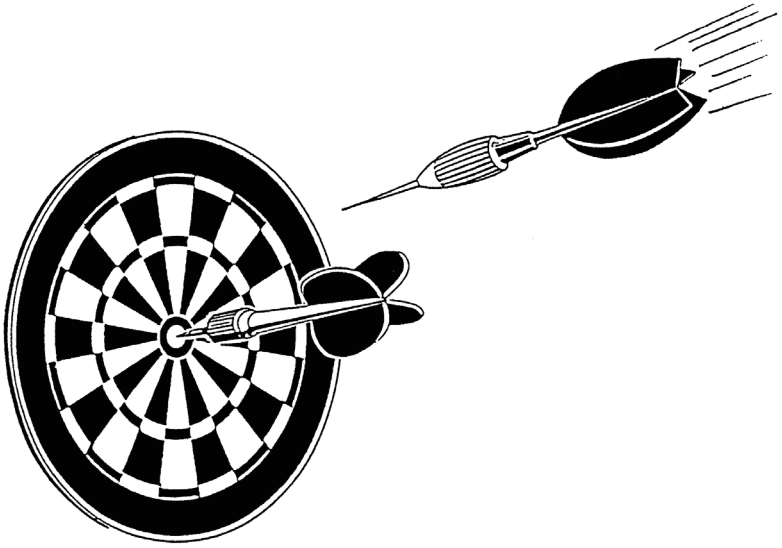
Benutzerhandbuch

für das

Sportgerät

LÖWEN Turnier Dart HB8



LÖWEN ENTERTAINMENT
NOVOMATIC GROUP

Alle technischen Angaben in diesem Handbuch wurden vom Hersteller mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen hergestellt. Der Hersteller behält sich Änderungen dieses Handbuches vor.

LÖWEN Entertainment GmbH weist darauf hin, dass keinerlei Garantie beziehungsweise keinerlei juristische Verantwortung (weder in Form einer Haftung noch anderwärtig) für Fehler und eventuell daraus resultierende Schäden übernommen wird, die als Folge fehlerhafter Angaben beziehungsweise einer fehlerhaften Anwendung auftreten.

Für die Mitteilung eventuell auftretender Fehler oder Unklarheiten ist der Hersteller jederzeit dankbar.
Die in diesem Handbuch verwendeten Produktnamen können eingetragene Marken und/oder Kennzeichen der jeweiligen zum Novomatic Konzern gehörigen Unternehmungen sein. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuches darf in Form von Druck, Fotokopie oder in einem anderen Verfahren ohne schriftliche Genehmigung der LÖWEN Entertainment GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme bearbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Dieses Handbuch ist ein Bestandteil des Gerätes und muss im Falle des Eigentümer- oder Besitzerwechsels an den neuen Eigentümer bzw. Besitzer weitergegeben werden. Es muss während der gesamten Lebensdauer des Gerätes aufbewahrt werden und dem technischen Personal jederzeit zugänglich sein.
Den hier beschriebenen Anleitungen ist unbedingt Folge zu leisten.

Herstellung und Vertieb geschützt von einem oder mehreren der folgenden Patente:
Manufactured and sold under one or more of the following Patents:
U.S. Pat. Nos.4,567,461; 4,586,716; 4,807,887; 4836,556;
French Pat. No.92 11656 Canadian Pat. No. 1,309,430;
U.K. Pat. No. 2,213,394; 2,260,073; N.Z. Pat. No. 227,254;
R.O.K. Pat. No. 52,280; EP 0 319 840
Weitere Patente angemeldet / Other Patents pending

Hergestellt in Deutschland
Ausgabe der technischen Anleitung: VE/09.05.2019
Sach-Nr. dieser Beschreibung: 155805-7

LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstraße 240
55411 Bingen am Rhein
Internet www.loewen-gruppe.de

Service Center:
Telefon: 0800 7077710
E-Mail: service@loewen.de

LÖWEN SERVICE
Technisches ServiceCenter 0800 7077710
Beratung, Bestellannahme, Fehlereingrenzung und -behebung

Inhaltsverzeichnis

1. Symbolerklärung und Sicherheitshinweise 5
2. Technische Daten 8
3. Aufstellen und Inbetriebnahme 12
   - 3.1. Aufstellen des Gerätes 12
   - 3.2. Befestigung des Gerätes an der Wand 14
   - 3.3. Inbetriebnahme 16
   - 3.4. Sensoren 17
     - 3.4.1. Abgleich des Infrarot-Sensors 18
     - 3.4.2. Abgleich des Dart-Sensors (Piezo-Sensor) 19
   - 3.5. Andere Münzsorten programmieren 20
   - 3.6. Einstellung der Netzteilvariante 22
   - 3.7. Programmupdate 23
     - 3.7.1. Programmupdate ab Version 2.x 23
   - 3.8. Wartung und Pflege 25
     - 3.8.1. Dartscheibe reinigen 25
     - 3.8.2. Reinigen des Gehäuses 25
4. Spielanleitung 26
   - 4.1. Das Display 26
   - 4.2. Allgemeine Spielanleitung 26
   - 4.3. Spielanleitungen für die einzelnen Spiele 27
   - 4.4. `01-Spiele-Optionen 30
   - 4.5. Cricket Optionen 31
   - 4.6. Cricket-Variationen 31
   - 4.7. Team-Optionen für 301 / 501 / 701 / 901 und 301-Elimination 32
   - 4.8. Team-Option bei Cricket 32
   - 4.9. 301-Elimination Team-Regeln 33
   - 4.10. Handikap-Runden / Platzierungs-Darts 33
   - 4.11. HAPPY HOUR 34
5. Erfolgsstatistik auslesen 35
   - 5.1. 301 / 501 / 701 - Erfolgsstatistik 35
   - 5.2. Cricket - Erfolgsstatistik 36
6. Programmierung verschiedener Optionen 37
   - 6.1. Aufrufen des Programmiermodus 38
     - 6.1.1. P01 - SEL 9A: Spiele programmieren 40
     - 6.1.2. P02 - SEL LAN: Sprach- und Landesversionen programmieren 43
     - 6.1.3. P03 - SEL CN: Geldwert programmieren 44
     - 6.1.4. P04 - SEL SEC: Autorisierungscode programmieren / ändern 45
     - 6.1.5. P05 - SEL FEA: Geräteeigenschaften (Features) einstellen 46
     - 6.1.6. P06 - SEL rtC: Echtzeituhr einstellen 49
     - 6.1.7. P07 - SEL HHP: Happy Hour Kredite programmieren 50
     - 6.1.8. P10 - SEL dOr: Abschaltzeit programmieren 52
     - 6.1.9. P11 - SEL NNC: Geräte-Kennzahl programmieren 53

6.1.10. P12 - SEL dPr: Konfigurationsdaten-Übertragung auf andere Geräte 54
6.1.11. P13 - SEL StP: Stepper-Bonus-Kredite einstellen und ändern 56
6.1.12. P14 - SEL rPd: Time Out-Zeit programmieren 57
6.1.13. P15 - SEL Sto: Sweepzeiten einstellen 58
6.1.14. P16 - SEL boN: Bonus-Spiele einstellen 59
6.1.15. P17 - SEL hdC: Hardware Select einstellen 59
6.1.16. P18 - SEL Con: Console Select einstellen 60
6.1.17. P19 - SEL ANL: Animation einstellen 61
6.1.18. P20 - SEL ANt: Animation Zeit einstellen 62
6.1.19. P21 - SEL brI: Display Helligkeit einstellen 63
6.2. Aufrufen des Statistikmodus 64
6.2.1. S01 - SEL CN: Geld-Statistik anzeigen 65
6.2.2. S02 - SEL 9A: Spiele-Statistik anzeigen 66
6.2.3. S03 - SEL tP: Kredit-Statistik anzeigen 67
6.2.4. Statistikausdruck 68
7. Testoptionen 70
7.1. Selbsttest 70
7.2. Testprogramme 71
7.2.1. t01 - SEL bUt: Tastentest 72
7.2.2. t02 - SEL dIS: 7-Segment-Display - und LED Test 72
7.2.3. t03 - SEL SOU: Audio Test 73
7.2.4. t04 - SEL tAr: Test der Target-Segmente 73
7.2.5. t05 - SEL LP: Lampen Test 74
7.2.6. t06 - SEL Crt: Test der Cricket LEDs 74
7.2.7. t07 - SEL brN: Burn in Test 75
7.2.8. t08 - SEL Ir: Test des Infrarot-Sensors 75
7.2.9. t09 - SEL drt: Dart-Sensor Test 76
7.2.10. t10 - SEL PLr: Test der Spielwahl-LEDs 76
7.2.11. t12 - SEL Sd: Test SD-Card Schnittstelle 76
7.2.12. t13 - SEL CF: Test CF-Card Schnittstelle 76
7.2.13. t14 - SEL USb: Test USB Schnittstelle 76
7.2.14. t15 - SEL Pnt: Ausdruck der Geräteeinstellungen 77
8. Nachrüstsätze / Zubehör / Ersatzteilliste 80
9. CE-Erklärung 81

1. Symbolerklärung und Sicherheitshinweise

GEFAHR:
Gefahr durch Stromschlag mit möglicher schwerer Körperverletzung oder Tod als Folge.

WARNUNG:
Warnung vor einer möglichen Körperverletzung oder Sachschäden.

VORSICHT:
Hinweis auf mögliche Fehler.

HINWEIS:
Gibt ergänzende Informationen und Erklärungen.

Die vorliegende Anleitung ist nur für qualifiziertes und geschultes Personal bestimmt.
Der Besitzer des Geräts hat dafür Sorge zu tragen, dass nur qualifizierte und geschulte Personen Arbeiten am Gerät durchführen.
Um Beschädigungen des Geräts oder Verletzungen von Personen zu vermeiden, führen Sie ausschließlich die in diesem Handbuch beschriebenen Arbeiten durch.

Das Gerät enthält keinerlei Komponenten, die von einem Laien repariert werden können. Wenden Sie sich für Reparaturen immer an einen hierfür geschulten Fachmann.
Bei genauer Befolgung dieser Anweisungen und Behandlung des Geräts gemäß seiner Bestimmung entspricht dieses Gerät den gängigen Sicherheitsstandards.

Der Hersteller warnt ausdrücklich vor einer nicht bestimmungsgemäßen Verwendung des Geräts und vor absichtlichem Missbrauch. Überbrücken Sie nicht die im Gerät befindlichen Sicherheitseinrichtungen.
Der Hersteller lehnt jeden Garantie- und Gewährleistungsanspruch für eine unsachgemäße Verwendung ab.

Da das Gerät zum Entleeren und Befüllen der Ein- und Auszahlungskomponenten geöffnet werden muss, bringen Sie dem dafür zuständigen Personal die folgenden Sicherheitshinweise zur Kenntnis.
Zu Ihrer Sicherheit und zur Vermeidung von Beschädigung am Gerät lesen und beachten Sie die Hinweise im Handbuch.

GEFAHR:

In den nachfolgend beschriebenen Situationen besteht Gefahr durch Stromschlag mit möglicher schwerer Körperverletzung oder Tod als Folge.

- **Bei Gefahr Gerät spannungsfrei schalten!**
  Das Gerät ist erst nach Ziehen des Netzsteckers spannungsfrei!
  Netzstecker niemals mit feuchten oder nassen Händen einstecken oder ziehen!
- **Gefahr von Stromschlag!**
  Bei anormaler Geräusch-, Rauch- oder Geruchsentwicklung Gefahr von Brand oder Stromschlag!
  Gerät sofort spannungsfrei schalten und Fachmann für die Reparatur verständigen.
- **Gerät niemals gewaltsam öffnen! Gefahr von Stromschlag oder Brand!**
  Im Inneren des Geräts befinden sich spannungsführende Teile, die frei zugänglich sind.
- **Das Gerät darf nicht mit einem Wasserstrahl gereinigt werden!**
- **Keine Fremdgegenstände im Gerät belassen! Gefahr von Kurzschluss, Stromschlag oder Brand!**
  Führen Sie insbesondere keine Gegenstände durch Lüftungsschlitze ins Innere des Geräts ein, da stromführende Teile berührt werden können.
- **Vergießen Sie keinerlei Flüssigkeit im Gerät! Gefahr von Stromschlag oder Brand!**
  Falls Flüssigkeiten im Gerät vergossen wurden, schalten Sie das Gerät spannungsfrei und lassen Sie es von einem Fachmann überprüfen.

WARNUNG:

In den nachfolgend beschriebenen Situationen besteht die Gefahr einer möglichen Körperverletzung oder Tod.

- **Für dieses Gerät dürfen nur Pfeile mit Kunststoffspitzen verwendet werden!**
- **Sicherheitsabstand einhalten!**
  Es ist zu beachten, dass das Gerät nicht direkt an einem Durchgang (Türe) platziert ist, damit niemand durch einen vorbeigeworfenen oder abprallenden Pfeil zu Schaden kommt.
  Beim Spielbetrieb ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich am Gerät aufhält um nicht durch geworfene oder abprallende Pfeile zu Schaden kommt.
- **Kippgefahr!**
  Aus Sicherheitsgründen ist es unbedingt erforderlich, das Gerät durch Befestigung am Boden oder an der Wand gegen Umfallen zu sichern.
- **Kabel schützen! Gefahr von Kurzschluss oder Brand!**
  Stolpergefahr durch eventuell am Boden verlaufende Kabel!
  Bewahren Sie insbesondere Netzkabel und Steckverbindungen vor mechanischer Belastung wie Quetschungen oder Zug.
- **Thermische Gefährdung! Verbrennungsgefahr!**
  Einzelne Komponenten erreichen hohe Betriebstemperaturen.
- **Quetschgefahr!**
  Beim Schließen der Gerätetüren besteht Quetschgefahr - Finger können eingeklemmt werden.

WARNUNG:
In den nachfolgend beschriebenen Situationen besteht die Gefahr von Sachschäden.

- **Verwenden Sie keine organischen Lösungsmittel (z.B. Verdünner) oder Scheuermittel zur Reinigung des Geräts!**
- **Belüftung sicherstellen! Gefahr von Überhitzung!**
  Schlitze und andere Öffnungen an der Oberseite, den Seiten und am Boden des Gehäuses dienen der Lüftung. Damit das Gerät richtig funktioniert und es nicht zur Überhitzung kommt, dürfen Öffnungen nicht verstopft oder abgedeckt sein. Um eine ausreichende Belüftung zu gewährleisten, halten Sie von Wänden o.ä. einen Abstand von 10 cm ein.
- **Umgebungsbedingungen beachten!**
  Umgebungstemperatur: 10° C bis 35° C!
  Die Umgebungsluftfeuchtigkeit darf 30 % bis 80 % (nicht kondensierend) keinesfalls überschreiten!
  Gefahr von Beschädigung, Kurzschluss oder Brand!
  Das Gerät ist nicht zur Aufstellung im Freien geeignet!
  Setzen Sie das Gerät keinesfalls Nässe oder Temperaturen über 50° C aus.
  Die Umgebungstemperatur darf bei in Betrieb befindlichen Geräten 35° C nicht übersteigen.
  Wenn das Gerät längere Zeit stark untertemperiert war, warten Sie vor der Inbetriebnahme einige Zeit ab, damit sich das Gerät der Raumtemperatur anpassen kann.
  Das Gerät darf nicht in der Nähe von starken Hitzequellen (z.B. Heizstrahler) betrieben werden.
  Stellen Sie das Gerät nicht in Umgebungen auf, die rapiden Temperaturschwankungen oder übermäßiger Staubentwicklung ausgesetzt sind!
- **Eigenmächtige Umbauten oder Veränderungen des Geräts sind aus Sicherheitsgründen verboten und setzen die Garantie außer Kraft!**
  Verwenden Sie beim Austausch defekter Teile nur Originalteile oder vom Hersteller zugelassene Teile. Nicht vom Hersteller gelieferte Originalteile oder Zubehör können weder geprüft noch freigegeben werden. Für Schäden, die durch die Verwendung von Nicht-Originalteilen und Zubehör entstehen, ist jegliche Haftung des Herstellers ausgeschlossen.

