

MANUALE X DARTS



X DARTS

WWW.XDARTS.IT

CARATTERISTICHE GENERALI

La **X-DART** è un apparecchio Dart con conteggio elettronico dei punti e delle freccette. Il gioco delle freccette è uno dei più antichi sport e giochi di intrattenimento. Il primo torneo tradizionale si è svolto nel 1927 sotto il nome di "News of the World", nel 1948 sono stati contati più di 300.000 giocatori.

L'uso delle freccette elettroniche è iniziato a metà degli anni '80. Gli apparecchi elettronici Cyberdine vengono prodotti dal 1994. Qualità e artigianalità sono le caratteristiche principali di questa macchina. Semplice utilizzo, suoni specifici e illuminazione ottimale aiutano il giocatore.

Le caratteristiche del **X-DARTS**:

- ⇒ Cambio turno automatico.
- ⇒ Un sensore rileva le freccette non entrate sul bersaglio.
- ⇒ Segnali luminosi.
- ⇒ Segnali sonori.
- ⇒ Effetti sonori multilingue.
- ⇒ Contattore elettronico e meccanico delle partite.
- ⇒ Singolo Bull (entrambi Bull 50) e doppio Bull (25-50).
- ⇒ Bersaglio con triplo oppure quadruplo.
- ⇒ Pubblicità nel Demo-Mode.
- ⇒ Crediti con gettoniera o interruttore a chiave.
- ⇒ Gioco della lotteria.
- ⇒ Versione con piedistallo e versione da parete.
- ⇒ Display per 8 giocatori.
- ⇒ Impostazione semplice per i prezzi e parametri di gioco.
- ⇒ Facile impostazione dei valori predefiniti.
- ⇒ Melodia animazione.
- ⇒ Possibile impostazione Free Play per i tornei.
- ⇒ Illuminazione del bersaglio con 3 luci LED. La durata della lampada fino a 50.000 ore.
- ⇒ Grazie all'uso delle luci a LED il consumo di energia e di manutenzione delle luci del X-Dart è molte volte inferiore rispetto agli altri apparecchi e il costo energetico è quindi notevolmente più basso.

X DARTS DATI TECNICI:

Larghezza: 66 cm; Profondità: 46 cm; Altezza: 221 cm

Peso: 75 kg; Peso senza piedistallo: 40 kg

Dimensioni Trasporto: 66 x 46 x 116 cm

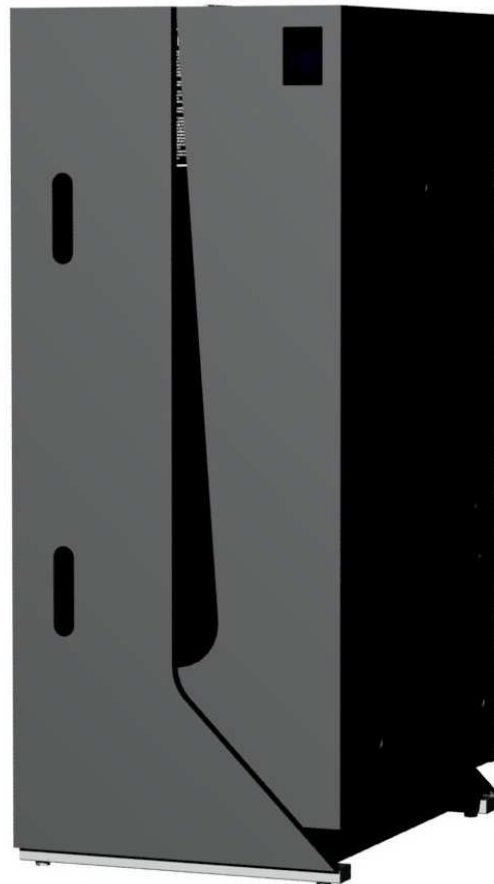
Trasporto Box di Cartone

Tensione di Rete 200 V – 240 V

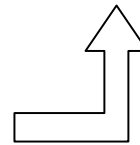
Assorbimento massimo: 90 W

PROTEZIONE TRASPORTO

L'apparecchio è protetto da un cartone ideale per il trasporto.

