

ITALIANO

GAME SHOT

SEGNAPUNTI PER FRECCETTE



INSTALLAZIONE

Per il fissaggio a muro con tasselli, si consiglia di forare prima con una punta più piccola attraverso i 2 fori laterali tenendo il segnapunti in posizione corretta per evitare errori sulle distanze di foratura. Inserire poi la spina in una presa di corrente.

FUNZIONAMENTO

Tasto **ON/OFF**: accende e spegne GAME SHOT; quando spento resta illuminato un solo punto del display.

Tasto **Sound ON/OFF**: abilita o disabilita il suono dei tasti.

Tasto **CANCEL**: utilizzato in combinazione con i tasti NUMERICI e il tasto GAMES.

Tasto **GAMES**: visualizza per 3 secondi il numero di partite vinte dai giocatori; durante i 3 secondi tale numero può essere azzerato con il tasto CANCEL.

Tasti **START 301**, **START 501**: impostano partenze con punteggi standard. Il giocatore che inizia viene indicato dal lampeggio del punto per 5 secondi sul rispettivo display. Può essere cambiato ripremendo il tasto START o col tasto ENTER. Per agevolare le partite consecutive, ad ogni nuovo START viene alternato automaticamente il giocatore che inizia a tirare. Durante la partita il giocatore che sta tirando è indicato dall'accensione del punto sul relativo display.

Tasto **START XXX**: utilizzando i tasti numerici confermati da ENTER, permette di impostare il punteggio di inizio partita desiderato. Inserendo zero, il segnapunti funzionerà ad incremento: i punti anziché essere sottratti, sono sommati per raggiungere un punteggio alto a piacere (HIGH SCORE).

Tasto **1 PLAYER**: premuto dopo START, visualizza un solo punteggio per il gioco singolo.

Tasti **NUMERICI**: confermati con ENTER, consentono di inserire i punti realizzati. In caso di errore, se non è stato ancora premuto ENTER, premere CANCEL, altrimenti MEMORY DOWN e quindi CANCEL.

Tasto +: consente di sommare i punti delle 3 freccette (Es. 15 + 25 + 36 ENTER).

Tasti **MEMORY UP**, **MEMORY DOWN**: permettono di scorrere e visualizzare i punteggi inseriti durante la partita. L'ultimo punteggio inserito può essere cancellato premendo MEMORY DOWN e poi CANCEL.

Tasto **DARTS**: finché premuto visualizza in qualsiasi momento il numero di freccette tirate.

Tasto **AVERAGE**: in qualsiasi momento visualizza il punteggio MEDIO per freccetta. Questo viene mostrato in 2 fasi: prima il valore intero e poi i decimali. Esempio: 30,45 = 30_ e poi _45. Per la media esatta a fine partita, avendo chiuso con 1 o 2 freccette anziché 3, premere rispettivamente il tasto 1 o 2 e quindi il tasto AVERAGE.

CARATTERISTICHE

Alimentazione: 230 Vac +10% -20% @ 50 Hz
Modello 115: 115 Vac +10% -20% @ 60 Hz
Consumo: < 45 mA
Isolamento: Classe II
Dimensioni: 213 x 123 x 56 mm
Peso: 0,7 kg
Temperatura: 0 .. +50 °C

ENGLISH

GAME SHOT

DARTS SCORER



INSTALLATION

To fix scorer to wall it is advisable to drill through the two holes in the unit whilst holding the scorer in the correct position. Then plug in to a socket.

FUNCTIONING

ON/OFF key: turns on and off GAME SHOT; when off will be light up only a dot on display.

SOUND ON/OFF: turns sound on or off.

CANCEL: used with NUMERICs and GAMES keys.

GAMES: displays for 3 seconds the numbers of defeated games from the players; during the 3 seconds this number can be reset by CANCEL key.

START 301, **START 501**: they set up games, beginning with standard scores. The player who begins comes shown by a point that blinks for 5 seconds on the corresponding display. It can be changed repressing the START key or with the ENTER key. To become easier the consecutive matches, to every new START the player that starts pulling is automatically alternated. During the match the player that is pulling is indicated by the lighting up of the point on the corresponding display.

START XXX: start any score by using this button followed by ENTER. If zero is entered GAME ON will automatically add scores (HIGH SCORE).