2. Technische Daten

Abmessungen

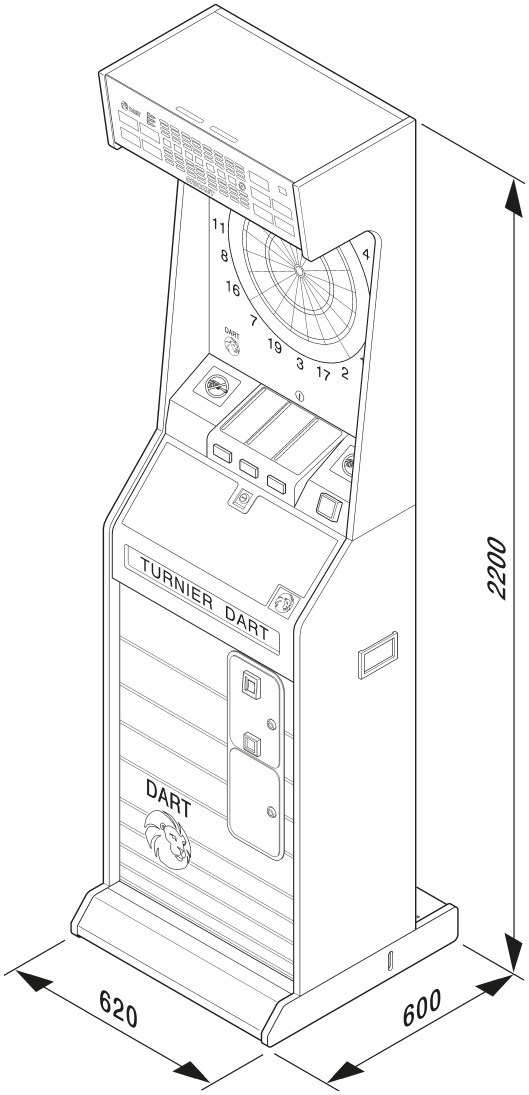
Höhe	2200 mm
Breite	620 mm
Tiefe	600 mm
Gewicht	ca. 82 kg

Anschlusswerte

Netzspannung	230 V / 50 Hz
Leistungsaufnahme	50 W
Beleuchtung Dart-Scheibe	12 V DC / 6,6 W (LED)

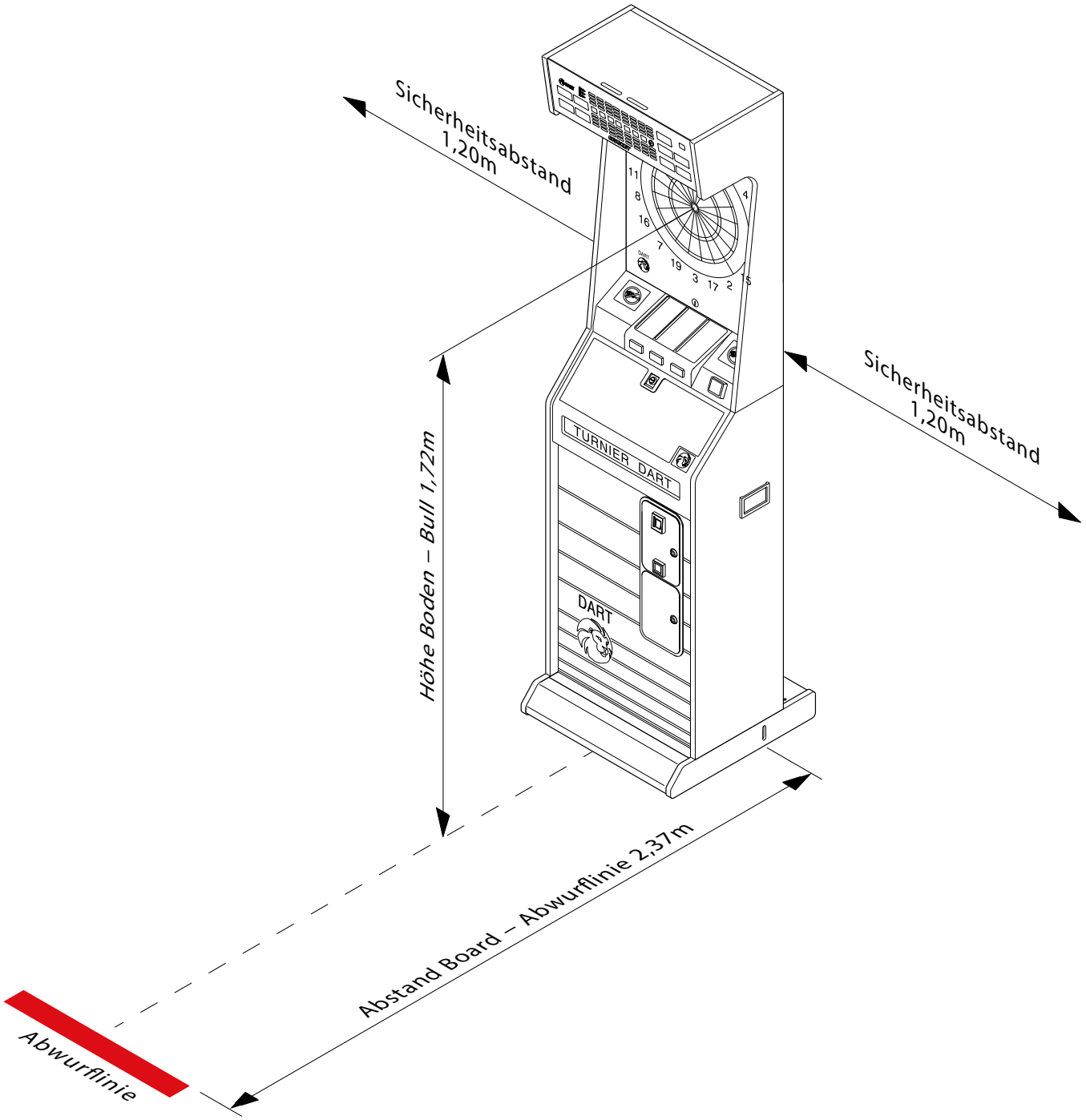
Betriebsbedingungen

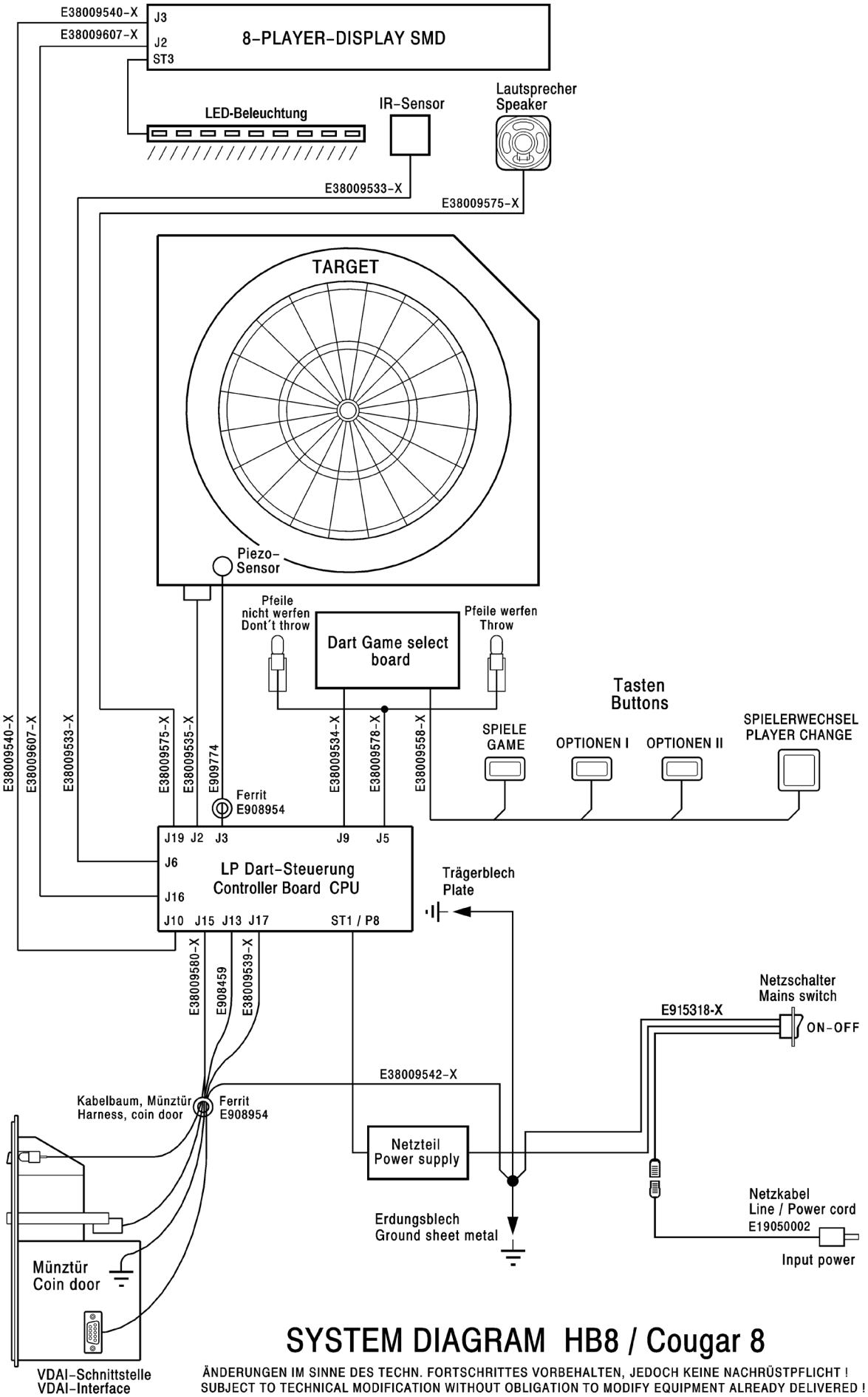
Temperatur	Betrieb: 10° - 35°C, Lagerung: 0° - 40°C
Rel. Luftfeuchtigkeit	30% - 80% (nicht kondensierend)



Empfohlene Aufstellfläche

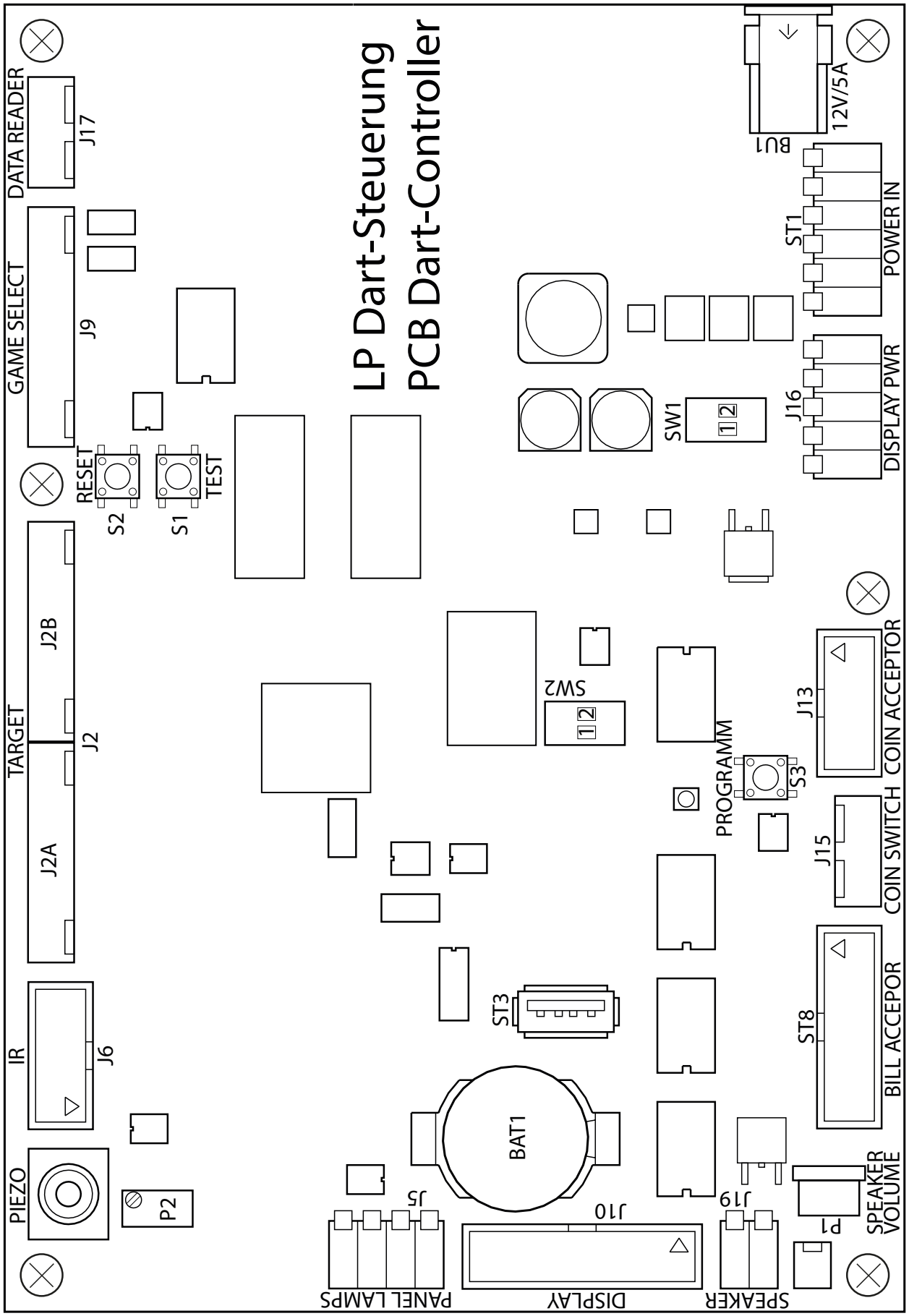
Breite	min. 3,00 m
Tiefe	min. 3,00 m
Raumhöhe	min. 2,50 m





SYSTEM DIAGRAM HB8 / Cougar 8

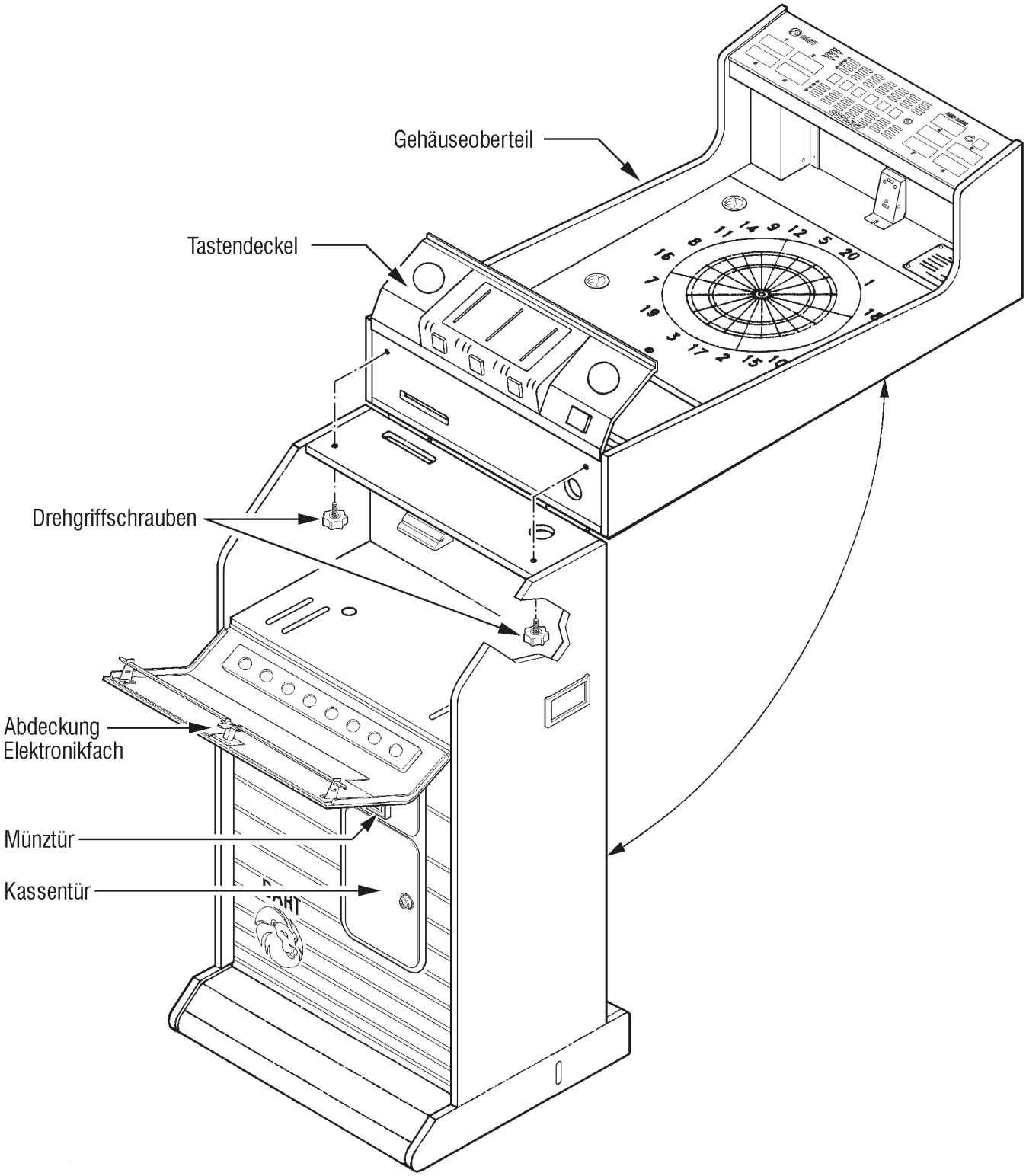
ÄNDERUNGEN IM SINNE DES TECHN. FORTSCHRITTES VORBEHALTEN, JEDOCH KEINE NACHRÜSTPFLICHT !
SUBJECT TO TECHNICAL MODIFICATION WITHOUT OBLIGATION TO MODIFY EQUIPMENT ALREADY DELIVERED !


LP Dart-Steuerung
PCB Dart-Controller
DATA READER
J17
GAME SELECT
J9
TARGET
J2B
J2
J2A
IR
J6
PIEZO
P2
RESET
S2
TEST
S1
BU1
12V/5A
ST1
POWER IN
J16
DISPLAY PWR
SW1
SW2
PROGRAMM
S3
J13
COIN ACCEPTOR
J15
COIN SWITCH
ST8
BILL ACCEPOR
ST3
BAT1
J5
J10
J19
P1
SPEAKER VOLUME
PANEL LAMPS
DISPLAY
SPEAKER

3. Aufstellen und Inbetriebnahme

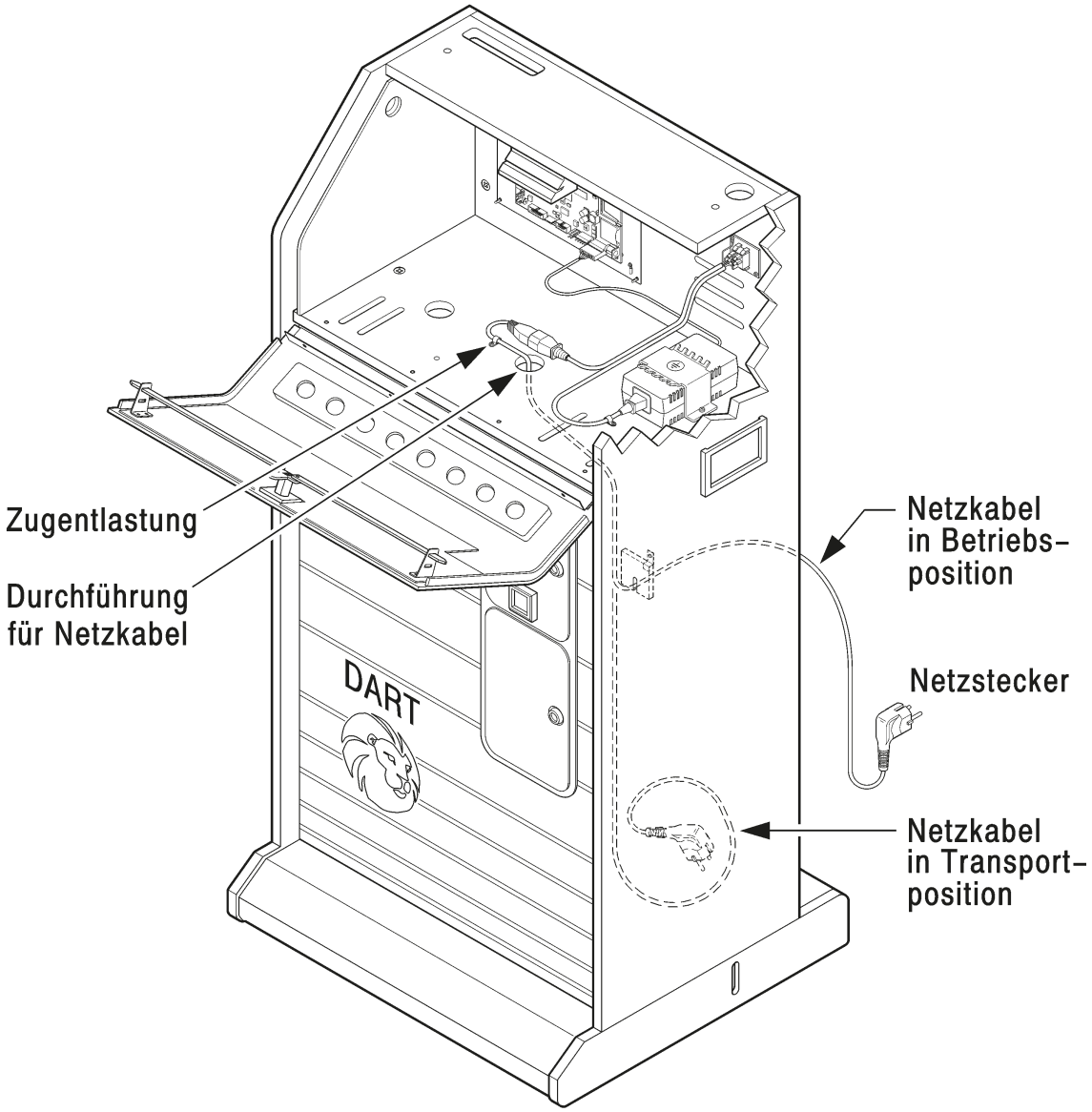
3.1. Aufstellen des Gerätes

Nach dem Entfernen der Verpackung muss das Gerät wie folgt zusammengebaut werden:



1. Öffnen Sie die Abdeckung vom Elektronikfach.
2. Entnehmen Sie die Drehgriffschrauben und das Netzkabel aus der Kasse und legen diese im Elektronikfach bereit.

