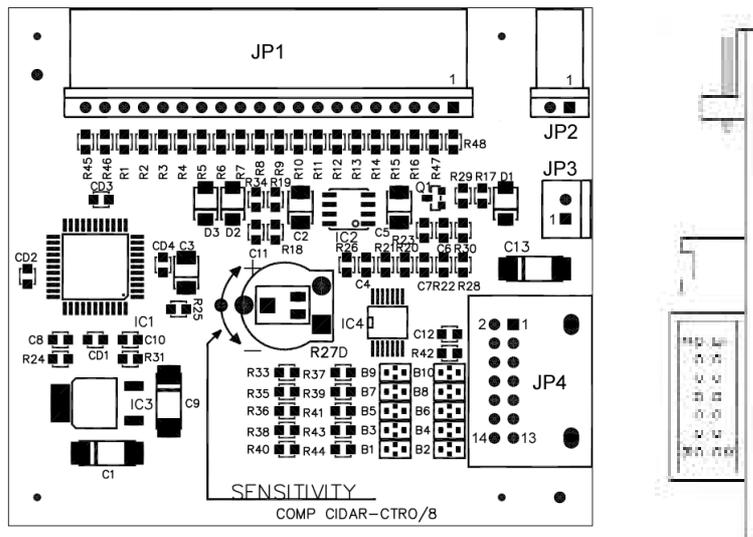
KONNECTOR	ANSCHLUSS
JP1	CPU
JP2	STROMVERSORGUNG
JP3	TFT BILDSCHIRMSIGNALE
JP4	TFT BILDSCHIRMVERSORGUNG
JP5	ZIELSCHEIBENKAMERA
JP6	FRONTALKAMERA
JP8	HALOGENLAMPE

TESTPLATTE (DAR-354V)



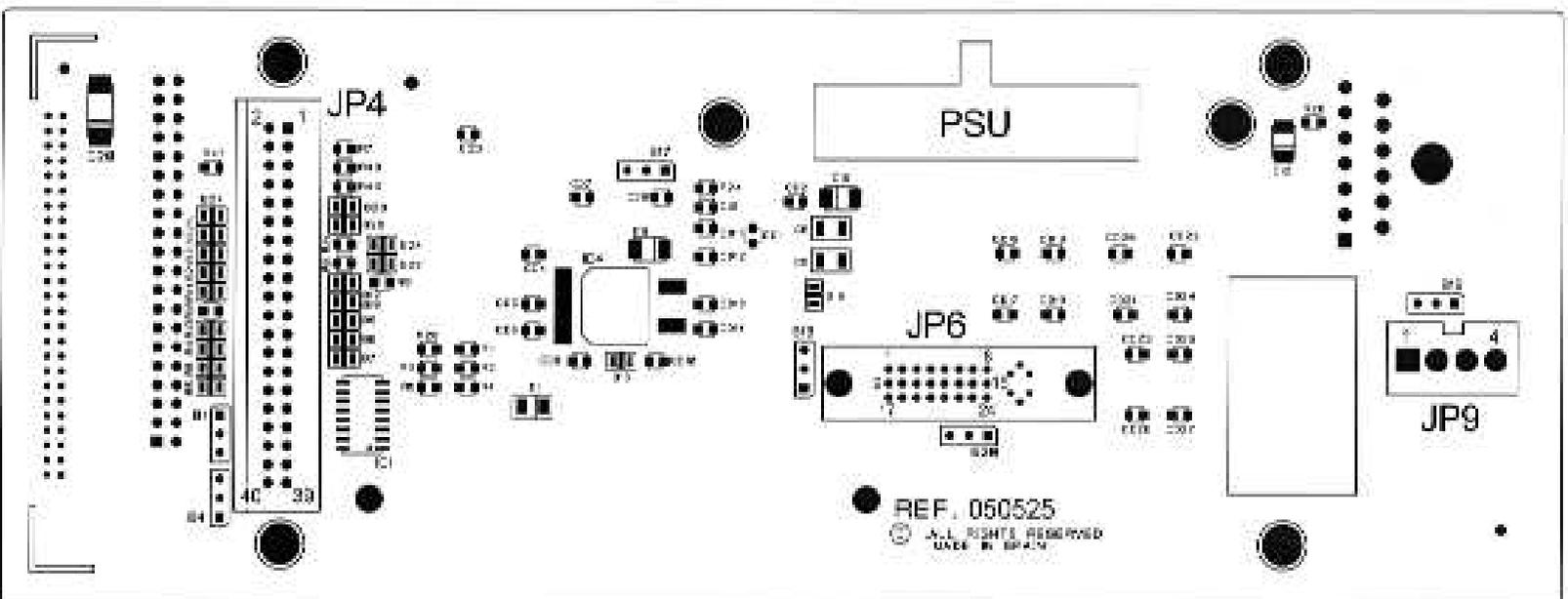
KONNECTOR	ANSCHLUSS
JP1	ZIELSCHEIBENKONTROLLE
JP3	GELDBÖRSE

KONTROLLPATTE DER ZIELSCHEIBE (DAR-353)



KONNECTOR	ANSCHLUSS
JP1	ZIELSCHEIBENFELD
JP2	WURFPFEILSENSOR (FILM)
JP3	WURFPFEILSENSOR (KERAMISCH)
JP4	CPU & TEST

FRONTALPLATTE DER CPU (REFERENZ: FRONTDAR)



KONNECTOR	ANSCHLUSS
JP4	VERSCHIEDENE SIGNALE
JP6	ABLEITUNGSPLATTE
JP9	LAUTSPRECHER
PSU	KONNEKTOR STROMVERSORGUNG