Figura 1 - L'apparecchio nello stato trasportabile

Parte superiore da alzare

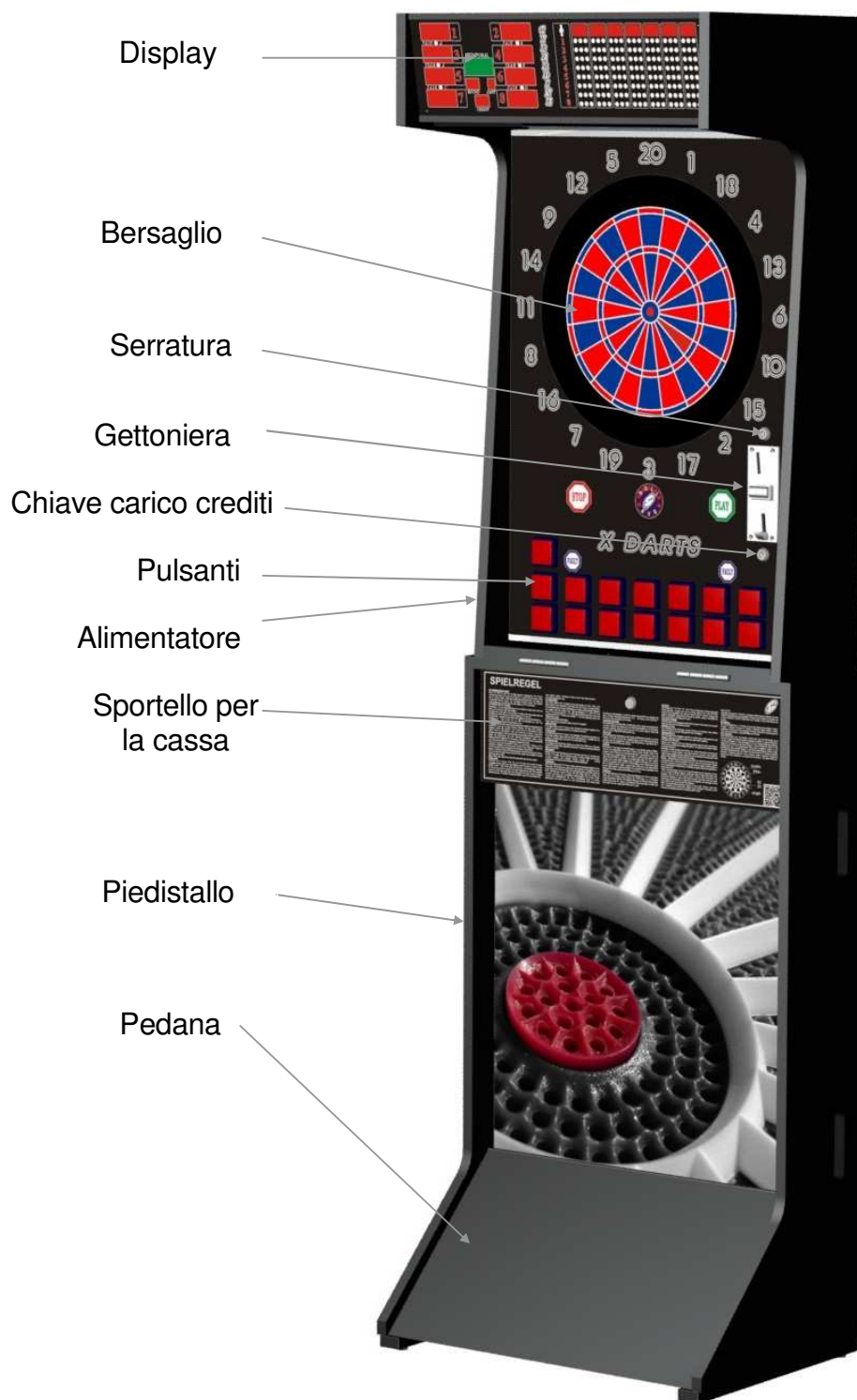
**MONTAGGIO**

Alzare la parte superiore e fissare con le 2 serrature a farfalla posteriori. Inclinare poi la pedana nella parte inferiore del dispositivo verso il basso.

ATTENZIONE!

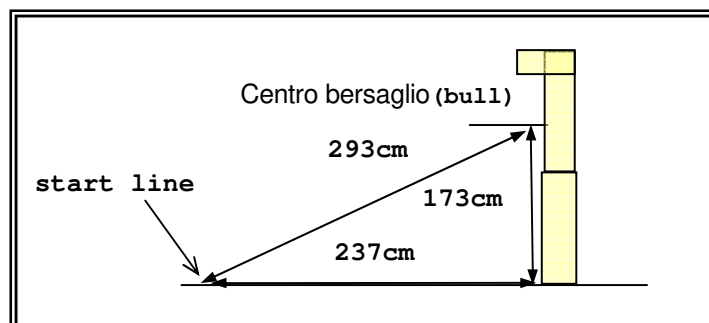
Nel porta moneta è presente una vite di sicurezza. Assicurarsi di montare la vite per fissare insieme la parte superiore e inferiore.