3. Klappen Sie langsam und vorsichtig das Oberteil hoch. Achten Sie dabei auf festen Stand des Unterteils. Achten Sie darauf, dass das Oberteil festgehalten werden muss, bis es mit dem Unterteil fest verschraubt ist.
4. Verschrauben Sie Ober- und Unterteil vom Elektronikfach aus mit den bereitgelegten Drehgriffschrauben. Achten Sie darauf, dass Oberteil und Unterteil fest miteinander verschraubt sind. Dadurch beugen Sie möglichen Verletzungsgefahren vor.



5. Das Netzkabel anschließen:
Das Netzkabel liegt aufgerollt in der Kasse. Führen Sie das freie Ende des Netzkabels durch die Öffnung und ziehen Sie soviel Netzkabel durch die Öffnung, dass es bis zur Netzsteckdose reicht.

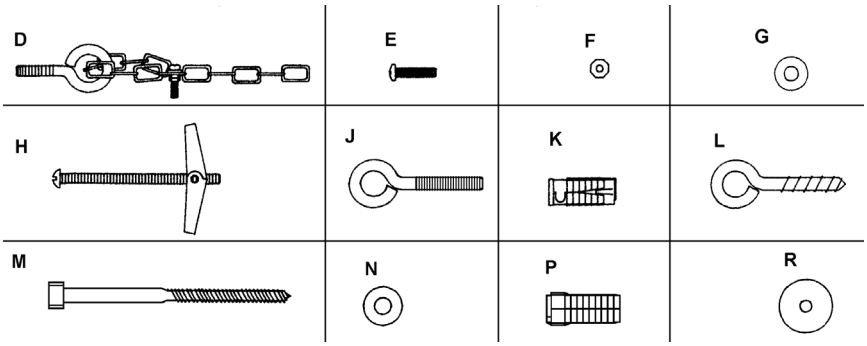
6. Platzieren Sie nun das Gerät am endgültigen Platz in der Nähe einer Netzsteckdose. Dabei darf das Gerät nie mehr als 10 Grad gekippt werden! Stecken Sie das Gerätenetzkabel in die Netzsteckdose ein.

VORSICHT:
Lüftungsschlitze des Gerätes nicht verschließen!

3.2. Befestigung des Gerätes an der Wand

WARNUNG:
Das Gerät kann kippen. Es besteht die Gefahr einer möglichen Körperverletzung oder Tod.
Das Gerät muss durch Befestigung am Boden und/oder an der Wand gegen Umfallen gesichert werden.
Das notwendige Befestigungsmaterial ist dem Gerät beigefügt.

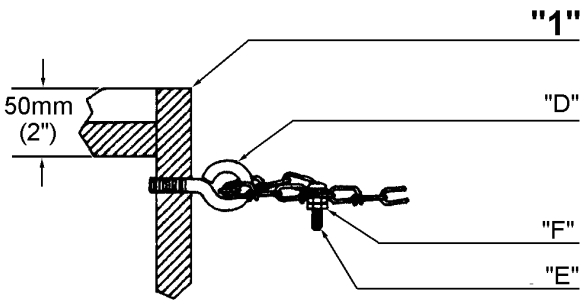
Mitgeliefertes Befestigungsmaterial:



D: Ringschraube mit Kette
E: Schraube
F: Mutter
G: U-Scheibe
H: Federklappdübel
J: Ringschraube
K: Wanddübel
L: Holz-Ringschraube
M Schraube
N: U-Scheibe
P Bodendübel
R: Kotflügelscheibe

Benötigtes Werkzeug: Maßband oder Maßstab, Schlitzschraubendreher Größe 1, Kreuzschlitzschraubendreher Größe 1, Kombizange, Holz-Metall-Bohrer 6 mm und 12,5 mm, Steinbohrer 6 mm und 12,5 mm

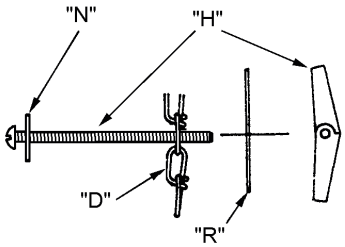
Befestigung von Ringschraube und Kette am Geräteoberteil



1. Schrauben Sie die Ringschraube mit Kette „D“ mittig in die Rückwand des Geräteoberteils.

2. Platzieren Sie das Gerät in Spielposition, und markieren Sie einen Punkt an der Wand in direkter Linie zur Ringschraube und Kette an der Rückseite des Gerätes.

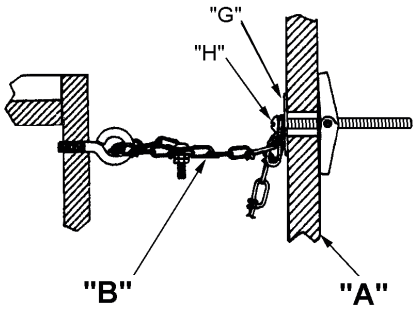
Hohlwandbefestigung



3. Bohren Sie ein Loch, am markierten Punkt mit Durchmesser 12,5 mm.

4. Drehen Sie die Schraube „H“ aus dem Federklappdübel.

5. Montieren Sie den Federklappdübel wieder in der Reihenfolge:
U-Scheibe „N“, Kette, Kotflügelscheibe „R“, Dübelflügel.



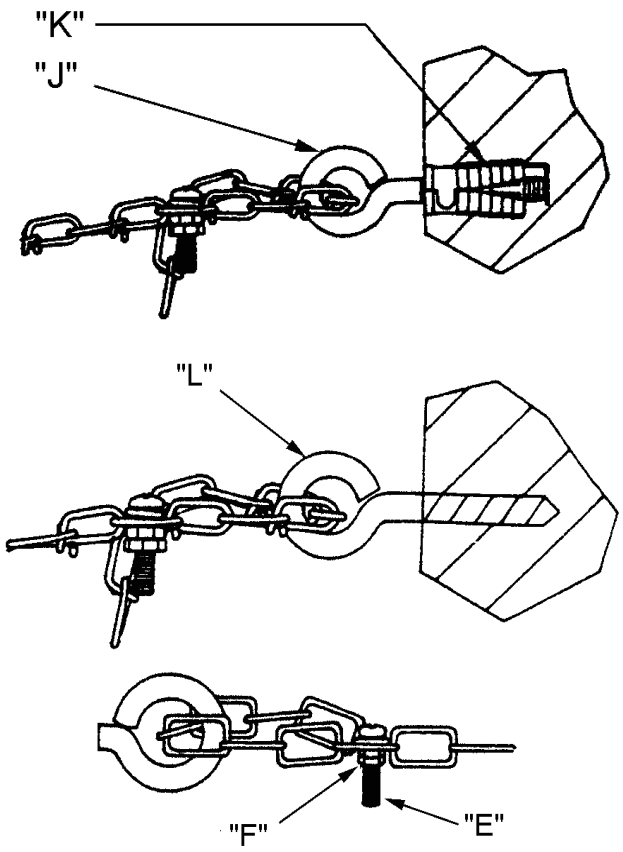
6. Stecken Sie den derart modifizierten Federklappdübel mit angeklappten Flügeln in das gebohrte Loch und drehen Sie die Schraube „H“ fest.
Im montierten Zustand darf die Kette nur geringen Durchhang haben.

Befestigung an einer festen Wand
(Beton, Ziegel, Bimsstein usw.)

3. Bohren Sie am markierten Punkt ein Loch, Durchmesser 6 mm, ca. 35 mm tief.

4. Stecken Sie den Wanddübel „K“ in das gebohrte Loch und schrauben Sie die Ringschraube „J“ hinein.

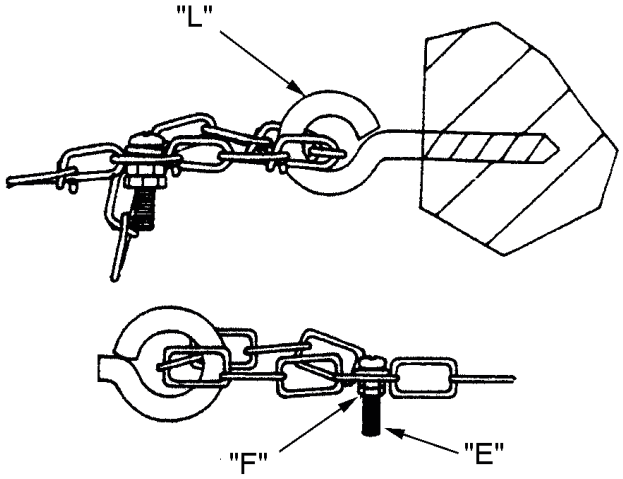
5. Führen Sie die Kette durch die Ringschraube und verschrauben Sie die Kette mit der Schraube „E“ und den Sechskantmuttern „F“ wie dargestellt. Im montierten Zustand darf die Kette nur geringen Durchhang haben.



Befestigung an Holzwände

3. Schrauben Sie die Ringschraube „L“ an der markierten Stelle in die Wand. (ggf. vorbohren).

4. Führen Sie die Kette durch die Ringschraube und verschrauben Sie die Kette mit der Schraube „E“ und den Sechskantmuttern „F“ wie dargestellt.
   Im montierten Zustand darf die Kette nur geringen Durchhang haben.



3.3. Inbetriebnahme

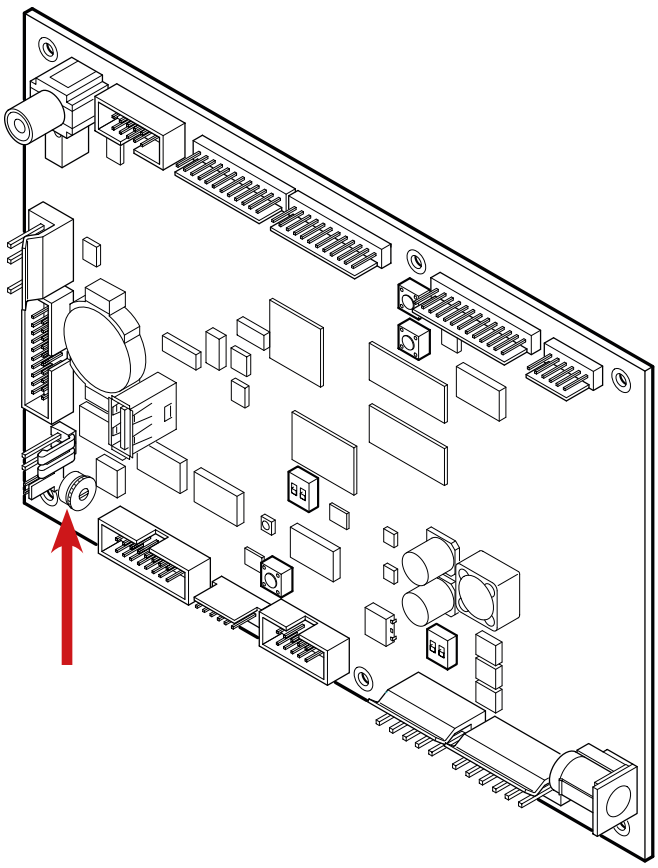
WARNUNG:
Für dieses Gerät dürfen nur Pfeile mit Kunststoffspitzen verwendet werden!

Dartgerät mit dem Netzschalter an der Geräterückseite einschalten.

Lautstärke anpassen

Die Lautstärke der akustischen Signale können mit dem Lautstärke-Drehregler (SPEAKER VOLUME) in der unteren linken Ecke des Controller-Boards angepasst werden.

1. Öffnen Sie das Elektronikfach.
2. Passen Sie die Lautstärke an.
3. Schließen Sie das Elektronikfach.



Gerätekennzahl eingeben

Geben Sie eine Gerätekennzahl ein, um das Gerät besser verwalten zu können.
Siehe Kapitel 6.1.9 P11 - SEL NNC: Geräte-Kennzahl programmieren.

Autorisierungscode eingeben

Geben Sie eine Autorisierungscode ein, um das Gerät vor unbefugten Zugriff zu schützen.
Siehe Kapitel 6.1.4 P04 - SEL SEC: Autorisierungscode programmieren / ändern.

3.4. Sensoren

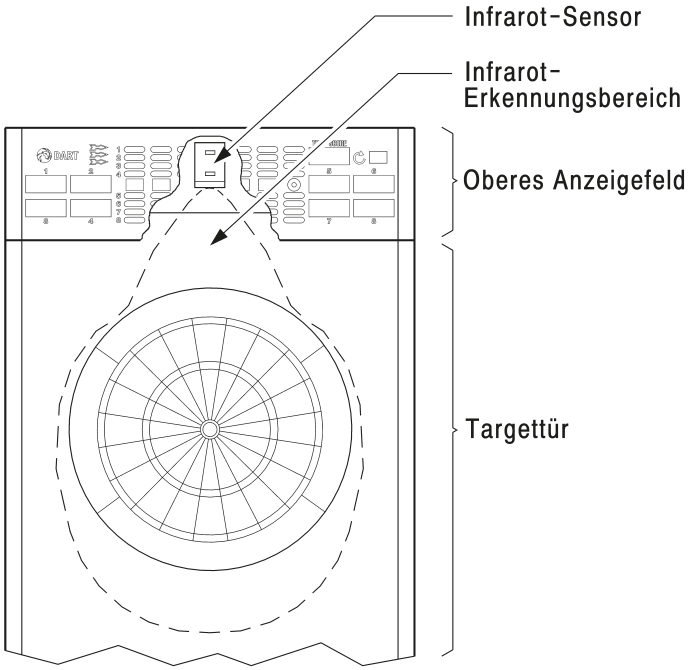
Das Turnier-Dart ist mit zwei speziellen Systemen zur Fehlwurferkennung ausgestattet.

Piezo-Sensor

Ein auftreffender Pfeil wird im Bereich des Dart Auffangringes erkannt und durch einen kurzen Ton angezeigt. Nach Erkennung drei geworfener Pfeile fordert das Gerät zur Entnahme der Pfeile auf.
Der Piezo-Sensor ist werkseitig eingeschaltet.

Infrarot-Sensor

Das Gerät ist mit einem Infrarot-Sensor (IR) ausgestattet. Damit erkennt das Gerät, ob ein Spieler an der Dart-Scheibe steht (zum Beispiel beim Entfernen von Pfeilen). Wenn durch den Piezo-Sensor 3 Pfeile registriert wurden (auf der Scheibe), wird der Infrarot-Sensor aktiviert. Die Taste [SPIELERWECHSEL] muss nicht gedrückt werden, da durch den Infrarot-Sensor erkannt wird, dass ein Spieler Pfeile aus der Scheibe entfernt.



HINWEIS:

Es ist notwendig beide Sensoren am Aufstellplatz zu kontrollieren bzw. einzustellen.

HINWEIS:

Das Erkennen von dunkel gekleideten Spielern kann zu Schwierigkeiten beim automatische Spielerwechsel führen. In diesen Fällen ist ein Umschalten mit der Taste [SPIELERWECHSEL] erforderlich.

Die Taste [SPIELERWECHSEL] muss ebenfalls gedrückt werden, wenn:

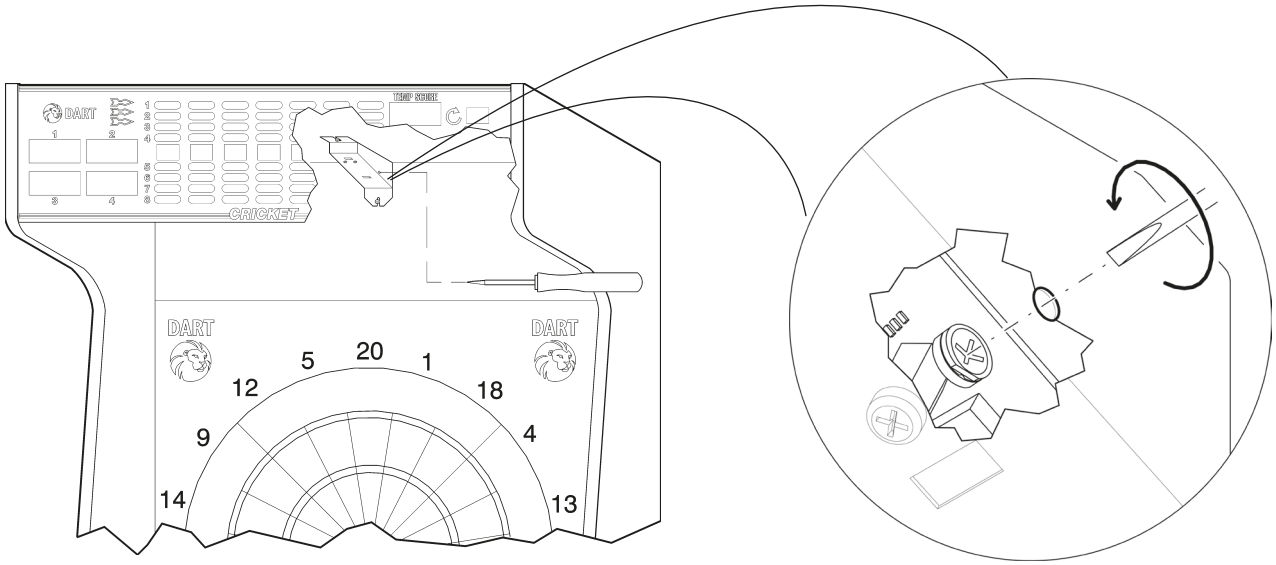
- Pfeile am Gerät vorbei geworfen wurden.
- die Targettür getroffen wurde.
- ein Pfeil nicht den Wertungsbereich der Scheibe getroffen hat.
- der Piezo-Sensor oder Infrarot-Sensor abgeschaltet ist.

