

ENGLISH

# GAME ON

## 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. Plug in to 230 VAC. To connect directly to the power supply unscrew the back and connect directly cutting off the plug cable.

### FUNCTIONING

**ON / OFF** button Turns on and off.

**SOUND ON/OFF** Turns sound on and off.

**CANCEL GAMES** Cancels the central partial legs display.

**START 301, START 501, START 701** for immediate start.

Player to start is indicated by flashing coloured light on central leg display. This will flash for 5 seconds and can be changed by pressing START button or ENTER button. This feature alternates after each game.

**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.

**YELLOW BUTTONS** Punch in your score and follow by ENTER. + BUTTON allows you to add all 3 single darts if necessary. Example: 27 + 25 + 39 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.

**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 YELLOW BUTTON 1 if game is closed with first dart, and YELLOW BUTTON 2 if closed with 2nd and press AVERAGE.

### OPTIONALS

#### TELE-IR (infrared telecontrol)

Every scoreboard can work with only one remote control at a time. To tune in a scoreboard with a remote control: stand in front of the scoreboard and keep pressed the **ON-OFF** button on the remote control until the scoreboard turns on and off at least 6 times. This operation takes about 20 seconds. If there are other scoreboards in the same room while tuning, block their reception of the remote control. Power supply: with a 9-Volts alkaline battery. Lifespan: about 140.000 operations. Range: 15 m.

#### REMOTE CONTROL (separate keyboard with 7 m long cable).

Fasten the keyboard in the most comfortable position for the operator, using the two front screws.

ITALIANO

# GAME ON

## 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 la spina in una presa 230 VAC, oppure per un collegamento diretto, svitare le viti sul retro e togliere il coperchio, quindi collegarsi alla morsettieria staccando il cavo esistente.

### FUNZIONAMENTO

Tasto **ON / OFF** accende e spegne.

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

Tasto **CANCEL GAMES** azzerà i numeratori centrali che segnalano il numero di vittorie dei due giocatori (verde e rosso).

Tasto **START 301, START 501, START 701** per partenze standard. Il giocatore che inizia è indicato dal lampeggio del rispettivo colore per 5 sec. sul display centrale e può essere cambiato ripremendo il tasto START o col tasto ENTER. Ad ogni START si alterna il giocatore che inizia a tirare e ciò è comodo per partite consecutive.

Tasto **START XXX** permette di iniziare la partita al punteggio desiderato che viene inserito coi tasti numerati e confermato con ENTER. Se il valore confermato con ENTER è zero, il segnapunti funzionerà in incremento e cioè i punti anziché essere sottratti vengono sommati per raggiungere un punteggio alto a piacere (HIGH SCORE).

Tasto **1 PLAYER** utilizzato per il gioco singolo. Premerlo dopo lo START.

Tasti **GIALLI** Digitare i punti realizzati e confermare con ENTER. Il tasto + permette di sommare i punti delle 3 freccette se desiderato (Ex. 15 + 25 + 36 ENTER). In caso di errore, se non è stato ancora premuto ENTER, premere CANCEL, altrimenti MEMORY DOWN e poi CANCEL.

Tasti **MEMORY UP** e **MEMORY DOWN** Permettono di scorrere su e giù nella memoria per visualizzare i punteggi inseriti in precedenza ed il display centrale indica le corrispondenti freccette tirate. L'ultimo punteggio inserito può essere cancellato premendo MEMORY DOWN e poi CANCEL.

Tasto **DARTS** tenerlo premuto per visualizzare in qualsiasi momento il numero di freccette tirate.

Tasto **AVERAGE** Visualizza in qualsiasi momento il punteggio MEDIO per freccetta. Viene mostrato in 2 fasi : prima il valore intero e poi i decimali. Esempio : 30,45 = 30\_ e poi \_45 . Per avere la media esatta a fine partita quando si ha chiuso con 1 o 2 freccette anziché 3, premere rispettivamente il tasto 1 o 2 e poi il tasto AVERAGE.

### OPTIONAL

**TELE-IR** (telecomando ad infrarossi). Ogni segnapunti opera con un solo telecomando alla volta. Per sintonizzare un segnapunti con un telecomando: posizionarsi davanti al segnapunti e tenere premuto il tasto ON-OFF del telecomando finché il segnapunti non si sarà acceso e spento per almeno 6 volte. Questa operazione richiederà circa 20 secondi. Durante la sintonizzazione di un segnapunti, qualora nello stesso locale ve ne fossero altri, ostacolare la ricezione del telecomando da parte di questi ultimi. Alimentazione: batteria alcalina 9 Volt. Autonomia: circa 140.000 operazioni. Portata: 15 metri.

#### **REMOTE CONTROL** (tastiera separata con cavo di 7 metri).

Fissare la tastiera nella posizione più comoda per l'operatore mediante le due viti frontali.

FRANÇAIS

# GAME ON

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. Brancher sur une prise 230 VAC, ou bien, pour le branchement direct, dévisser les vis postérieures et enlever le couvercle. Brancher sur les plots après avoir enlevé le câble d'origine.

## FONCTIONNEMENT

Touche **ON / OFF** Allume et éteint.

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

Touche **CANCEL GAMES** Remet l'écran du centre à zéro; elle signale le nombre de parties gagnées par chaque joueur (vert et rouge).