Figura 2 - Macchina in condizioni di lavoro



INSTALLAZIONE

L'apparecchio deve essere montato in modo che il giocatore può lanciare indisturbato. L'altezza del centro del bersaglio (Bull) deve essere 173 centimetri (misurata verticalmente). La linea di tiro deve essere ad una distanza orizzontale di 237 cm misurata dal fronte del bersaglio (diagonale 293 centimetri dal centro - bull).

**ATTENZIONE:**

1. Non tentare di aprire l'apparecchio con violenza. Le riparazioni devono essere eseguite da personale qualificato.
2. Le fessure e le aperture per la ventilazione e il raffreddamento non possono essere chiuse.
3. Non fare entrare oggetti estranei nelle aperture, ciò potrebbe causare un corto circuito.
4. L'apparecchio non deve essere montato vicino ad una fonte di calore.
5. L'apparecchio deve essere protetto dall'umidità e dai liquidi.

TENSIONE DI RETE 200V - 240V

Assorbimento massimo - 90 W

Il cavo di alimentazione si trova nella cassa. Collegare il cavo di alimentazione e accendere l'interruttore di alimentazione su ON.

All'interno del dispositivo non è presente tensione pericolosa per la vita, tutte le unità elettriche sono alimentate con 5V o 12V.

ATTENZIONE!

Tutti gli **X-DARTS** sono dotati di messa a terra.

Assicurarsi che nell'impianto elettrico sia presente la messa a terra.

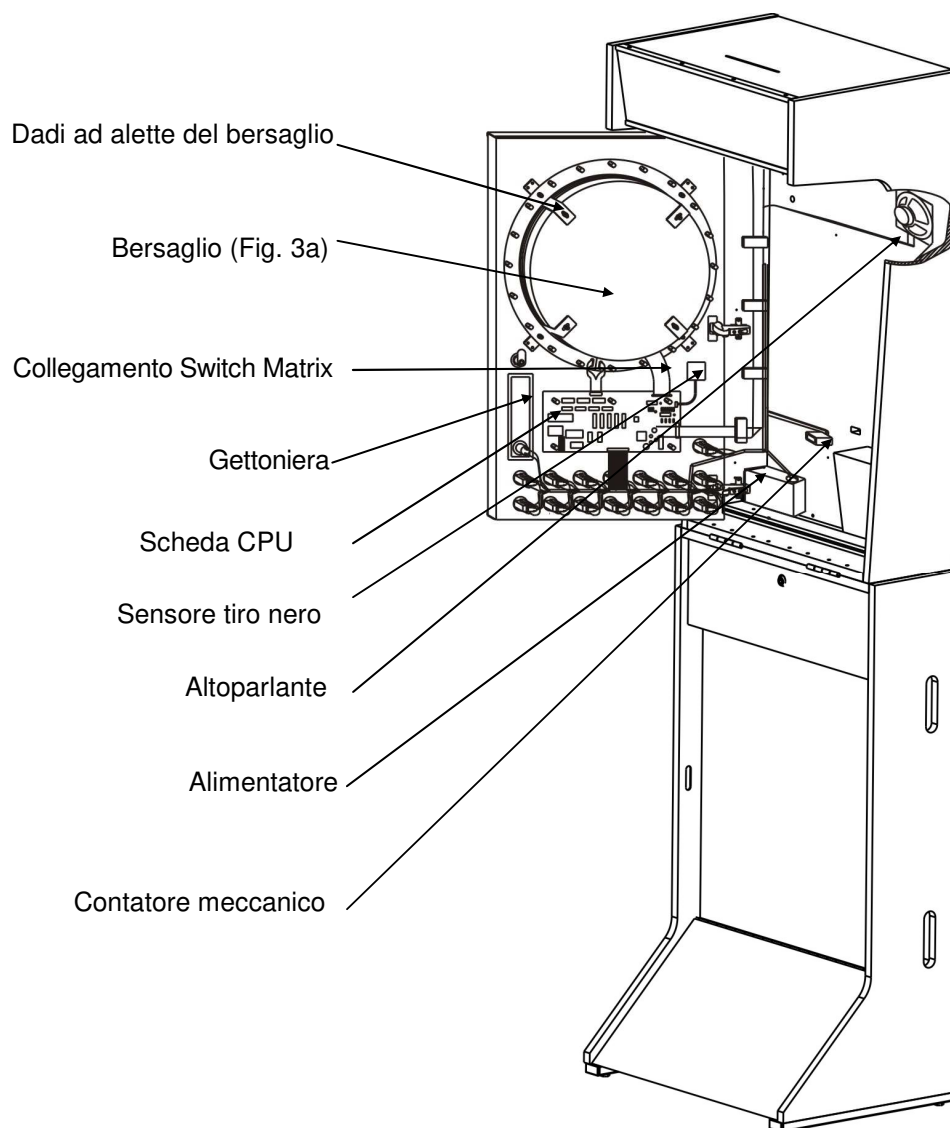
MANUTENZIONE X-DART**Figura 3 -. La parte interna del dispositivo**