3.4.1. Abgleich des Infrarot-Sensors

HINWEIS:
Den Infrarot-Einstellregler erreichen Sie mit einem Schlitzschraubendreher von einer Klingenbreite mit max. 2-3 mm durch die Bohrung an der rechten Seite der IR-Sensor-Abdeckung. Achten Sie darauf, dass Sie den Schraubendreher waagerecht und ohne Druck in die Bohrung einführen.

Das Drehen im Uhrzeigersinn erhöht die Empfindlichkeit.
Stellen Sie die Empfindlichkeit so ein, dass bei Annäherung in Armlänge die Anzeige „PFEILE NICHT WERFEN“ aufleuchtet.
Um die Autokalibrierung zu nutzen, müssen Sie den Einstellregler im Uhrzeigersinn auf Anschlag aufdrehen. Sollte der Regler auf Rechtsanschlag stehen, muss dieser zurück und wieder im Uhrzeigersinn auf Anschlag gedreht werden. Achten Sie bei der Einstellung der Autokalibrierung darauf, dass Sie sich seitlich am Dart-Gerät, also außerhalb des Erkennungsbereichs des Infrarot-Sensors, befinden.

Siehe auch Kapitel 7.2.8 t08 - SEL Ir: Test des Infrarot-Sensors Seite 73.



1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL Ir** im Spieler-1-2-Display und **t08** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.

5. Stellen Sie sich direkt vor das Dartgerät. Die Anzeige „PFEILE NICHT WERFEN“ leuchtet auf. Bewegen Sie sich vom Dartgerät weg, die Anzeige „PFEILE NICHT WERFEN“ erlischt und die Anzeige „PFEILE WERFEN“ leuchtet auf.

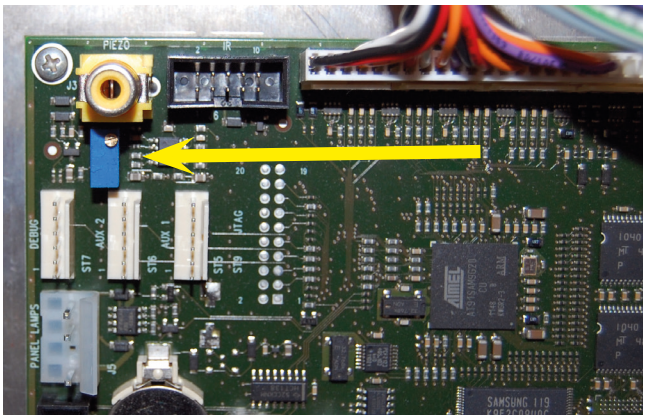
6. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Test zu beenden.

3.4.2. Abgleich des Dart-Sensors (Piezo-Sensor)

HINWEIS:
Nicht zu empfindlich einstellen!
Laute Musik könnte bei zu empfindlich eingestelltem Sensor dazu führen, dass Pfeile falsch gezählt werden. Wenn der Dart-Sensor korrekt abgeglichen ist, dann arbeitet er bei Lautstärken bis 110 dB einwandfrei.

Der Dart-Sensor-Einstellregler (Potentiometer) befindet sich auf dem Controler-Board links oben direkt unter dem Anschluss PIEZO und kann mit einem Schlitzschraubendreher Größe 1 eingestellt werden.

Siehe auch Kapitel 7.2.9 t09 - SEL drt: Dart-Sensor Test Seite 76.



1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL drt** im Spieler-1-2-Display und **t09** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.

5. Drehen Sie das Potentiometer auf dem Controller-Board gegen den Uhrzeigersinn für die geringste Empfindlichkeit.
   Es sind bis zu 25 komplette Umdrehungen möglich.

6. Drehen Sie danach das Potentiometer im Uhrzeigersinn, um die Empfindlichkeit zu erhöhen.

7. Werfen Sie auf alle Bereiche des äußeren Catchingringes. Die Pfeilerkennung wird durch einen kurzen Piep-Ton angezeigt.

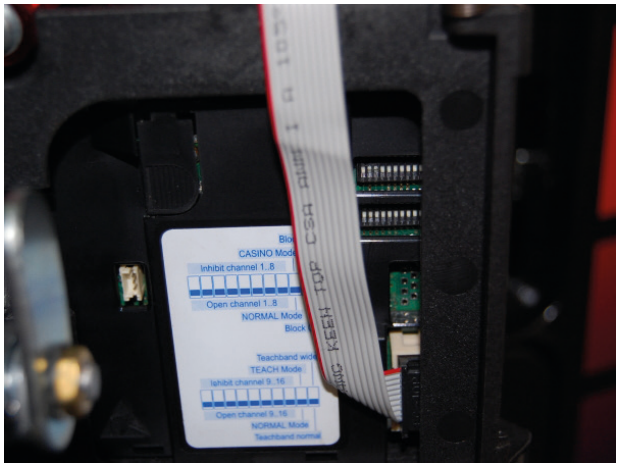
8. Wiederholen Sie den Test nach jeweils einer Umdrehung des Potentiometers im Uhrzeigersinn, bis alle normal geworfenen Pfeile erkannt werden.

9. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Test zu beenden.

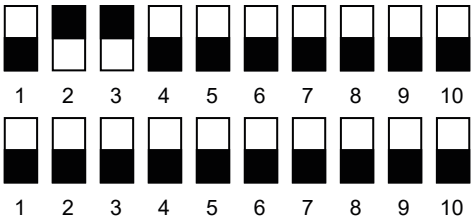
3.5. Andere Münzsorten programmieren

Der Münzprüfer NRI G13 nimmt nur 50 Ct., 1 € und 2 € Münzen an. Werksseitig ist die Annahme 10 Ct. und 20 Ct. gesperrt.
Für andere Münzsorten oder Token kann der Münzprüfer NRI G13 ohne zusätzliche Software direkt im „Teach mode“ programmiert werden. D.h. einem Münzkanal wird eine Münzsorte oder auch eine Wertmarke (Token) neu zugeordnet. Zum Anlernen stehen die Münzkanäle 9 bis 16 des aktivierten Speicherblocks zur Verfügung. (S2.1 entspricht Münzkanal 9, S2.2 entspricht Münzkanal 10, S2.8 entspricht Münzkanal 16).

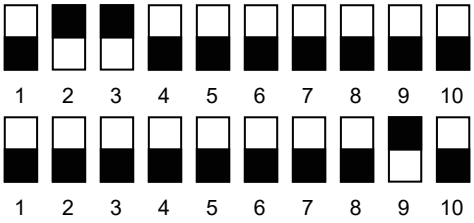
1. Öffnen Sie die Münztür.



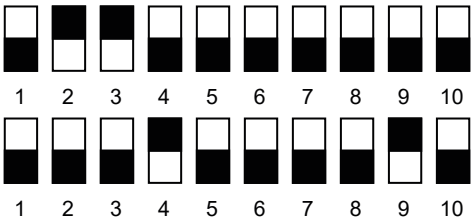
2. Setzen Sie alle DIL-Schalter 1–10 des unteren Schalterblocks (S2) nach unten auf OFF. Auslieferungszustand des Münzprüfers beim oberen Schalterblocks (S1):
DIL 2 und DIL 3 auf ON d.h. 10 Ct. und 20 Ct. sind gesperrt.



3. Setzen Sie den DIL-Schalter 9 des unteren Schalterblocks nach oben auf ON. Das Gerät befindet sich zum Anlernen der Münzkanäle im Teach-Mode.

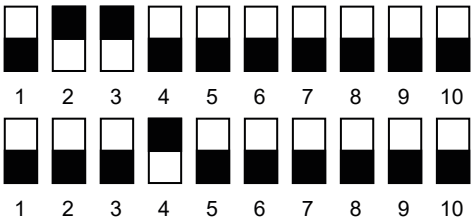


4. Setzen Sie den anzulernenden Münzkanal (S2.1[Münzkanal 9] bis S2.8 [Münzkanal 16] nach oben auf ON.
Beispiel:
Im Beispiel wird am unteren Schalterblocks S2.4, der dem Münzkanal 12 entspricht, nach oben auf ON gesetzt.

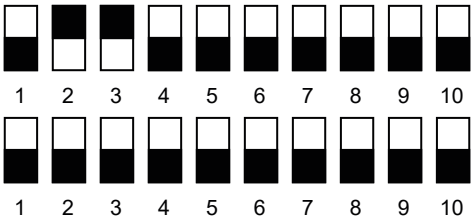


5. Werfen Sie mindestens 10 Münzen der neuen Münzsorte/Token in den Münzprüfer bzw. in das Dartgerät.
Nach Einwerfen der 10. Münze klackt die Annahmeweiche einmal (Anzugsgeräusch). Es können weitere Münzen eingeworfen werden.

6. Setzen Sie DIL S 2.9 am unteren Schalterblock wieder auf OFF.
Die Annahmeweiche klackt 2 mal (Anzugsgeräusch).



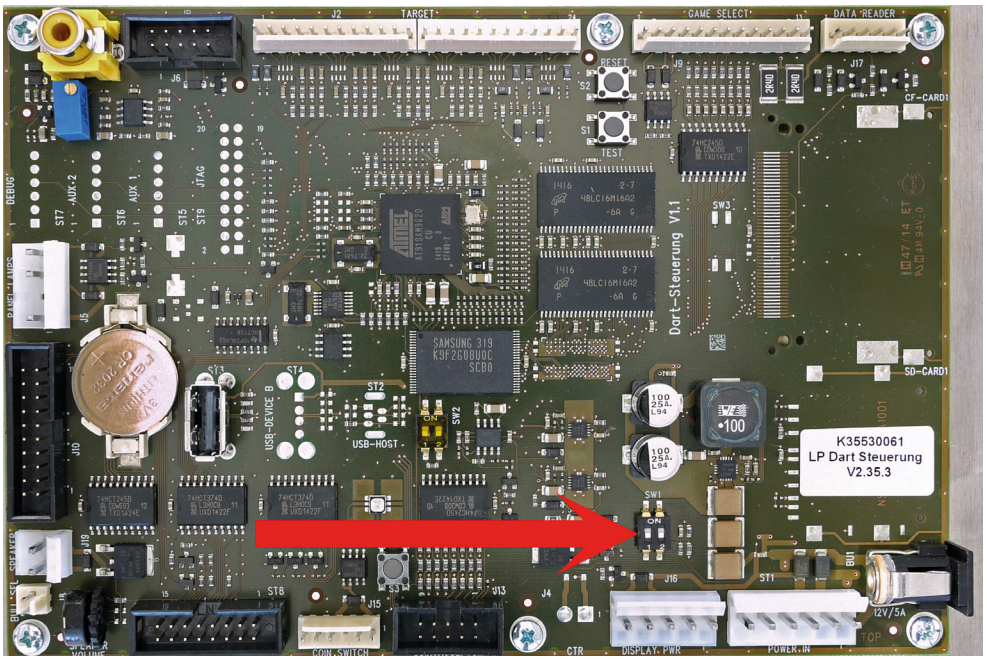
7. Setzen Sie den DIL-Schalter des angelernten Kanal zurück.
Beispiel:
Im Beispiel der DIL-Schalter S2.4



8. Schließen Sie die Münztür.

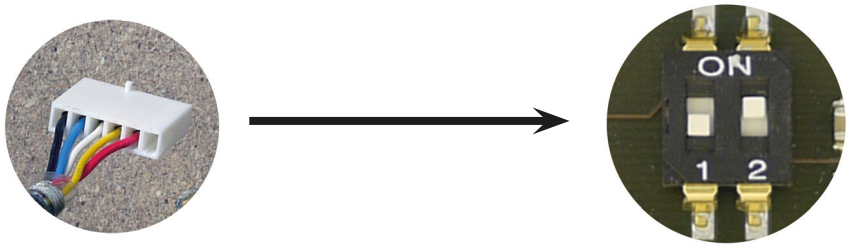
3.6. Einstellung der Netzteilvariante

WARNUNG:
Bei einem CPU oder Netzteiltausch, muss die Position der DIP-Schalter für die Versorgungs-spannung überprüft werden, um einen sicheren Betrieb des Gerätes zu gewährleisten.

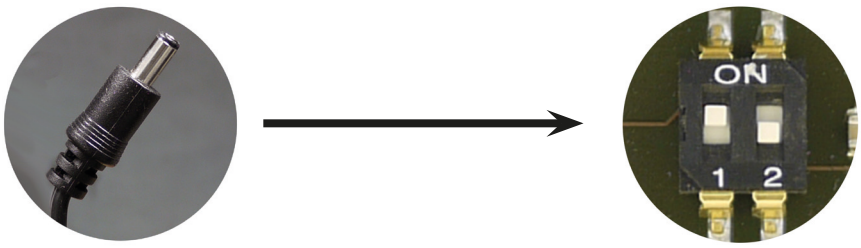


Stellen Sie je nach Netzteil die DIP-Schalter wie folgt ein:

Netzteil mit 6-pol. Stecker SW1-1:OFF SW1-2:ON



Netzteil mit Hohlbuchse SW1-1:ON SW1-2:OFF



3.7. Programmupdate

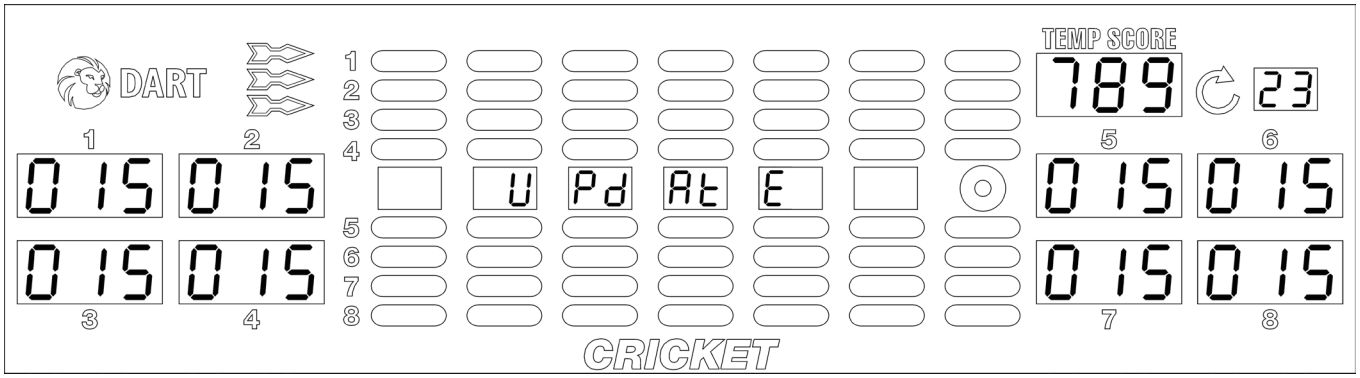
VORSICHT:

Ein Downgrade von der Version 2.x auf 1.x ist nicht möglich

Durch das Update können benutzerdefinierte Einstellungen verloren gehen.
Vor dem Update ist daher einer Sicherung der benutzerdefinierten Einstellungen vorzunehmen. Siehe auch Kapitel 6.1.10 P12 - SEL dPr: Konfigurationsdaten-Übertragung auf andere Geräte.

3.7.1. Programmupdate ab Version 2.x

1. Stecken Sie einen USB-Stick (FAT) in einen USB-Port Ihres PCs.
2. Erstellen Sie auf der obersten Ebene des USB-Sticks einen Ordner mit dem Namen ‚**update**' (Groß- und Kleinschreibung beachten).
3. Speichern Sie die Updatedatei ‚**drt*xxx*.bin**' in den Ordner ‚**update**'.
4. Entfernen Sie den USB-Stick vom PC.
5. Schalten Sie das Dartgerät aus, öffnen Sie das Elektronikfach.
6. Stecken Sie den USB-Stick in einen USB-Port (Position beliebig) auf dem Controller-Board.
7. Schalten Sie das Dartgerät ein.
8. Der Updatevorgang startet automatisch.



HINWEIS:

Auf den Spieleranzeigen wird die Updatezeit hochgezählt, während in dem Cricket-Display ‚update' läuft.
Schalten Sie während des Updatevorgangs das Gerät auf keinen Fall ab!
Ertönt ein Dauerton, drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL] um den Dauerton abzuschalten. Stellen Sie Datum und Uhrzeit neu ein.
Siehe auch Kapitel 6.1.6 P06 - SEL rtC: Echtzeituhr einstellen.
Bei Bedarf sind auch die benutzerdefinierten Einstellungen neu einzugeben (Kapitel 6.1.10 P12 - SEL dPr: Konfigurationsdaten-Übertragung auf andere Geräte) sowie der Infrarot-Sensor neu zu justieren (Kapitel 7.2.8 t08 - SEL Ir: Test des Infrarot-Sensors).

Die neusten Programmversionen finden Sie unter www.loewen-service.de.

9. Das Gerät piepst 4 mal, um den erfolgreichen Updatevorgang anzuzeigen.
   Das Gerät ist nach einem automatischen Neustart und anschließendem Selbsttest betriebsbereit.

10. Ziehen Sie den USB-Stick von dem Controller-Board ab.

11. Schließen Sie das Elektronikfach.

Mögliche Fehler beim Updaten:

Gerät führt kein Update aus	Es ist keine neue Programmversion verfügbar
Update dauert lange	USB 2.0 Stick nutzen
Langer Piepston	Update ist fehlgeschlagen. USB-Stick abziehen und Updatevorgang wiederholen. Bei erneutem Auftreten: Kontaktieren Sie den LÖWEN-SERVICE (Telefon: 0800 7077710)
Update dauert zu lange und Gerät geht nach Update nicht	Kontaktieren Sie den LÖWEN-SERVICE (Telefon: 0800 7077710)
Während dem Updatevorgang wurde die Stromversorgung unterbrochen	Kontaktieren Sie den LÖWEN-SERVICE (Telefon: 0800 7077710)
Während dem Updatevorgang wurde der USB-Stick abgezogen	Kontaktieren Sie den LÖWEN-SERVICE (Telefon: 0800 7077710)

3.8. Wartung und Pflege

Die folgenden Serviceinstruktionen sind nur für qualifiziertes und geschultes Personal vorgesehen.

WARNUNG:

Beim Öffnen von Abdeckungen oder Entfernen von Teilen werden spannungsführende Teile freigelegt.

Das Gerät ist erst nach Ziehen des Netzsteckers spannungsfrei! Bei allen Tausch- und Wartungsarbeiten muss das Gerät durch Ziehen des Netzsteckers spannungsfrei geschaltet sein!