1 PLAYER: press this button after having selected your game.

NUMERICs keys: punch in your score and follow by ENTER. If an error is made press CANCEL and continue. If an error is made and has already been entered, press MEMORY DOWN and then CANCEL.

+ key: allows you to add all 3 single darts if necessary. Example: 27 + 25 + 39 ENTER.

MEMORY UP, **MEMORY DOWN**: allows visual of previous scores and cancelling of errors. If an incorrect score has been entered press MEMORY DOWN and then CANCEL. If the incorrect score has not been entered just press CANCEL.

DARTS: keep pressed to see number of darts thrown during any stage of the game.

AVERAGE: visualizes at any time the AVERAGE score per dart. The average is shown in two stages: first the whole number and then decimals. Ex.: 30.45 = 30_ and then _45. To obtain the exact average at the end of game press 1 key if game is closed with first dart, and 2 key if closed with 2nd and press AVERAGE.

CHARACTERISTICS

Input voltage: 230 Vac +10% -20% @ 50Hz
Model 115: 115 Vac +10% -20% @ 60 Hz
Power consumption: < 45 mA
Insulation: Classe II
Dimensions: 213 x 123 x 56 mm
Weight: 0.7 kg
Temperature: 0 .. +50 °C

FRANÇAIS

GAME SHOT

COMPTEUR ELECTRONIQUE POUR FLÉCHETTES



INSTALLATION

Pour la fixation au mur avec des chevilles, il est conseillé de percer d'abord avec une pointe plus petite à travers les deux trous latéraux en maintenant le compteur en position correcte pour éviter des erreurs sur la distance des trous puis brancher l'appareil à une prise de courant.

FONCTIONNEMENT

Touche **ON/OFF**: allume et éteint GAME SHOT; quand il est éteint, un seul point reste allumé sur l'écran.

Touche **SOUND ON/OFF**: fait fonctionner ou non le son des touches.

Touche **CANCEL**: utilisée en combinaison avec les touches NUMERIQUES et la touche GAMES.

Touche **GAMES**: visualise pendant 3 secondes le nombre de matchs gagnés par les joueurs ; pendant ces 3 secondes ce nombre peut être mis à zéro avec la touche CANCEL.

Touche **START 301, START 501**: Départ standard. Le joueur qui commence est indiqué par le clignotement de "sa" point pendant 5 secondes sur le respectif écran; il peut être changé en tapant à nouveau la touche START ou ENTER. A chaque START, les joueurs qui commencent à tirer s'alternent. Cela est très pratique pour des parties qui se suivent. Durant le match, le joueur qui est en train de tirer est indiqué par l'allumage du point sur l'écran relatif.

Touche **START XX**: Permet de commencer la partie avec un score désiré, indiqué avec les touches numériques et confirmé par ENTER. Si la valeur de départ est zéro, le compteur ajoutera les points de chaque tir les uns aux autres; cela veut dire que les points, au lieu d'être soustraits, sont ajoutés pour atteindre le score choisi pour la partie (HIGH SCORE).

Touche **1 PLAYER**: Utilisé lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur. La taper après START.

Touches **NUMERIQUES**: Taper les points réalisés et confirmer en tapant ENTER. En case d'erreur, si on n'a pas encore tapé ENTER, taper CANCEL, ou bien MEMORY DOWN puis CANCEL.

Touche +: permet, si on le désire, d'ajouter les points des 3 fléchettes (Ex. 15+25+36 ENTER).

Touche **MEMORY UP, MEMORY DOWN**: Permettent de faire défiler et de visualiser les points insérés durant le match. Le dernier résultat inséré peut être effacé en tapant sur la touche MEMORY DOWN puis sur CANCEL.

Touche **DARTS**: Affiche à tout moment le nombre de fléchettes tirées. Pour cela, appuyer un certain temps sur la touche.

Touche **AVERAGE**: Affiche à tout moment le score MOYEN par fléchette. Ce score moyen est affiché en deux temps: d'abord la valeur entière, puis les décimales. Exemple: 30,45 = 30 _ puis _45 . Pour avoir la moyenne exacte en fin de partie, même si l'on n'a tiré que 1 ou 2 fléchettes au lieu de 3, taper respectivement la touche 1 ou 2, puis la touche AVERAGE.