Fig. 3 mostra la parte interna del dispositivo. Le unità elettriche sono modulari e possono essere facilmente sostituite.

MANUTENZIONE BERSAGLIO

Secondo la frequenza d'uso il bersaglio deve essere pulito delle punte rotte. Le punte visibili possono essere rimosse con le pinze, le punte che non si riescono a rimuovere con le pinze, possono essere spinte all'interno del segmento con un apposito strumento. Dopo sarà necessario smontare il bersaglio e svuotare le punte presenti all'interno.

ATTENZIONE:

Una manipolazione sbagliata del bersaglio e dei suoi componenti può causare danni. Al fine di realizzare una sicura manutenzione del bersaglio, si prega di seguire le istruzioni di seguito.

Sequenza di smontaggio del bersaglio:

1. Spegnere l'apparecchio, aprire lo sportello superiore e staccare il collegamento del sensore di campo, ora chiamato matrix. (Fig. 3).
2. Svitare i 4 dadi con alette (fig. 3) e rimuovere il bersaglio dal supporto.
3. Svitare i 4 dadi dal retro e rimuovere la base in legno.
4. Rimuovere con cautela i due perni della matrice e rimuoverla insieme con la protezione in gomma.
5. Rimuovere le punte spezzate e, se necessario - sostituire la ragnatela - in caso di rottura o usura. Montare il disco volante in ordine inverso.
6. Dopo ogni smontaggio e rimontaggio della matrix è necessario eseguire il test per verificarne il corretto funzionamento.

REGOLE DI GIOCO**'01 GAMES**

I giocatori iniziano il gioco da 180/301/501/701/901 punti. Scopo del gioco è quello di arrivare allo ZERO. Ogni giocatore parte con il punteggio del gioco prescelto. Se un giocatore supera lo ZERO ha «sballato» (BUST), torna al punteggio precedente e non può lanciare le rimanenti freccette.

OPZIONI PER '01 GAMES

DOUBLE IN – per dare inizio al gioco bisogna colpire un settore doppio.

DOUBLE OUT – la partita deve essere terminata colpendo in un settore doppio.

MASTER OUT – la partita deve essere terminata con un settore doppio o triplo (quadruplo se inserita l'opzione QUATTRO).

TEAM – si può giocare a squadre a 2/3/4 giocatori. Giocatori 1/3/5/7 sono giocatori TEAM A, giocatori 2/4/6/8 sono giocatori TEAM B. La chiusura della partita è possibile soltanto se il compagno di squadra ha il punteggio uguale o inferiore alla squadra avversaria.

PAIR – si può giocare a coppia fino a 2/3/4 coppie. Giocatori 1/3 coppia A, giocatori 2/4 coppia B, giocatori 5/7 coppia C, giocatori 6/8 coppia D. Regole di chiusura come x TEAM.

EQUAL – la partita si chiude quando tutti i giocatori hanno terminato il turno di chiusura.

END – il gioco si chiude quando tutti i giocatori hanno terminato il gioco, con l'eccezione se si giunge al termine dei turni a disposizione.

RUN & GUN

La partita inizia da 180/301/501/701/901 punti e termina quando un giocatore raggiunge esattamente ZERO. Sono a disposizione del giocatore da 30 a 180 secondi, in base al tipo di gioco prescelto, senza limiti di turni. Il primo giocatore gioca fino a che non termina il suo gioco o la scadenza del tempo. Vince chi impiega meno tempo a chiudere la partita; se termina il tempo, chi ha il punteggio inferiore.