Alle Arbeiten müssen von elektrotechnischem Fachpersonal ausgeführt werden, das mit den damit verbundenen Gefahren bzw. den einschlägigen Vorschriften vertraut ist.

Um einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen sind bei allen Arbeiten die Sicherheitshinweise im Handbuch des Gerätes sowie die technischen Vorschriften und Richtlinien gemäß DIN / VDE zu beachten.

3.8.1. Dartscheibe reinigen

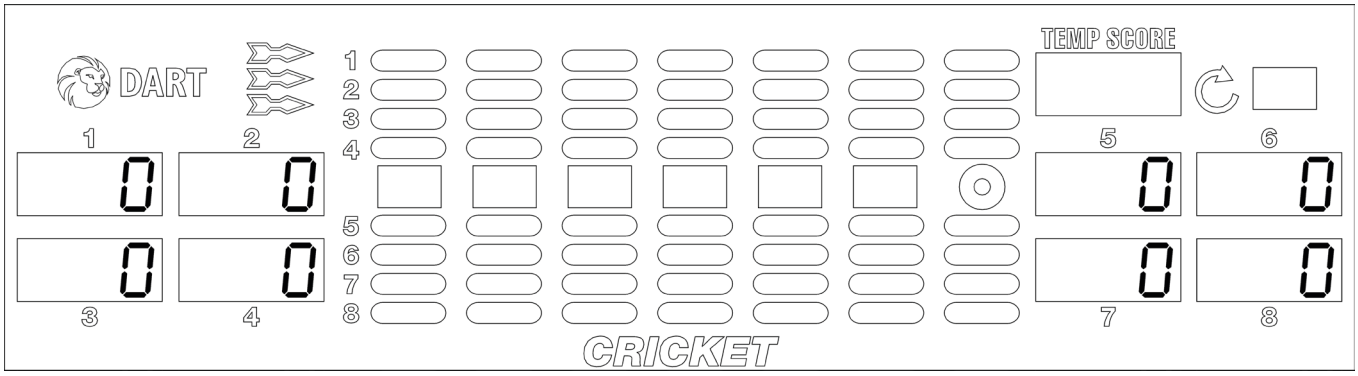
Schalten Sie das Gerät aus. Öffnen Sie das Schloss der Target-Tür und heben Sie die Tür vorsichtig aus dem Gerät heraus. Drehen Sie die beiden Riegel an den oberen Ecken der Spider-Trägerplatte nach unten. Nun klappen Sie den Spider mit den Segmenten vorsichtig nach unten um vorhandenen Schmutz und abgebrochene Pfeilspitzen zu entfernen.

3.8.2. Reinigen des Gehäuses

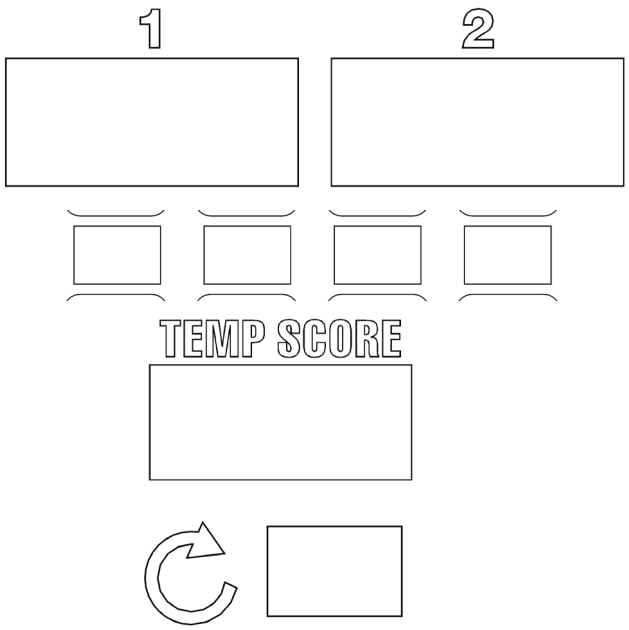
Entfernen Sie Staub vorsichtig mit einem weichen Tuch von dem Gehäuse. Bei stärkerer Verschmutzung feuchten Sie ein weiches Tuch leicht mit einer milden Reinigungslösung (z.B. Spülmittel) an und wischen dann über das Gehäuse.
Verwenden Sie keine Scheuerschwämme, keine alkalischen/säurehaltigen Reinigungsmittel, kein Scheuerpulver oder flüchtigen Lösungsmittel wie Alkohol, Benzin, Verdünnung oder Insektizide.
Um eine ausreichende Belüftung zu gewährleisten, wird regelmäßiges Staubsaugen der Lüftungsöffnungen empfohlen.

4. Spielanleitung

4.1. Das Display



Dabei bedeuten:



Punktedisplay für bis zu acht Spieler

Cricket-Display

Temp Score Display

Rundendisplay

4.2. Allgemeine Spielanleitung

HINWEIS:
Verschiedene Funktionen sind Geräte- und Länderabhängig und werden nur angezeigt, wenn sie auch für diese Bauart entsprechend den Ländereinstellungen verfügbar sind.

Spiel auswählen

Drücken Sie die Taste [SPIELE] so oft, bis die, dem gewünschten Spiel zugeordnete, Leuchtdiode (LED) aufleuchtet. Im Punktedisplay erscheint dann der Spielpreis in „Krediten“ je Spieler. Werfen Sie die korrekte Anzahl Münzen für jeden Spieler ein.

Spielvarianten einstellen

Drücken Sie die Taste [OPTIONEN I] und / oder die Taste [OPTIONEN II] so oft, bis die, den gewünschten Spielvarianten zugeordneten, LEDs aufleuchten.

Bonus-Spiel

nur bei HB9 verfügbar.

Ausspielzeit

Nach Münzeinwurf und Auswahl der Spielvariante, jedoch vor Betätigung der Taste [SPIELERWECHSEL] besteht für zwei Minuten die Möglichkeit Startpositionen auszuspielen, ohne dabei den Dart-Alarm auszulösen.

Anzahl Spieler

Drücken Sie die rote Taste [SPIELERWECHSEL] so oft, bis die gewünschte Anzahl Spieler eingestellt ist.

Spiel starten

Werfen Sie den ersten Pfeil oder wählen Sie nochmals ein anderes Spiel durch Drücken der Taste [SPIELE] und anschließendes Drücken der Taste [SPIELERWECHSEL].

Jeder Spieler muss warten, bis die Lampe „PFEILE WERFEN“ aufleuchtet (ca. 5 Sek.), bevor das Spiel beginnt bzw. Pfeile geworfen werden können. Vorher abgeworfene Pfeile geben keine Wertung.
Nach Abwurf der 3 Pfeile kann der Spieler die Pfeile aus der Dartscheibe herausdrehen. Bei eingeschaltetem Infrarot-Sensor wird die Lampe „PFEILE NICHT WERFEN“ eingeschaltet bis sich der Spieler wieder vom Gerät entfernt. Das Gerät schaltet automatisch auf den nächsten Spieler um.

HINWEIS:

Falls keine 3 Pfeiltreffer registriert wurden, müssen Sie die rote Taste [SPIELERWECHSEL] drücken, bevor Sie die Pfeile aus der Dartscheibe herausdrehen.

4.3. Spielanleitungen für die einzelnen Spiele

Wählen Sie mit der Taste [SPIELE] ein Spiel aus.
Wählen Sie dann mit den Tasten [OPTIONEN I] und [OPTIONEN II die gewünschten Spiel-Optionen aus.
Um die Anzahl der Spieler zu ändern, drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL] oder werfen Sie zusätzliches Geld ein und wiederholen Sie die Einstellungen.

	Kredite	Runden	Verfügbar in:
301	1 Kredite	UL	
501	2 Kredite	UL	
701	3 Kredite	UL	
901			

Für jeden Mitspieler sind 301 (501, 701 oder 901) Punkte vorgegeben.
Gewinner ist, wer zuerst exakt auf „0“ angelangt ist.

Fehlwurf (Bust)

Erzielt ein Spieler mit einem Pfeil eine Punktzahl, mit der die „0“ unterschritten wird, verliert er alle weiteren in dieser Runde noch nicht geworfenen Pfeile. Der Durchgang ist beendet. Die Punktzahl wird auf den Wert zu Beginn dieser Runde zurückgesetzt.

Shorty

nur bei HB9 verfügbar.

301-Elimination

Wird gespielt wie die anderen 01-Spiele, außer, dass jeder Spieler die Möglichkeit hat, die Punktzahl der anderen Mitspieler auf Null (0) zurückzusetzen. Das Spiel beginnt bei 0. Der erste Spieler der exakt 301 Punkte erzielt, oder nach 10 bzw. 20 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Um Mitspieler zu „eliminieren“ muss er lediglich mit einem beliebigen Wurf exakt die gleiche Punktzahl ereichen wie dieser Mitspieler.

Beispiel: Spieler 1 hat 80 Punkte, Spieler 2 hat insgesamt 120 Punkte, Spieler 3 hat 90 Punkte und Spieler 4 hat 150 Punkte. Spieler 1 trifft mit seinem ersten Wurf die 10 und kommt auf 90 Punkte, damit hat er also Spieler 3 „eliminiert“. Spieler 1 trifft mit seinem zweiten Wurf die Double 15 und erreicht 120 Punkte, „eliminiert“ also auch Spieler 2. Mit seinem dritten Wurf erreicht er noch mal die Double 15 und kommt auf 150 Punkte, damit ist auch Spieler 4 „eliminiert“. Die Punktzahlen der Mitspieler stehen alle auf Null.

Cricket

Das Ziel des Spiels ist, bestimmte Zahlen/Segmente durch je dreimaliges Treffen abzudecken und damit ein Punkten der Mitspieler auf eben diesen Segmenten zu verhindern.
Bei diesem Spiel werden die Segmente #20, #19, #18, #17, #16, #15 und das Bull benutzt. Der Spieler, der als erster ein Segment abdeckt, kann auf diesem solange punkten, bis alle Spieler das Segment abgedeckt haben. Auf der Anzeigetafel wird die Ziffer der abgedeckten Segmente durch „--“ ersetzt. Wird das Bull abgedeckt, erlischt die zugeordnete LED auf der Anzeigetafel. Das Spiel gewinnt der Spieler, der alle Zahlen und das Bull abgedeckt, und die meisten Punkte erzielt hat. Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, dann gewinnt der Spieler, der als erster alle Zahlen und das Bull abgedeckt hat.

Beispiel: Um die Zahl #20 abzudecken, muss entweder dreimal ein Single-Segment #20; je einmal ein Single- und Double-Segment #20 oder einmal das Triple-Segment #20 getroffen werden.

Split Score

Jeder Spieler beginnt mit 40 Punkten. Jeder Spieler hat je Runde 3 Pfeile auf die vom Gerät vorgegebenen Segmente zu werfen. Bei einem Treffer wird die entsprechende Punktezahl zu dem Punktestand des Spielers addiert (einschließlich der Double- & Triple-Wertungen). Erfolgt in einer Runde nicht mindestens ein Treffer auf das vorgegebene Segment, wird die Punktezahl des Spielers halbiert. Es ertönt dann ein „Pfeil-Geräusch“. Die digitalen Toneffekte sind programmierbar und können im Service-Modus abgeschaltet werden. Die vorgegebenen Segmente sind 15, 16, beliebiges Double, 17, 18, beliebiges Triple, 19, 20 und Bull. Es gewinnt der Spieler, der nach 9 Runden die höchste Punktezahl erreicht hat.

High Score

Jeder Spieler hat pro Durchgang 3 Pfeile zur Verfügung. Gewinner ist, wer nach 7 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

Super High Score™

8 Runden sind Werkseinstellung und können nicht verändert werden. Es werden 8 Runden à 3 Pfeile gespielt.
Es zählt von der 1. bis zur 7. Runde der erste Pfeil einfach, der zweite Pfeil doppelt und der dritte Pfeil dreifach. Das gilt auch für Doppel- und Triple-Treffer. In der 8.Runde zählt der erste Pfeil einfach, der zweite Pfeil dreifach und der dritte Pfeil fünffach. Das gilt ebenfalls für Doppel- und Triple-Treffer. Gewinner ist, wer die höchste Punktezahl am Spielabschluss erreicht hat. Bei Punktegleichstand am Spielende gilt Unentschieden.

Shanghai

Jeder Spieler hat 3 Pfeile pro Durchgang zur Verfügung. Das Ziel des Spiels ist, der Reihe nach jedes Segment, beginnend mit Segment #1 bis Segment #20 und zum Schluss das Bull‘s-Eye zu treffen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach 7 Durchgängen oder einem Shanghai gewinnt. Das Gerät zeigt jedem Spieler in jeder Runde das nächste zu treffende Segment an. Mit einem „Shanghai“ gewinnt ein Spieler dadurch, dass er drei aufeinander folgende Zahlen in unterschiedlichen Wertungsbereichen, nämlich ein Single-Segment, ein Double-Segment und ein Triple-Segment, trifft.

Beispiel: Spieler trifft 4, 5 und 6 im 4. Durchgang, und zwar zuerst „Single-4“, dann „Double-5“ und einen „Triple-6“: Das ist dann ein Shanghai.

Rapid Fire

Das Ziel dieses Spiels ist es, vorgegebene Segmente vor Ablauf einer vorgegebenen Zeit zu treffen. Jeder Spieler wählt zu Beginn sein persönliches Zeit-Handicap durch Drücken eines Segmentes der Dartscheibe (gemessen wird die Zeit in Ticks siehe P14 SELrPd). Bull‘s Eye gibt mit 21 Ticks die längste Zeit vor. Die zu treffenden Segmente werden zu Beginn der Runde angezeigt. Jeder Spieler startet durch Werfen des ersten Pfeils auf das erste, blinkend vorgegebene Segment. Der Time Out-Zähler startet mit dem ersten Treffer. Dann werden der 2. und 3. Pfeil auf das entsprechend blinkend angezeigte Segment geworfen. Der 2. und 3. Pfeil müssen geworfen sein, bevor der Time Out-Zähler abgelaufen ist. Es kann nur auf die blinkend angezeigten Segmente gepunktet werden. Jedes getroffene Segment wird im linken Cricket-Display angezeigt. Jedes Segment der Zielscheibe wird im Lauf des Spiels einmal vorgesehen werden. Es gewinnt der Spieler, der nach 7 Runden die höchste Punktezahl hat. Bei Punktgleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Restzeit (Anzahl LEDs).

Stop Watch™

Das Ziel dieses Spiels ist es, vor Ablauf einer vorgegebenen Zeit soviel Punkte wie möglich zu erreichen. Jeder Spieler hat dafür die gleiche Zeitspanne zur Verfügung. Die Zeit wird für jeden Spieler individuell, d.h. während seines Durchgangs, gemessen. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 21 „Ticks“ als der Zeit, in der gepunktet werden kann. Auf der oberen Anzeigetafel wird jedesmal dann ein „Tick“ abgezogen, wenn der „LED-Zeitgeber“ voll ist. Auf dem Bildschirm zählt eine Uhr die verbleibende Zeit zurück. Der Time-Out-Zähler beginnt, wenn der erste Pfeil die Dartscheibe getroffen hat, oder, bei aktiviertem „Ton-Modus“ (programmierbar), wenn ein charakteristischer Ton den Rundenbeginn des Spielers signalisiert hat. Jeder Spieler wirft drei Pfeile je Runde auf hohe Punktzahlen. Unverbrauchte Zeit wird in die nächste Runde übertragen. Die je Runde maximal verfügbare Zeit kann bei „Spiele Eigenschaften“ programmiert werden. Der Bereich geht von 2 bis 9 „Ticks“. Eine Runde endet mit dem dritten Pfeil oder nach Ablauf der Rundenzeit, je nachdem was zuerst erreicht wird. Das Spiel dauert solange, bis jeder Spieler seine Zeit aufgebraucht hat. Mit Ablauf seiner Zeit wird ein Spieler „eliminiert“. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Play the light

➔ nur bei HB9 verfügbar.

4.4. `01-Spiele-Optionen

Wipe Out	Beim Erreichen des Punktestandes eines Mitspielers wird dieser auf den Ausgangswert (301, 501, 701, 901) zurückgesetzt oder auf deren Punktekonto 103 Bonus- Punkte aufgezählt werden, entsprechend Einstellung F16. Im Team-Spiel werden die eigenen Mitglieder des Teams nicht zurückgesetzt.
Double In	Das Spiel beginnt erst mit einem Treffer in ein Segment im Double-Ring oder im „Bull‘s-Eye“. Alle Treffer, die vor diesem Double In-Treffer erfolgen, werden nicht gewertet.
Double Out	Das Spiel muss mit einem Treffer in ein Segment im „Double“-Ring oder im „Bull‘s-Eye“ exakt auf Null (0) beendet werden. Wird ein Punktestand von „1“ erreicht, gilt dies als Fehlwurf.
Double In/Out	Dies ist eine Kombination von Double In und Double Out.
Masters Out	Gleicht „Double Out“ nur mit dem Unterschied, dass das Spiel auch mit einem Treffer in ein Segment im „Triple“-Ring beendet werden kann.
Double In/Masters Out	Dies ist eine Kombination von Double In und Masters Out.

4.5. Cricket Optionen

Chance It	Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass das Spielssystem sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull vorgibt. Ansonsten gelten die üblichen Cricket Regeln.	4 Kredite pro Spieler 1 - 8 Spieler 25 Runden
You Pick It	Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass ein Spieler sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull vorgibt. Um die Segmente vorzugeben, warten Sie bitte auf die blinkende Null. Drücken Sie dann 6 Segmente Ihrer Wahl auf der Dartscheibe. Danach erscheinen die ausgewählten Zahlen in absteigenden Reihenfolge auf der Anzeigetafel. Ansonsten gelten die üblichen Cricket Regeln.	4 Kredite pro Spieler 1 - 8 Spieler 25 Runden
Cut Throat	Wird wie Normal Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, dass Spieler, die Zahlen/Segmente abgedeckt haben, mit weiteren Treffern in diesen Segmenten entsprechende Punkte zu den Gegenspielern aufzählen. Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen abgedeckt und die niedrigste Punktzahl hat.	4 Kredite pro Spieler 1 - 8 Spieler 25 Runden
Shuffle It	Wird wie Chance It gespielt, das Dart gibt aber für jede Runde beliebiger Zahlen und Bull vor. Es gelten weiter die üblichen Cricketregeln.	2 Kredite pro Spieler
Masters	Wird wie Normal Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, dass ein Spieler nur durch Abdecken einer Zahl punktet. Hat ein Spieler alle seine Zahlen und das Bull abgedeckt, kann er solange in allen Zahlen punkten, die bei den Gegenspielern noch offen sind, bis die Gegenspieler ihre Zahlen und das Bull abgedeckt haben. Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen abgedeckt und die höchste Punktzahl erreicht hat.	4 Kredite pro Spieler 1 - 8 Spieler 25 Runden

4.6. Cricket-Variationen

Chance It / Cut Throat — Dieses Spiel ist eine Kombination aus Chance It und Cut Throat Cricket.