CARACTERISTIQUES

Tension d'alimentation:	230 Vac +10% -20% @ 50 Hz
Modèle 115:	115 Vac +10% -20% @ 60 Hz
Consommation:	< 45 mA
Isolation:	Classe II
Dimensions:	213 x 123 x 56 mm
Poids:	0,7 kg
Température:	0 .. +50 °C

DEUTSCH

GAME SHOT

PUNKTANZEIGE FÜR PFEILWERFEN



INSTALLATION

Zur Befestigung mit Dübeln an der Wand wird empfohlen, zunächst mit einem kleineren Bohrer die beiden seitlichen Löcher zu bohren, wobei der Punktezähler in korrekter Position gehalten werden sollte, um Fehler beim Lochabstand zu vermeiden. Dann das Gerät an eine Steckdose anschließen.

FUNKTIONSABLAUF

Taste **ON/OFF**: Ein- und Ausschalten des GAME SHOT; ist das Gerät ausgeschaltet, leuchtet nur ein Punkt des Displays auf.

Taste **SOUND ON/OFF**: wird ein Signalton der Tasten ein-oder ausgeschossen.

Die Taste **CANCEL**: Wird zusammen mit den NUMERISCHEN Tasten und der Taste GAMES benutzt.

Taste **GAMES**: Zeigt 3 Sekunden lang die Anzahl der von den Spielern gewonnenen Spielen an; während der 3 Sekunden kann diese Zahl mit der Taste CANCEL nullgestellt werden.

Tasten **START 301, START 501**: Stellt die Starts für Standardpunktanzeigen an. Der Spieler, der beginnt, wird durch das auf entsprechenden Display 5 Sekunden lang anhaltende Blinken des Punktes angezeigt und kann geändert werden, indem man die Taste START erneut oder die Taste ENTER drückt. Zur Erleichterung bei aufeinander folgenden Spielen, wechseln sich bei jedem erneuten Start die Spieler beim Spielbeginn ab. Während des Spiels wird der werfende Spieler durch das Aufleuchten des Punktes auf dem entsprechenden Display angezeigt.

Taste **START XXX**: Durch Verwendung der numerischen Tasten und deren Bestätigung durch ENTER, kann das Spiel mit der gewünschten Ausgangspunktzahl begonnen werden. Ist der mit ENTER bestätigte Eingangswert Null, arbeitet die Punktanzeige mit Erhöhung d.h., die Punkte werden nicht abgezogen sondern addiert, um eine beliebig hohe Punktzahl zu erreichen (HIGH SCORE).

Taste **1 PLAYER**: Diese Taste wird nach START gedrückt und zeigt nur eine Punktzahl für das Einzelspiel an.

NUMERISCHE Tasten: Ermöglichen die Eingabe der erreichten Punkte; mit ENTER bestätigen. Im Fall eines Fehlers, drücken Sie, sofern ENTER noch nicht gedrückt wurde, CANCEL, andernfalls MEMORY DOWN und dann CANCEL drücken.

Die Taste +: Ermöglicht das Aufaddieren der Punkte der 3 Pfeile (zum Beispiel: 15+25+36 ENTER).

Tasten **MEMORY UP, MEMORY DOWN**: Ermöglichen das Aufrollen und Anzeigen der während des Spiels eingegebenen Punktzahlen. Die zuletzt eingegebene Punktzahl kann durch Drücken von MEMORY DOWN und dann CANCEL gelöscht werden.

Taste **DARTS**: Ununterbrochen gedrückt halten, um zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Anzahl der geworfenen Pfeile anzuzeigen.

Taste **AVERAGE**: Zeigt zu jedem beliebigen Zeitpunkt die durchschnittliche Punktzahl pro Pfeil an. Dies wird in 2 Phasen angezeigt: Zuerst der Gesamtwert und dann die Dezimalstellen. Beispiel : 30,45 = 30_ und dann _45 . Um den genauen Durchschnitt bei Spielende zu erhalten, sofern das Spiel mit 1 oder 2 Pfeilen, anstatt mit 3 beendet wurde, drücken Sie wiederholt die Taste 1 oder 2 und danach die Taste AVERAGE.

DATEN

Versorgungsspannung:	230 Vac +10% -20% @ 50 Hz
Modell 115:	115 Vac +10% -20% @ 60 Hz
Verbrauch:	< 45 mA
Isolierung:	Classe II
Abmessungen:	213 x 123 x 56 mm
Gewicht:	0,7 kg
Betriebstemperatur:	0 .. +50 °C