301 PARCHESSI

Ogni giocatore parte dallo ZERO sommando i punteggi ottenuti fino ad arrivare a 301. Se un giocatore riesce a raggiungere lo stesso punteggio di un'avversario, quest'ultimo ritorna a ZERO. Se in chiusura viene superato il punteggio richiesto (BUST), al giocatore verranno detratti tanti punti quanti risultano dalla differenza in più rispetto al punteggio di chiusura.

OPZIONI PER 301 PARCHESSI

TEAM, PAIR, EQUAL, END – come x i precedenti

HIGH SCORE

Partendo dalla ZERO, vince chi ottiene il punteggio più alto (HIGH) in 7 turni.

LOW SCORE

Come per HIGH SCORE, vincitore risulterà il giocatore con il punteggio più basso (LOW) al termine di 7 turni di lancio. Il bersaglio mancato (nero) totalizza 50 punti.

SUPER SCORE

Come per HIGH SCORE solo che contano i settori doppi, tripli e, dove disponibili, quadrupli.

PUB GAME

Si parte dallo zero con solo un turno a disposizione (3 freccette). Sul display del cricket viene segnato il coefficiente con il quale viene moltiplicato il settore colpito. La difficoltà è data dal tempo (10 secondi) in cui il coefficiente scende. Vince chi ottiene

il punteggio più alto. Naturalmente i settori doppi, tripli e quadrupli moltiplicano il punteggio.

SUPER 100

Sul bersaglio si illuminano tre settori consecutivi e cominciano a ruotare in senso orario. Il giocatore deve cercare di colpire i numeri illuminati. Colpendo il primo dei tre settori illuminati, si ottengono 10 punti, il secondo 5, il terzo 2. Naturalmente i settori doppi, tripli e quadrupli moltiplicano i punteggi. Vince chi arriva per primo a 100 punti.

SOLO HIGH SCORE

Come per High Score solo per un giocatore (10 turni). Nel corso del gioco l'apparecchio da una valutazione (da 00 a 99) in base al punteggio realizzato.

SOLO 301

Come Solo High Score.

SCRAM

Gioco da 1 a 8 giocatori, singolo oppure in TEAM. Scopo del gioco è quello di fare più punti possibili, in 7 turni di lanci, cercando di non colpire i settori sbarrati dal giocatore che precede. Infatti ogni giocatore ha a disposizione una doppia serie di lanci, nel corso del quale prima somma i punti colpendo 3 settori e in seguito chiude 3 settori all'avversario successivo. Il primo giocatore inizia chiudendo i settori al giocatore successivo, mentre somma i punti quando l'ultimo giocatore gli ha chiuso i settori. Ogni turno termina quando tutti i giocatori hanno effettuato le due serie di lanci.

SHANGAI

Devono essere colpiti in ordine progressivo i numeri da 1 a 20, nonché il centro. Vince chi, in 7 turni, ottiene il punteggio più alto. Naturalmente i settori doppi, tripli e quadrupli moltiplicano il punteggio. Si può vincere anche ottenendo la vittoria abbreviata, cioè SHANGAI, colpendo, entro un turno sui numeri richiesti, settori singolo, doppio e triplo.

CRICKET

Lo scopo del gioco è di chiudere tre volte i settori da 15 a 20 ed il Bull (colpendo il settore triplo vale 3, settore doppio 2 e singolo 1). Colpendo un numero chiuso si può ottenere punti se uno degli avversari non ha chiuso il relativo numero. Vince chi ha chiuso tutti i settori ed ha il punteggio più alto.

CRICKET RANDOM

Come CRICKET, con la differenza che i 7 numeri da colpire vengono scelti casualmente dall'apparecchio, tra i 21 disponibili.

CRICKET PICK IT

Come CRICKET, con la differenza che i 7 numeri da colpire vengono scelti dai giocatori schiacciando i settori desiderati.

CRICKET MIX UP

Come CRICKET RANDOM con la differenza che l'apparecchio sostituisce i settori non chiusi.

VARIANTI DEL CRICKET

CUT THROATH CRICKET – come CRICKET, con la differenza che, colpendo il settore chiuso si caricano punti agli avversari che non hanno chiuso quel settore. Vince chi ha chiuso tutti i settori ed ha il punteggio più basso.