Cut Throat / Shuffle It — Dieses Spiel ist eine Kombination aus Cut Throat Cricket und Shuffle It.

Chance It / Master’s — Dieses Spiel ist eine Kombination aus Chance It und Master’s Cricket.

You Pick It / Cut Throat — Dieses Spiel ist eine Kombination aus You Pick It und Cut Throat Cricket.

You Pick It / Master’s — Dieses Spiel ist eine Kombination aus You Pick It und Master’s Cricket.

4.7. Team-Optionen für 301 / 501 / 701 / 901 und 301-Elimination

Die Spiele 301, 501 und 701 können mit „blockierten“ Spielern gespielt werden. Die Situation, das Spiel nicht beenden zu können, bezeichnet man als „blockiert“. Sollte ein „blockierter“ Spieler durch einen Pfeilwurf dennoch den Endstand „0“ erreichen, wird dies (je nach Programmierung von F06) als Fehlwurf (F06 = BUST) gewertet, oder das Team verliert (F06 = LOSE).
Handikap-Spiel ist möglich, außer bei 301-Elimination.

Beispiel:	Team A	Team B
	Spieler 1 = 80 Punkte	Spieler 2 = 20 Punkte
	Spieler 3 = 5 Punkte	Spieler 4 = 30 Punkte
	Spieler 3 kann nicht beenden	Team kann beenden

Teams mit 2 Spielern

Diese Option kann nur bei ausreichendem Kredit für die Spielvariante 301, 501 oder 701 gewählt werden. Spieler 1 und 3 bilden das Team A, Spieler 2 und 4 bilden das Team B.

1. Nach der Auswahl des 01 oder 301-Elimination Spieles drücken Sie die Taste [OPTIONEN II] solange, bis die LED „TEAM: 2 SPIELER“ aufleuchtet.
2. Drücken Sie dann die rote Taste [SPIELERWECHSEL] um alle Team-Spieler zu definieren. Das Spielsystem rundet automatisch die Anzahl Spieler auf eine gerade Anzahl auf.

Teams mit 4 Spielern

Diese Option kann nur bei ausreichendem Kredit für die Spielvariante 301, 501 oder 701 gewählt werden. Spieler 1, 3, 5 und 7 bilden das Team A, Spieler 2, 4, 6 und 8 bilden das Team B.

3. Nach der Auswahl des 01 oder 301-Elimination Spieles drücken Sie die Taste [OPTIONEN II] solange, bis die LED „TEAM: 4 SPIELER“ aufleuchtet.
4. Drücken Sie dann die rote Taste [SPIELERWECHSEL] um alle Team-Spieler zu definieren. Das Spielsystem rundet automatisch die Anzahl Spieler auf eine gerade Anzahl auf.

4.8. Team-Option bei Cricket

Es gelten hierbei die oben genannten Bedingungen für blockierte Spieler entsprechend der Programmierung in F06 (BUST/LOSE). Handikap-Spiel ist möglich.
Bei Cricket und Cut-Throat Cricket kann ein Team nur dann auf einer Zahl Punkte gewinnen, wenn beide Spieler des Teams das Segment abgedeckt haben. Punkte können solange gewonnen werden, bis ebenfalls beide Spieler der anderen Teams dieses Segment abgedeckt haben.
Das Spiel ist beendet, wenn beide Spieler eines Teams alle Zahlen und das Bull‘s Eye abgedeckt und die dem Spiel entsprechende Punktzahl erreicht haben.

Beispiel: Team B hat #18 abgedeckt und nur Spieler 1 von Team A hat ebenfalls #18 abgedeckt. Also punktet Team B solange bis Spieler 3 auch #18 abgedeckt hat.

Teams zu je 2 Spielern (2, 3 oder 4 Teams)

Diese Option kann nur gewählt werden, wenn genügend Kredit für ein entsprechendes Spiel mit 4, 6 oder 8 Spielern vorhanden ist. Spieler 1 und 3 bilden Team A. Spieler 2 und 4 bilden Team B.Spieler 5 und 7 bilden Team C. Spieler 6 und 8 bilden Team D.

1. Nach der Auswahl eines Cricket-Spiels (mit / ohne Optionen) drücken Sie die Taste [OPTIONEN II] solange, bis die LED „TEAM: 2 SPIELER“ aufleuchtet.
2. Drücken Sie dann die rote Taste [SPIELERWECHSEL], um alle Team-Spieler zu definieren. Das Spielsystem rundet automatisch die Anzahl Spieler auf eine gerade Anzahl auf.

4.9. 301-Elimination Team-Regeln

Spieler eines Teams können sich nicht gegenseitig die Punkte löschen. Spieler aus einem Team können die Punkte von Spielern aus dem anderen Team löschen, so wie bei Elimination beschrieben.

HINWEIS:
Wenn beide Spieler eines Teams die gleiche Punktzahl haben, dann kann ein gegnerischer Spieler diese auf Null zurücksetzen, wenn er ihre Punktzahl erreicht.

Das Team des Spielers, der zuerst 301 erreicht (bevor 10 oder 20 Runden gespielt sind), gewinnt, solange die Team-Punktzahl höher ist als die des anderen Teams. Erreicht ein Team-Spieler 301, ohne dass sein Team die höhere Team-Punktzahl hat, führt das erstens zu einem BUST, und seine Punktzahl wird auf den Wert zu Beginn dieser Runde zurückgesetzt oder zweitens zum Verlieren des Spiels, abhängig von der Programmierung in F06.
Das Spiel ist auf 10 oder 20 Runden begrenzt. Wenn die Rundenbegrenzung erreicht ist, dann gewinnt das Team mit der höheren Team-Punktzahl.

4.10. Handikap-Runden / Platzierungs-Darts

Alle Pfeile, die als Plazierungs-Darts gelten, können in dieser Runde geworfen werden. „0“ Runden für Handikap-Spieler. Nur die Würfe von Handikap-Spielern werden in dieser Runde gewertet. In Handikap-Runden werden alle Statistikdaten, wie geworfene Pfeile, Treffer und Runden von allen Spielern aufgezeichnet. Dadurch ist es am Ende der Handikap-Runde nicht erforderlich die Anzahl Spieler erneut einzugeben.

Handikap Runden / Plazierungs-Darts auslösen

1. Werfen Sie die korrekte Anzahl Münzen für gewählte Spielvariante ein.
2. Wählen Sie 301 / 501 / 701 oder Cricket mit oder ohne Optionen.
3. Drücken Sie die rote Taste [SPIELERWECHSEL]. Im Punktedisplay des aktuellen Spielers blinkt „0“.
4. Drücken Sie nun ein Segment auf der Zielscheibe, um eine neue Anzahl Platzierungs-Darts für diesen Spieler zu definieren (0, 1, 2 oder 3).
5. Drücken Sie das Bull‘s Eye, um Null (0) einzugeben. Im Punktedisplay des Spielers blinkt nun die neu definierte Anzahl der Platzierungs-Darts.
6. Drücken Sie die rote Taste [SPIELERWECHSEL], um diesen aktuellen Wert zu speichern.
7. Drücken Sie die rote Taste [SPIELERWECHSEL] noch mal, um auf den nächsten Spieler weiterzuschalten.
8. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 7, um für jeden Spieler ein Handikap zu programmieren.

HINWEIS:
Verpasst ein Spieler die Auslösung der „0“-Runde, so beginnt das Spiel für ihn mit Runde 1.

Time-Out-Handikap
Kann für 301/501/701 Spiele mit /ohne Option gewählt werden (außer für Team-Spiele oder Handikap-Runden).
Jeder Spieler wählt zu Beginn sein persönliches Zeit-Handikap durch Drücken eines Segments der Zielscheibe. Die entsprechende Anzahl LEDs leuchtet auf. Das Bull‘s Eye gibt mit 21 Ticks die längste Zeit vor. Der Time Out-Zähler startet mit dem ersten Treffer. Der 2. und 3. Pfeil müssen vor Ablauf der Handikap-Zeit (Time-Out-Handikap) geworfen sein. Ein Durchgang (Runde) für einen Spieler endet, nachdem er den 3. Pfeil geworfen hat oder wenn der Time Out-Zähler abgelaufen ist - je nachdem was zuerst eintritt. Es gelten die normalen 01 Regeln. Time-Out-Handikap kann mit Super-Handikap kombiniert werden.

Super-Handikap
Jeder Mitspieler wählt selber aus, welches 01-Spiel mit oder ohne Optionen er/sie spielen möchte.

Beispiel: Spieler 1 ist noch ein Anfänger und wählt deshalb 301.
Spieler 2 ist schon länger dabei und wählt 301-Double In.
Spieler 3 ist Profispieler und wählt 701.
Um dieses Super-Handikap-Spiel einzustellen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:
Werfen Sie die ausreichende Anzahl Münzen ein, um genügend Kredit vorzulegen.

Für Spieler 1:
1. Drücken Sie die Taste [SPIELE] so oft, bis 301 für Spieler 1 ausgewählt ist.
2. Drücken Sie dann die rote Taste [SPIELERWECHSEL].

Für Spieler 2:
1. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN I] so oft, bis die Double-In-LED leuchtet.
2. Drücken Sie dann die rote Taste [SPIELERWECHSEL].

Für Spieler 3:
1. Drücken Sie die Taste [SPIELE] so oft, bis 701 ausgewählt ist.
2. Drücken Sie die rote Taste [SPIELERWECHSEL].
   Warten Sie das Aufleuchten des grünen Lichtes „PFEILE WERFEN“ ab, bevor Sie den ersten Pfeil werfen um das Spiel zu starten.

4.11. HAPPY HOUR

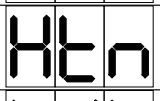
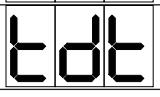
HAPPY HOUR - Option
Wenn eine HAPPY HOUR programmiert wurde (siehe HAPPY HOUR Programmierung P07), wird eine definierbare Anzahl von „Bonuskrediten“ während der eingestellten HAPPY HOUR Zeit zusätzlich gegeben, wenn ein bestimmter Kreditlevel eingegeben wurde.
Um den Bonuskredit zu erhalten, muss als Voraussetzung der Bonuslevel zuerst erreicht werden, bevor ein Spiel gestartet wird.

Beispiel: Angenommen ein HAPPY HOUR Platz wurde für Dienstags von 12.00 bis 13.00 Uhr programmiert. Als Voraussetzung für einen Bonuskredit wäre ein Bonuslevel von 2 EURO definiert, und der Bonuskredit ist auf 1 definiert. Bei Eingabe von jeweils 2 EURO während der programmierten Zeit, werden dann 1 Bonuskredit zusätzlich gegeben.

5. Erfolgsstatistik auslesen

Drücken Sie nach Beendigung eines Spiels die Taste [OPTIONEN II], um das Anzeigen der Erfolgsstatistik zu starten. Jeder Eintrag wird bei Spielende 6 Sekunden lang angezeigt. Durch Drücken der Taste [OPTIONEN II] können Sie im Schnelldurchgang durch die einzelnen Werte gehen. Die Erfolgsstatistik wird 2 Minuten lang angezeigt. Wenn kein Kredit mehr vorhanden ist, kehrt das Gerät nach Ablauf der Zeit in den Animations-Modus zurück.

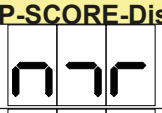
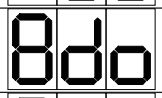
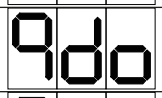
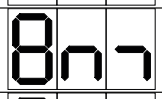
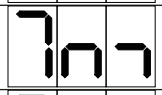
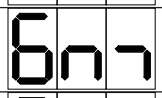
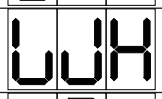
5.1. 301 / 501 / 701 - Erfolgsstatistik

Art des Erfolgs	Anzeige auf dem TEMP-SCORE-Display	Beschreibung
Points per Dart		Zeigt den Punktedurchschnitt pro Dart für jeden Spieler
Points per Round		Zeigt den Rundendurchschnitt der ersten drei Runden eines Spiels für jeden Spieler
WIN		Ein Gewinn
Assist		Hilfe während „Team“-Spiel
6th Dart Out (301)		Mit dem 6. Pfeil wurde gewonnen
7th Dart Out (301)		Mit dem 7. Pfeil wurde gewonnen
8th Dart Out (301)		Mit dem 8. Pfeil wurde gewonnen
9th Dart Out (301, 501)		Mit dem 9. Pfeil wurde gewonnen
10th Dart Out (501)		Mit dem 10. Pfeil wurde gewonnen
11th Dart Out (501)		Mit dem 11. Pfeil wurde gewonnen
12th Dart Out (501)		Mit dem 12. Pfeil wurde gewonnen
4th Round Out (301)		In der 4. Runde wurde gewonnen
5th Round Out (501)		In der 5. Runde wurde gewonnen
Hat Trick		3 x Bull‘s Eye hintereinander
TON		100 bis 150 Punkte hintereinander
High TON		151 Punkte oder mehr hintereinander
Total number of Darts thrown		Zeigt die Gesamtzahl geworfener Pfeile (s.a. „Programmierung“)

HINWEIS:

Ein Fehlwurf (BUST) eines Spielers verhindert den Eintrag eines „Erfolgs“ für diese Runde. Ein „Hat Trick“ kann mit dem inneren oder dem äußeren Bull‘s Eye erzielt werden. Werden mit einem Hat Trick 100 Punkte oder mehr erzielt, dann wird nur der Hat Trick als „Erfolg“ eingetragen.

5.2. Cricket - Erfolgsstatistik

Art des Erfolgs	Anzeige auf dem TEMP-SCORE-Display	Beschreibung
Marks per Round		Durchschnittlich erreichte Treffer je Runde
WIN		Ein Gewinn
Assist		Hilfe während „Team“-Spiel
8 Dart Out		Spielende mit 8 Darts
9 Dart Out		Spielende mit 9 Darts
9 Mark		9 Treffer in einer Runde
8 Mark		8 Treffer in einer Runde
7 Mark		7 Treffer in einer Runde
6 Mark		6 Treffer in einer Runde
5 Mark		5 Treffer in einer Runde
White Horse		3 verschieden zählende Triples in einer Runde
Hat Trick		3 zählende Bull‘s Eye in einer Runde

HINWEIS:

Pfeile, die auf bereits von allen Mitspielern abgedeckte Segmente trafen, zählen nicht als Treffer.

6. Programmierung verschiedener Optionen

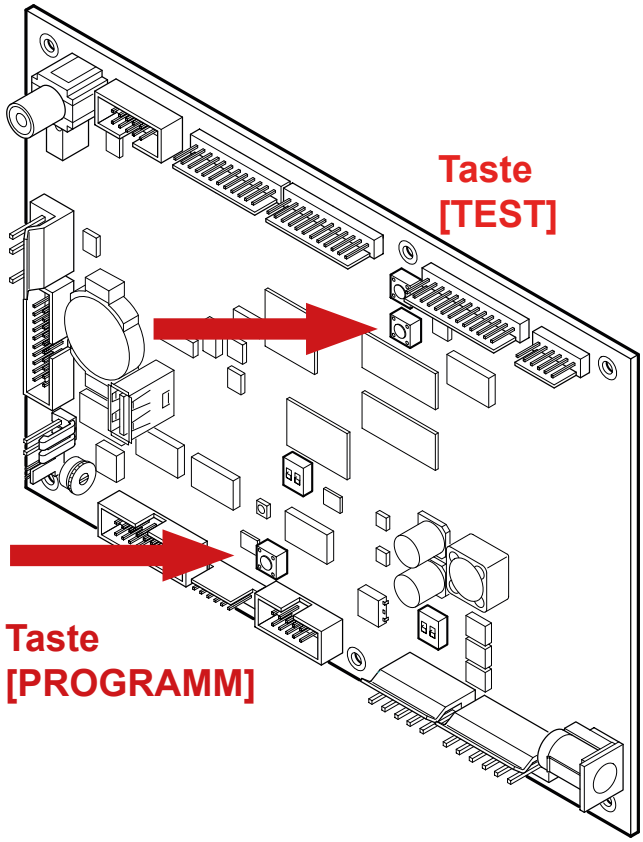
Im Programmiermodus können die Optionen direkt mit den Gerätetasten eingestellt werden.

Zur Eingabe werden folgende Geräte-Tasten benutzt:

[SPIELE]-Taste	durch verschiedene Optionen vorwärts blättern
[OPTIONEN I]-Taste	durch verschiedene Optionen rückwärts blättern
[OPTIONEN II]-Taste	Änderungen/Eingaben bestätigen (mit akustischem Signal)
[SPIELERWECHSEL]-Taste	Beenden des aktuellen Modus

Zur Eingabe werden folgende Tasten auf dem Controller-Board benutzt:

[TEST]-Taste	Aufrufen der Programmier-/ Statistik-/Test-Modus
[PROGRAMM]-Taste	Initialisierung sowie Umschalten zwischen den verschiedenen Anzeigen



HINWEIS:

Verschiedene Funktionen sind Geräte- und Länderabhängig und werden nur angezeigt, wenn sie auch für diese Bauart entsprechend den Ländereinstellungen verfügbar sind.