Touche **START 301, START 501, START 701** Départ standard. Le joueur qui commence est indiqué par le clignotement de "sa" couleur pendant 5 secondes sur l'écran central; 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.

Touche **START XXX** 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 **JAUNES** Taper les points réalisés et confirmer en tapant ENTER. La touche + permet, si on le désire, d'ajouter les points des 3 fléchettes (Ex. 15+25+36 ENTER). En case d'erreur, si on n'a pas encore tapé ENTER, taper CANCEL, ou bien MEMORY DOWN puis CANCEL.

Touche **MEMORY UP, MEMORY DOWN** Permettent de faire défiler dans les deux sens les points insérés précédemment. L'écran central indique les fléchettes correspondantes tirées. Le dernier score inséré peut être effacé en tapant MEMORY DOWN puis 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.

## OPTIONALS

**TELE-IR** (télécommande aux infrarouges). Chaque compteur fonction avec une seule télécommande par fois. Pour syntoniser un compteur avec une télécommande: se mettre en face du compteur et tenir appuyé le bouton **ON-OFF** de la télécommande jusqu'à le compteur aura clignoté pour 6 fois au moins. Cette opération requiert environ 20 secondes. Pendant la syntonisation d'un compteur, si il y avait d'autres dans le même lieu, il faut empêcher la réception de la télécommande par les autres. Alimentation: avec piles de 9 Volts alcalines. Autonomie: environ 140.000 opérations. Portée: 15 m.

**REMOTE CONTROL** (clavier disloqué avec câble 7 m). Fixer le clavier dans la position la plus commode pour l'opérateur par les deux vis antérieures.

DEUTSCH

# GAME ON

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. Den Stecker an eine 230 VAC-Steckdose anschließen. Für eine direkte Verbindung, Lösen der Schrauben auf der Rückseite und Entfernen des Deckels, danach an das Klemmenbrett anschließen, wobei das bestehende Kabel zu entfernen ist.

## FUNKTIONSBLAUF

Mit der Taste **ON / OFF** schaltet man ein und aus.

Mit der Taste **SOUND ON/OFF** wird ein Signalton der Tasten ein-oder ausgeschlossen.

Die Taste **CANCEL GAMES** nullt die mittleren Zähler, die die Anzahl der Siege der beiden Spieler anzeigen (grün und rot).

Tasten **START 301, START 501, START 701** für Standardbeginne. Der Spieler der beginnt, wird durch das am mittleren Display 5 Sek. anhaltende Leuchten der entsprechenden Farbe angezeigt und kann geändert werden, indem man die Taste START erneut drückt oder auch mit der Taste ENTER. Bei jedem Start wechseln sich die Spieler beim Spielbeginn ab und die Taste ist für aufeinanderfolgende Spiele bequem.

Taste **START XXX** erlaubt das Spiel mit der gewünschten Ausgangspunktzahl zu beginnen, die mit den numerierten Tasten eingegeben und mit der Taste ENTER bestätigt wird. Ist der mit ENTER bestätigte Wert null, arbeitet die Punktanzeige mit Erhöhung d.h., die Punkte werden nicht abgezogen sondern aufaddiert, um eine beliebig hohe Punktzahl zu erreichen (HIGH SCORE).

Taste **1 PLAYER** wird für das Einzelspiel verwendet. Drücken dieser Taste nach START.

**GELBE** Tasten Eingabe der erreichten Punkte und mit ENTER bestätigen. Die Taste + ermöglicht das Aufaddieren der Punkte der 3 Pfeile, falls gewünscht (zum Beispiel: 15+25+36 ENTER). Im Fall eines Fehlers, sofern ENTER noch nicht gedrückt wurde, drücken Sie CANCEL, andernfalls MEMORY DOWN und dann CANCEL.

Tasten **MEMORY UP** und **MEMORY DOWN** ermöglichen das Herauf- und Heruntergleiten im Speicher, um die vorab eingegebenen Punktzahlen anzuzeigen und das mittlere Display zeigt die entsprechenden geworfenen Pfeile an. Die zuletzt eingegebene Punktzahl kann durch Drücken der Taste MEMORY DOWN und darauffolgendes Drücken der Taste 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. Wird in 2 Phasen angezeigt : erst der Gesamtwert und dann die Dezimal stellen. 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.

## OPTIONALS

**TELE-IR** (Fernbedienung). Jeder Punktezähler kann jeweils nur von einer Fernbedienung gesteuert werden. Abstimmung eines Punktezählers auf eine Fernbedienung: Man stelle sich vor den Punktezähler und halte die Taste **ON-OFF** der Fernbedienung gedrückt, bis der Punktezähler sich mindestens 6-mal an- und ausgestellt hat. Dieser Vorgang dauert zirka 20 Sekunden. Falls während der Abstimmung eines Punktezählers im gleichen Raum noch andere Punktezähler sein sollten, müssen diese vom Empfang der Fernbedienung abgeschirmt werden. Versorgung: mit Alkalibatterie 9 Volt. Betriebsautonomie: etwa 140.000 Arbeitsgänge. Reichweite: 15 m.

**REMOTE CONTROL** (Tastatur getrennt, verbunden durch 7m kabel). Die Tastatur mit den beiden Frontschrauben in der für den Bediener am besten erreichbaren Position befestigen.