NO SCORE – variante del CRICKET senza punti (NoScore), si chiudono solo i settori definiti. Vincitore è il giocatore che chiude tutti i settori.

MASTER – come CRICKET CUT THROATH, con la differenza che colpendo un settore non compreso fra quelli richiesti oppure uno chiuso da tutti gli altri giocatori i punti saranno caricati che sta effettuando il lancio. Colpendo la fascia esterna nera, sarà calcolato il punteggio come fosse colpito il centro.

TEAM – Team A (giocatori 1.3.5.7) e Team B (giocatori 2.4.6.8) si può giocare in coppia a 2/3/4 giocatori. Per caricare punti alla squadra avversaria (opzione Cut Throath) tutti i giocatori della squadra devono aver chiuso il settore. vince la Squadra che chiude tutti i settori ed ha maggior o minor (opzione Cut Throath) punteggio.

PAIR – i giocatori giocano in coppia a 2, 3 o 4 coppie. Giocatori 1 e 3 sono coppia A, giocatori 2 e 4 coppia B, giocatori 5 e 7 coppia C, giocatori 6 e 8 coppia D. Regole come per TEAM.

ROULETTE

Gioco da 1 a 8 giocatori – 7 turni a disposizione. In ogni turno viene indicato, casualmente dall'apparecchio, il numero che deve essere colpito tre volte, ottenendo 1 punto se viene raggiunto il settore singolo, 2 punti per il doppio e 3 punti per il triplo. Vince chi ottiene il punteggio più alto.

BASEBALL

I giocatori iniziano da zero con 9 turni a disposizione tre frecce a turno. Nel primo turno si deve colpire il numero 1, nel secondo il 2, nel terzo il 3 e così via. Se non si

riesce a colpire il numero richiesto, si passa al successivo (ogni turno equivale al numero da colpire). Vince chi ottiene il punteggio + alto.

SPLIT SCORE

Si parte da un punteggio di 40 punti. Devono essere colpiti, nei 9 turni concessi, i seguenti settori: 15,16,un doppio qualsiasi, 17,18, un triplo qualsiasi, 19,20, BULL.

Se non si riesce a colpire il settore prestabilito, il punteggio raggiunto viene dimezzato. Vince chi realizza il punteggio più alto.

OPZIONI SPLIT SCORE

QUADRUPLO – come per Split Score con partenza punteggio da 80 punti.

GIOCHI	OPZIONI
180	DOUBLE IN DOUBLE OUT MASTER OUT
301	EQUAL END
501	TEAM
701	PAIR
901	DOUBLE IN/DOUBLE OUT DOUBLE IN/EQUAL DOUBLE IN/END DOUBLE IN/TEAM DOUBLE IN/PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/END DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/PAIR DOUBLE IN/EQUAL/TEAM DOUBLE IN/EQUAL/PAIR DOUBLE IN/END/TEAM DOUBLE IN/END/PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL/PAIR DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE OUT/END DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE OUT/PAIR DOUBLE OUT/EQUAL/TEAM
180	DOUBLE OUT/EQUAL/PAIR DOUBLE OUT/END/TEAM DOUBLE OUT/END/PAIR MASTER OUT/EQUAL MASTER OUT/END MASTER OUT/TEAM MASTER OUT/PAIR
301	MASTER OUT/EQUAL/TEAM
501	MASTER OUT/EQUAL/PAIR MASTER OUT/END/TEAM

701 901	MASTER OUT/END/PAIR EQUAL/TEAM EQUAL/PAIR END/TEAM END/PAIR RUN & GUN
301	PARCHIS/ PARCHIS/EQUAL PARCHIS/END PARCHIS/TEAM PARCHIS/PAIR PARCHIS/EQUAL/TEAM PARCHIS/EQUAL/PAIR PARCHIS/END/TEAM PARCHIS/END/PAIR
HI SCORE	-
LOW SCORE	-
SUPER SCORE	-
PUB GAME	-
SUPER 100	-
SOLO HI SCORE	-
SOLO 301	-
SCRAM	-
SHANGHAI	-
CRICKET STANDARD CRICKET RANDOM CRICKET PICK IT CRICKET MIX UP	CUT THROAT NO SCORE MASTER TEAM PAIR CUT THROAT/TEAM NO SCORE/TEAM MASTER/TEAM CUT THROAT/PAIR NO SCORE/PAIR MASTER/PAIR
ROULETTE	-
BASEBALL	-