6.1. Aufrufen des Programmiermodus

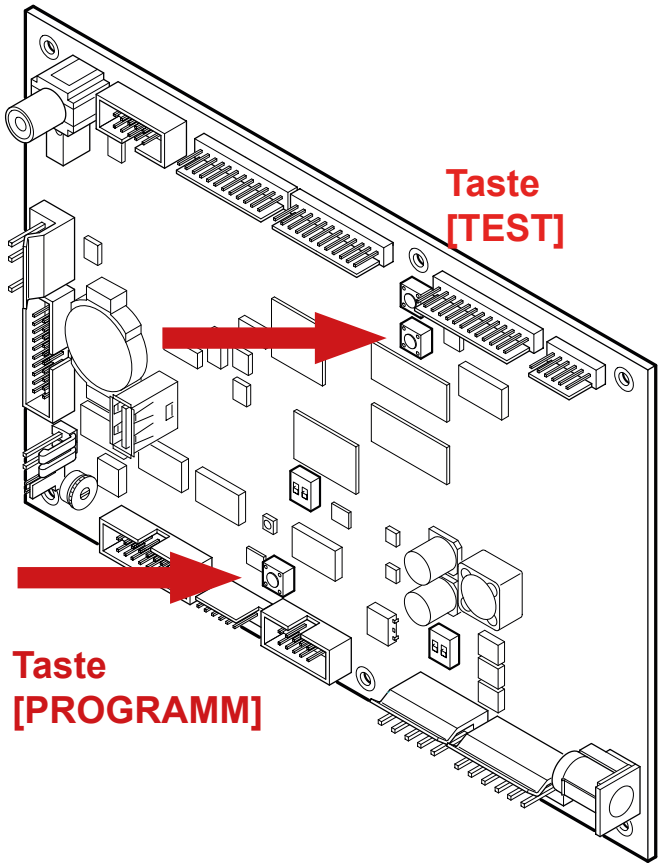
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

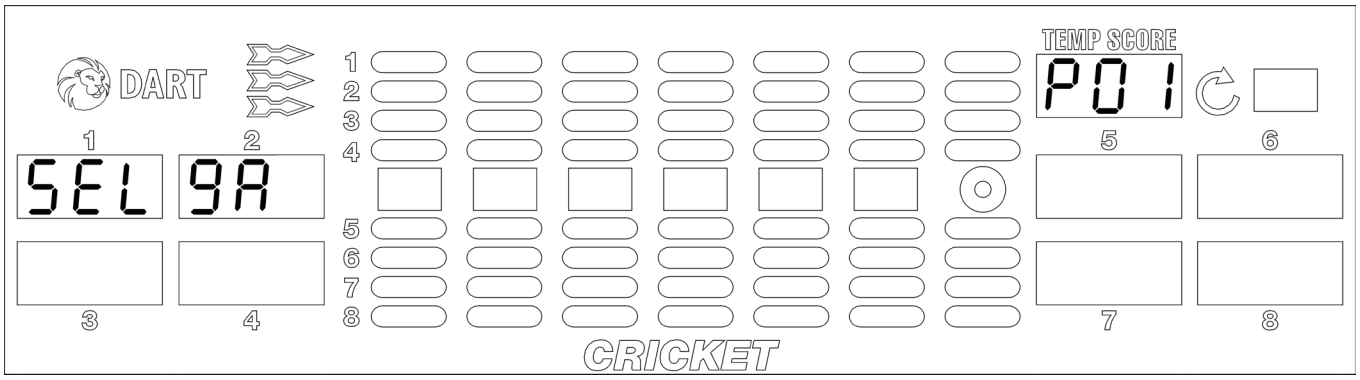
3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

4. Bei Bedarf:
   Geben Sie Ihren Autorisierungscode ein, sofern einer eingestellt wurde
   (siehe Kapitel 6.1.4 P04 - SEL SEC: Autorisierungscode programmieren / ändern).
   Es erscheint **SEL 9A** im Spieler-1-2-Display und **P01** im TEMP-SCORE-Display.

5. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis das gewünschte Programm **Pxx** im TEMP-SCORE-Display erscheint.



6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



7. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um die entsprechende Einstellung vorzunehmen.

8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Bitte beachten Sie:
   Bei einer Neu-Initialisierung des Gerätes (Kapitel 6.1.2 P02 - SEL LAN: Sprach- und Landesversionen programmieren) muss zusätzlich noch die Taste [PROGRAMM] auf dem Controller-Board gedrückt und gehalten werden.

9. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

Übersicht der allgemeinen Programme:

Programm	Anzeige	Beschreibung		Seite
P01	SEL 9A	Spiele:	Anzahl Kredite pro Spiel, die Bull's Eye-Wertung und Rundenbegrenzung.	40
P02	SEL LAN	Land und Sprache:	Sprach- und Landeseinstellungen des Gerätes.	43
P03	SEL CN	Geldwert:	Anzahl Kredite je Geldwert und Zählimpulse für den Geldzähler.	44
P04	SEL SEC	Autorisierungscode:	Programmierung des persönlichen Autorisierungscodes.	45
P05	SEL FEA	Spielmerkmale Fxx:	Programmierbare Geräteeigenschaften F01-F23 ein- oder ausschalten.	46
P06	SEL rtC	Echtzeituhr:	Tag, Datum und Zeit der internen Uhr einstellen.	49
P07	SEL HHP	Happy Hour Kredite:	Happy Hour für jeden Tag der Woche und ggf. mit Bonus-Krediten einstellen.	50
P10	SEL dOr	Abschaltzeit:	Kredit wird gelöscht. 0 nicht aktiv, 15 bis 90 Minuten in 15-Minuten-Schritten.	52
P11	SEL NNC	Geräte-Kennzahl:	Eingabemöglichkeit einer 8-stelligen Gerätekennzahl.	53
P12	SEL dPr	Konfig- Übertragung:	Benutzer-Einstellungen in einen USB-Stick laden und zurückladen.	54
P13	SEL StP	Steppermodus:	Stepper-Bonus-Kredite einprogrammieren.	56
P14	SEL rPd	Time Out-Zeit :	Time Out-Zähler in 0,5-Sekunden-Schritten zwischen 2,0 und 9,0 Sekunden einstellen.	57
P15 *1)	SEL Sto	Sweepzeiten:	StopWatch Sweepzeit in 0,1-Sekunden-Schritten zwischen 0,8 und 2,5 Sekunden einstellen.	58
P16 *2)	SEL boN	Bonus - Spiel:	Bonuslevel und Bonusbetrag einstellen.	59
P17	SEL hdC	Hardware Select:	Zusätzliche Hardware kann aktiviert oder gesperrt werden (z.B. Banknotenprüfer).	59
P18	SEL Con	Console select:	Wechsel zwischen verschiedenen Pultanzeigetafeln z.B. HB8 Länderspez. sowie HB9.	60
P19	SEL ANL	Animationen:	Einstellen der Animation	61
P20	SEL ANt	Animation Zeit:	Zeit, die zwischen den Animationen vergeht.	62
P21	SEL brI	Display Helligkeit:	Helligkeit des Spielerdisplays einstellen.	63

*1) Funktion ist nur bei Einstellung HB8 Spanien / Frankreich verfügbar
*2) Funktion ist nur bei Einstellung HB9 verfügbar

6.1.1. P01 - SEL 9A: Spiele programmieren

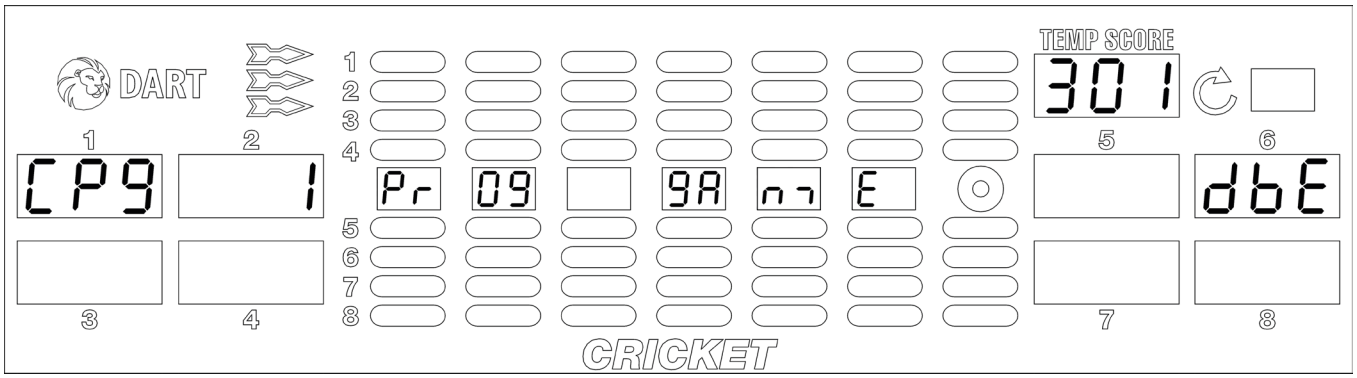
Hier können individuell die Anzahl Kredite pro Spiel, die Bull‘s Eye-Wertung und Rundenbegrenzung eingestellt werden.
Werkseinstellung: Siehe Seite 43.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **SEL 9A** im Spieler-1-2-Display und **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **CP9** im Spieler-1-Display und **301** im TEMP-SCORE-Display.
   Die Anzahl Kredite je Spiel wird auf dem Spieler-2-Display angezeigt.

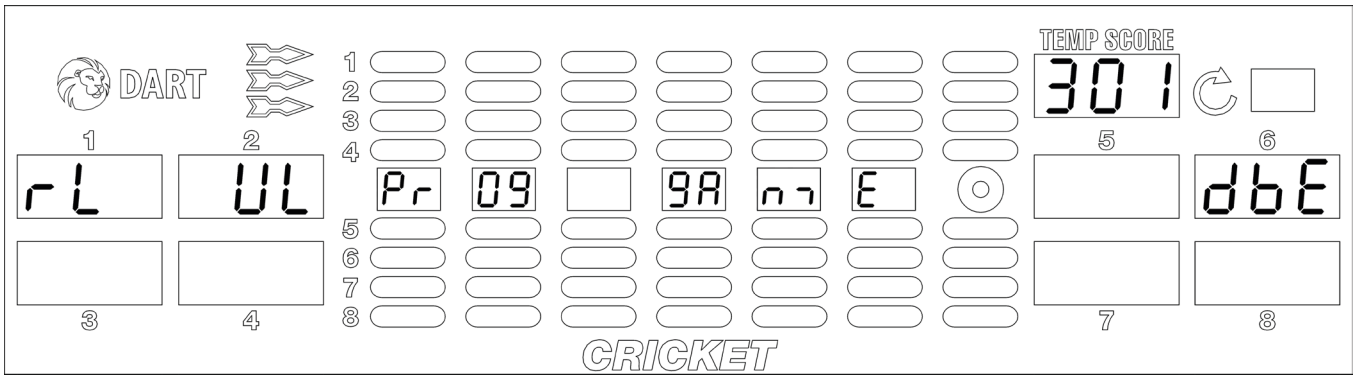


5. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis das gewünschte Spiel im TEMP-SCORE-Display erscheint.

6. Drücken Sie entsprechend die Segmente 1 bis 9 der Dartscheibe, um einen neuen Kredit-Wert einzugeben. Diese Änderung bezieht sich auf das Normalspiel. Die aktuelle Einstellung (**bE -** blauer Ring und roter Punkt jeweils 50 Punkte / **dbE -** blauer Ring 25 Punkte, roter Punkt 50 Punkte) wird auf dem Spieler-6-Display angezeigt.
   Drücken Sie Segment 20 der Dartscheibe, um die Einstellung für die Bull‘s Eye Wertung zu ändern.
   Der neue Wert wird im Spieler-5-Display angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [PROGRAMM] auf dem Controller-Board, um zwischen den beiden Optionen „Kredite je Spiel“ (**CP9**) und „Rundenbegrenzung“ (**rL**) zu wechseln.
   Es erscheint **rL** im Spieler-1-Display und die eingestellten Rundenbegrenzung werden im Spieler-2-Display angezeigt.



9. Drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um einen neuen Wert einzugeben (z.B. drücken Sie Segment 2 und das Bull‘s Eye für rL=20).
   Wollen Sie „keine Rundenbegrenzung“ programmieren, dann drücken Sie nur das Bull‘s Eye.
   Es erscheint im Spieler-5-Display 0. Durch Drücken der Taste [OPTIONEN II] wird auf Spieler-2-Display UL angezeigt, was keiner Rundenbegrenzung (unlimited rounds) entspricht**.**

10. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

11. Wiederholen Sie Punkt 5 bis 10 für alle 01er-Spiele und die dazugehörigen Optionen.

12. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

Übersicht der Werkseinstellung Spiele
Die Tabelle zeigt auf, welche Werkseinstellung programmiert wurden.
Es bedeutet dbE = 25 Punkte für äußeres Bull's Eye und 50 Punkte für inneres Bull's Eye,
UL = kein Rundenlimit

Spielvariante		Rundenlimit	Kredit je Spiel
301	dbE	UL	1
301 Double In	dbE	UL	2
301 Double Out	dbE	UL	2
301 Double In / Double Out	dbE	UL	3
301 Master's Out	dbE	UL	2
301 Double In / Master's Out	dbE	UL	3
501	dbE	UL	2
501 Double In	dbE	UL	3
501 Double Out	dbE	UL	3
501 Double In / Double Out	dbE	UL	4
501 Master's Out	dbE	UL	3
501 Double In / Master's Out	dbE	UL	4
701	dbE	UL	3
701 Double In	dbE	UL	4
701 Double Out	dbE	UL	4
701 Double In / Double Out	dbE	UL	5
701 Master's Out	dbE	UL	4
701 Double In / Master's Out	dbE	UL	5
Cricket	dbE	25	2
Cricket Chance It	dbE	25	2
Cricket You Pick It	dbE	25	2
Cricket Cut Throat	dbE	25	2
Cricket Master's	dbE	25	2
Cricket Chance It / Cut Throat	dbE	25	2
Cricket Chance It / Master's	dbE	25	2
Cricket You Pick It / Cut Throat	dbE	25	2
Cricket You Pick It / Master's	dbE	25	2
High Score	dbE	7 *	1
Shanghai	dbE	7 *	1
301 Elimination	dbE	10 **	1
301 Elimination Double In	dbE	10 **	2
301 Elimination Double Out	dbE	10 **	2
301 Elimination Double In / Double Out	dbE	10 **	3
301 Elimination Masters Out	dbE	10 **	3
301 Elimination Double In / Masters Out	dbE	10 **	3
Split Score	dbE	9 *	1
Rapid Fire	dbE	7 *	1

* dieser Eintrag kann nicht geändert werden
** Wechsel zwischen 10 oder 20 möglich

6.1.2. P02 - SEL LAN: Sprach- und Landesversionen programmieren

Dieses Gerät hat als Werkseinstellung die deutsche Sprach- und Landesversion.
Bei Bedarf kann die Sprachversion angepasst werden. D.h. die Anzeigen im Cricket-Display werden, sofern vorhanden, in der eingestellten Sprache angezeigt.

HINWEIS:
Vor der Einstellung der Sprach und Landesversion muss unter P18 - SEL Con: Console Select die entsprechende Pultanzeigetafel eingestellt werden.
Verschiedene Funktionen sind Geräte- und Länderabhängig und werden nur angezeigt, wenn sie auch für diese Bauart entsprechend den Ländereinstellungen verfügbar sind.

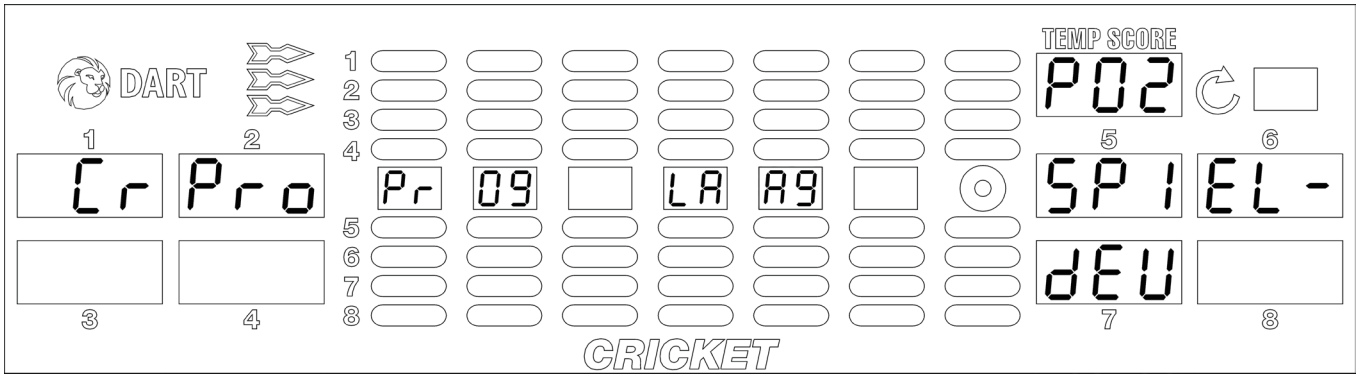
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL LAN** im Spieler-1-2-Display und **P02** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis die gewünschte Sprache im Spieler-5-6-7-Display erscheint.
   Folgende Landesoptionen sind verfügbar:
   SPIEL dEU = Deutschland (Werkseinstellung)
   JOUEUr FrA = Frankreich
   PEr9Io ItA = Italien
   JU9Adr SPA = Spanien
   EAPLr En9 = England
   SPIEL AUt = Österreich
   SPIEL CH = Schweiz
   Hinweis: Je nach gewählter Landeseinstellung sind einige Geräte-Funktionen nicht verfügbar.

7. **Drücken Sie die Taste [PROGRAMM] auf dem Controller-Board und gleichzeitig die Taste [OPTIONEN II]**, um die Auswahl zu bestätigen.
   Das Gerät piepst 4 mal, um die erfolgreiche Initialisierung anzuzeigen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.3. P03 - SEL CN: Geldwert programmieren

Hier können die Anzahl Kredite je Geldwert eingegeben sowie der hinterlegte Geldkanal und Geldwert angezeigt werden.

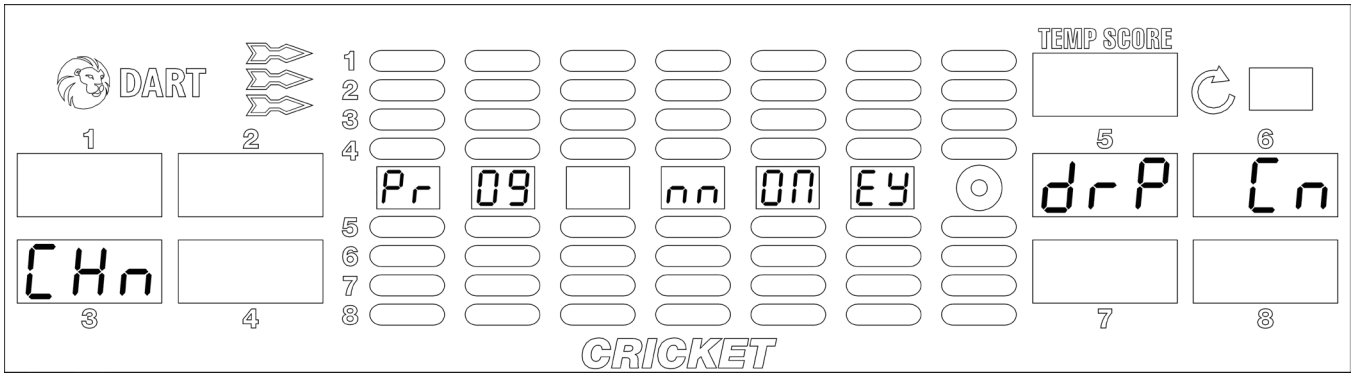
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL CN** im Spieler-1-2-Display und **P03** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Im Spieler-5-6-Display erscheint **drP Cn**.



6. Werfen Sie eine Münze/Token in den Einwurfschlitz oder führen Sie eine Banknote ein. Das Gerät zeigt danach die aktuelle Einstellung für diese Münze/Token bzw. Banknote an. Auf dem Spieler-2-Display wird die Anzahl Kredite je Münze/Token/Banknote (**Cr**) und auf dem Spieler-4-Display wird der zugehörigen Geldkanal (**CHn**) angezeigt.

7. Drücken Sie entsprechend die Segmente 1 bis 9 der Dartscheibe, um eine neue Anzahl Kredite je Münze/Token/Banknote einzugeben. Maximal sind 99 Kredite je Münze/Token/Banknote möglich. Der neue Wert für **Cr** wird im TEMP-SCORE-Display angezeigt.

8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Der neue Wert wird im Spieler-2-Display angezeigt.

9. Drücken Sie die Taste [PROGRAMM] auf dem Controller-Board.

10. Auf der Anzeigetafel erscheint die aktuelle Einstellung: Auf dem Spieler-2-Display wird der Geldwert (**CA**) und auf dem Spieler-4-Display der zugehörigen Geldkanal (**CHn**) angezeigt.

11. Bei Bedarf:
    Drücken Sie entsprechend die Segmente 1 bis 9 der Dartscheibe, um einen neuen Geldwert einzugeben.
    Der neue Wert für **CA** wird im TEMP-SCORE-Display angezeigt.

12. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
    Der neue Wert wird im Spieler-2-Display angezeigt.

13. Wiederholen Sie bei Bedarf Punkt 6. bis 10. für jede Münze/Token/Banknote.

14. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.4. P04 - SEL SEC: Autorisierungscode programmieren / ändern

Hier kann ein vierstelliger Autorisierungscodes gegen unberechtigten Zugriff programmiert werden.
Dieser Code muss dann im Programm-, Statistik- und Testmodus eingegeben werden.
Werkseinstellung: 0000

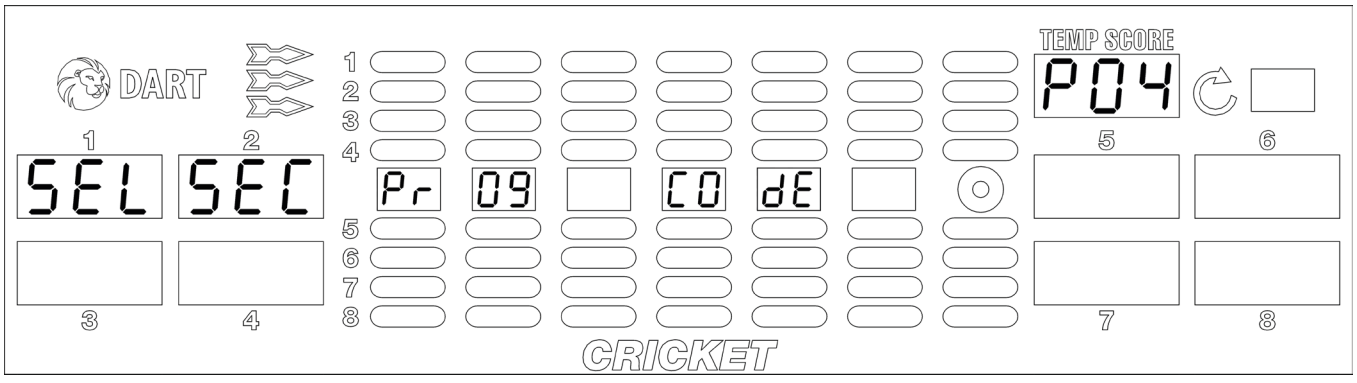
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL SEC** im Spieler-1-2-Display und **P04** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



6. Drücken und halten Sie auf dem Controller-Board die Taste [PROGRAMM] gedrückt und drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um den aktuellen Autorisierungscode einzugeben (Werkseinstellung: 0000).

7. Haben Sie den aktuellen Code eingegeben, dann erscheint **ENt** auf dem Spieler-1-Display.
   Lassen Sie die Taste [PROGRAMM] auf dem Controller-Board los.

8. Drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um einen neuen Autorisierungscode (4 Ziffern), einzugeben.
   Mit jedem Drücken eines Segmentes erscheint der neue Code auf dem Spieler-1-2-3-4-Display.

9. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

10. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

HINWEIS:

Wurde der Autorisierungscode 3 mal falsch eingegeben, zeigt das Cricket-Display Call Hotline und im Spieler-1-4-Display steht jeweils eine Ziffer als Rescue-Code.

Kontaktieren Sie den LÖWEN-SERVICE (Telefon: 0800 7077710).
Sie erhalten mit dem Rescue-Code einen Antwort-Code. Mit Eingabe des Antwort-Codes statt des Autorisierungscodes wird dieser auf 0000 zurückgesetzt**.**

6.1.5. P05 - SEL FEA: Geräteeigenschaften (Features) einstellen

Hier können Sie die Geräteeigenschaften F01-F23 ein- oder ausschalten.

HINWEIS:

Geräteeigenschaften (Features) sind Länderspezifisch und je nach eingestelltem Land verfügbar oder nicht verfügbar.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL FEA** im Spieler-1-2-Display und **P05** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

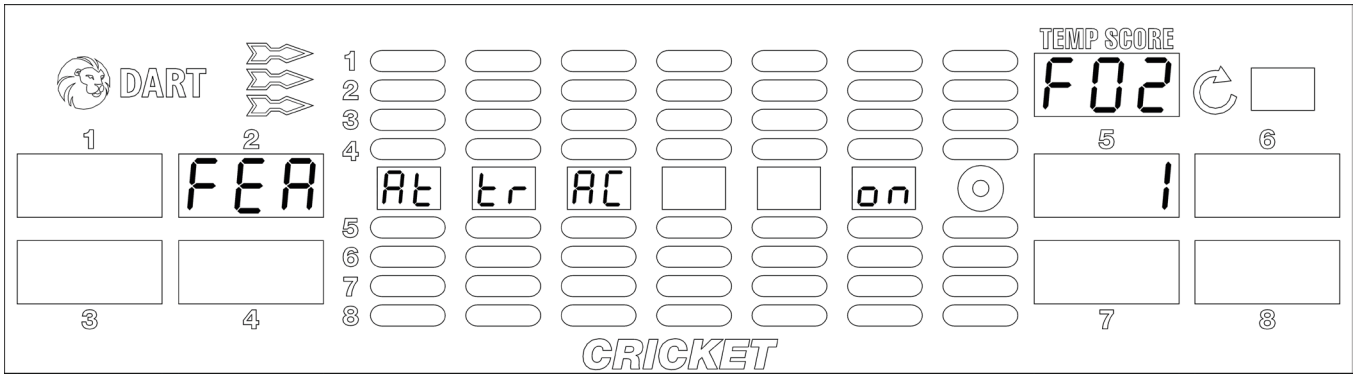
5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis das gewünschte Feature im TEMP-SCORE-Display erscheint.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um zwischen den einzelnen Einstellungen des gewählten Spielsystem-Merkmales umzuschalten. Auf dem Cricket-Display die Einstellung (on/OFF etc.) angezeigt.

9. Zum Verlassen des Features die Taste [PLAYER CHANGE] drücken.



Folgende Features sind verfügbar:

Programm	Anzeige	Beschreibung		
F01	0d o	One Dart Out	**on***	Auf der Anzeigetafel wird angezeigt, auf welchem Segment der Spieler mit einem Pfeil gewinnt.
			OFF	keine Anzeige eines Gewinn-Segments.
F02	At tr AC	Animationsmelodie	**on***	Animationsmelodie eingeschaltet.
			OFF	Animationsmelodie ausgeschaltet.
F03	AL Ar nn	Dart Alarm	**on***	Das Gerät erzeugt einen Alarmton, wenn Pfeile geworfen werden, ohne das Kredite vorhanden sind.
			OFF	kein Alarm.
F04	Po FA IL	Spielspeicherung bei Netz „AUS“	**OFF***	**[0]** Bei „Netz AUS“ erfolgt keine Fortsetzung des Spiels. Vorhandene Kredite gehen verloren.
			on	**[UL]** Das aktuelle Spiel kann nach Netzunterbrechung fortgesetzt werden. Kredite bleiben erhalten.
			30-2	Einstellbar in 2-Minuten-Schritten Ab Version 2.03.3
F05	Ir S En	Infrarot-Sensor	**on***	Infrarot-Sensor eingeschaltet.
			OFF	Infrarot-Sensor ausgeschaltet.
F06	Fr 0S En	Blockierter Spieler im Team	**bUSt***	der „0“-Wurf wird als Fehlwurf gewertet und das Spiel wird fortgesetzt.
			LOSE	Die Mannschaft hat das Spiel verloren, wenn ein blockierter Spieler „0“ erreicht.
F07	dE LA Y	Verzögerungszeit bei Spielerwechsel	**FASt***	Zeit zum Spielerwechsel ist zwei Sekunden.
			SLO	Zeit zum Spielerwechsel ist drei Sekunden.
F08	SC IP	Blockierten Spieler überspringen	**OFF***	Der Spieler wird nicht übersprungen.
			on	Beim Cricket-Mannschaftsspiel wird ein blockierter Spieler übersprungen.
F10 *1)	SI NI E	Single Bull für Double in oder Double out (nur bei Spieleinstellung BE 50/ 50)	**OFF***	Double in oder Double out Spiele können nicht mit Single Bull (50/ 50) gestartet oder beendet werden. Nur bei Spieleinstellung BE (50/ 50).
			on	Double in oder Double out Spiele können mit Single Bull (50/ 50) gestartet oder beendet werden. Nur bei Spieleinstellung BE (50/ 50).
F11	FA St PC	schneller Spielerwechsel	**OFF***	SPIELERWECHSEL-Taste schaltet mit Verzögerung auf den nächsten Spieler weiter.
			on	SPIELERWECHSEL-Taste schaltet sofort auf den nächsten Spieler weiter.
F12 *1)	PC St rt	Startposition manuell ändern	**OFF***	Spieler 1 startet automatisch
			on	Startposition kann durch Spielerwechseltaste geändert werden
F13	tA r9 Et	Target-Einstellung	**OFF***	Turnier-Target Einstellung (tURn)
			on	Quadro-Target Einstellung (qUAd)
F14	Fr EE	Freispiel	**OFF***	Münzbetrieb
			on	alle Spiele sind frei (Anzeige „Free Play“)
F15 *2)	9U Ad ro	Spielerauswahl Quadro Target	**on***	Quadro für Spieler wählbar
			OFF	Quadro für Spieler nicht wählbar
F16 *1)	vv IP E	Wipe Out (01 Spiele)	**ALL***	Punktstand „vernichteter“ Spieler zurück auf Anfang (301, 501, 701, 901)
			103	addiert 103 Punkte auf Punktstand „vernichteter“ Spieler

Programm	Anzeige	Beschreibung		
F17 *1)	PS Et UP	Spielerauswahl Anzahl der Spieler	**nnAN***	Spieler kann über Spielerwechseltaste Anzahl der Spieler festlegen
			AUtO	Gerät setzt automatisch so viele Spieler, wie Kredite vorhanden
F18 *1)	St St Ar	Stop Watch - Auslösung Timer	**dart***	Stopwatch Uhr wird durch 1. Pfeil gestartet
			9AnE	Stopwatch Uhr startet automatisch
F19 *1)	Si nb Y	Spielerauswahl Bull-seye Wertung	**OFF***	Spieleinstellung BE=50/50, DBE=25/50
			on	Single Bull fest eingestellt 50/ 50
F20	Se tA nl	Lichtanimation	**on***	Animation aktiviert (mit Targethinter-leuchtung, falls vorhanden)
			OFF	minimale Lichtanimation
F21 *3)	SE tS tY	Shorty Funktion	**OFF***	Shorty Funktion nicht aktiviert
			on	Shorty Funktion aktiviert
F22 *4)	LO tt O	Lotterie am Spielende	**OFF***	Lotterie nicht aktiviert
			on	Lotterie aktiviert
F23 *5)	SU H I	Super High Score	**OFF***	Super High Score nicht aktiviert
			on	Super High Score aktiviert

* Werte der Werkseinstellung

*1) Feature ist nur bei Einstellung HB8 Spanien / Frankreich verfügbar

*2) Feature ist nur bei Einstellung HB8 bei eingebauter Quadro-Matrix verfügbar

*3) Feature ist nur bei Einstellung HB9 verfügbar

*4) Feature ist nur bei Einstellung HB8/HB9 Österreich verfügbar

*5) Feature ist nur bei Einstellung HB8 verfügbar und ggf. zuschaltbar

6.1.6. P06 - SEL rtC: Echtzeituhr einstellen

Um korrekte, zeitabhängige Spiele (z.B. Happy Hour) zu erhalten ist es wichtig, dass Datum und Uhrzeit am Dartgerät richtig eingestellt werden.

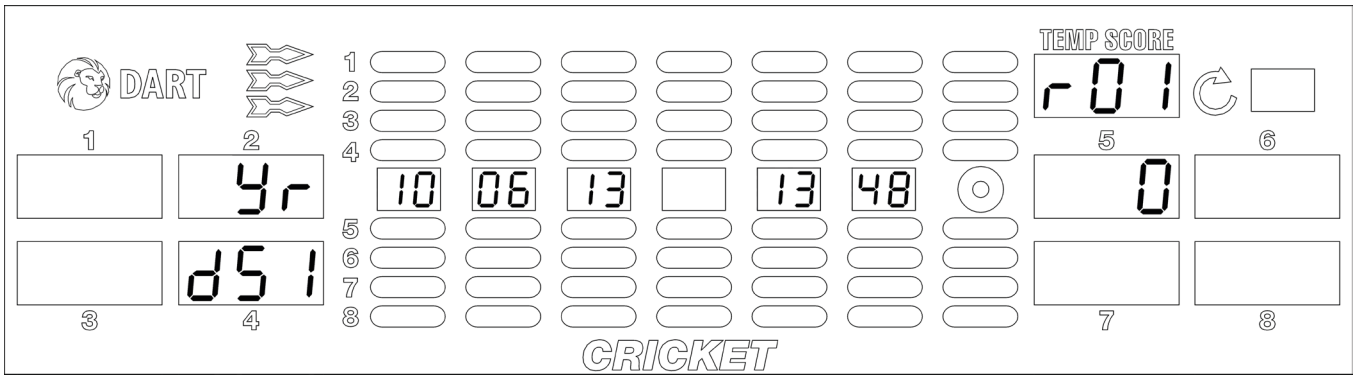
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL rtC** im Spieler-1-2-Display und **P06** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Die verschiedenen Angaben zu Tag, Monat, Jahr, Stunde (24 Std.) und Minuten werden auf dem Cricket-Display angezeigt.



6. Bitte beachten Sie, dass kein Datum vor dem Jahr 2011 akzeptiert wird. Prüfen Sie immer zuerst die Jahreszahl und stellen Sie sie ggf. ein.
   Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der zu ändernde Parameter erscheint.
   Folgende Parameter können eingestellt werden:
   r01 - Jahr (Yr)
   r02 - Monat (nno)
   r03 - Datum Tag (dAt)
   r04 - Stunden (Hr)
   r05 - Minuten (nni)
   r06 - automatische Sommer-Winterzeitumstellung (dSt) (Werkseinstellung: 0 = keine autom. Umstellung)
   Auf dem TEMP-SCORE-Display und dem Spieler-2-Display werden die entsprechenden Parameter dargestellt.

7. Drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um einen neuen Wert einzugeben.
   Der neue Wert wird auf dem Spieler-5-Display angezeigt.

8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Die Anzeige auf dem Cricket-Display wird automatisch aktualisiert.

9. Wiederholen Sie Punkt 6 bis 8, bis alle Einstellungen vorgenommen wurden.

10. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.7. P07 - SEL HHP: Happy Hour Kredite programmieren

Happy Hour kann für jeden Tag der Woche und ggf. mit Bonus-Krediten eingestellt werden.

1. Überprüfen Sie zuerst das eingestellte Datum und die Uhrzeit am Dartgerät.
   Bei Bedarf sind die Einstellung wie in Kapitel 6.1.6 beschrieben zu korrigieren.

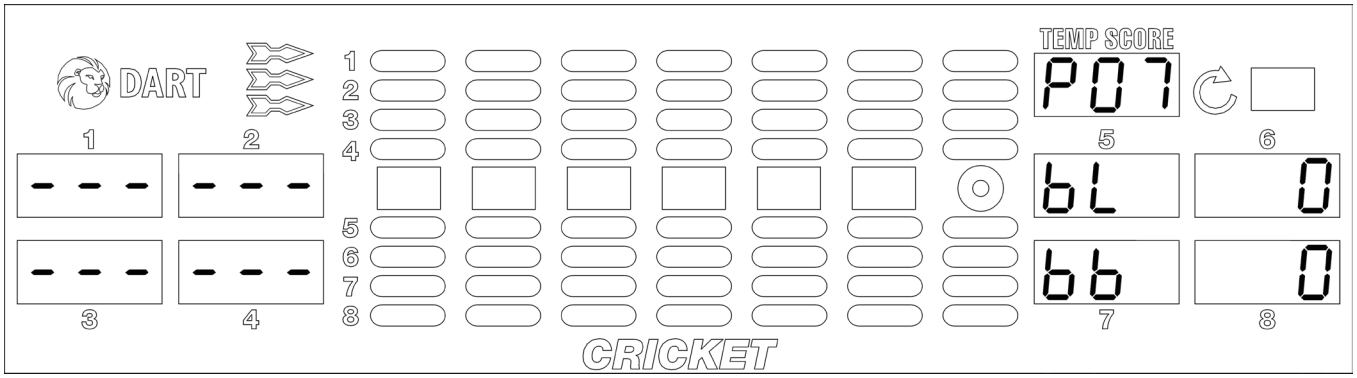
2. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

5. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL HHP** im Spieler-1-2-Display und **P07** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Das Rundendisplays beginnt zu blinken. Dies ist der aktuelle Wochentag für den Happy-Hour-Platz.



7. Mit der Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I] wählen Sie die Tage aus (1 = Montag bis 7 = Sonntag).

8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den gewählten Tag zu bestätigen. Es blinkt die LED oberhalb des Spieler-1-Displays (Start-Stunde).

9. Drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um einen neuen Wert einzugeben. Diese wird auf dem TEMP-SCORE-Display angezeigt. Falls Sie ein Segment größer als 9 drücken, wird der Happy-Hour-Platz gelöscht. Dies wird durch „- - -“ angezeigt.

10. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den jeweiligen Eintrag zu bestätigen oder drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Eintrag noch mal zu verändern. Der entsprechende Eintrag blinkt nun wieder.

11. Wiederholen Sie Punkt 9 bis 10, bis alle Einstellungen vorgenommen wurden.
    Start-Stunde ➔ Start-Minute ➔ Dauer-Stunde ➔ Dauer-Minute ➔
    Bonus-Level **bL** ➔ Bonus-Kredit **bb**

12. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

HINWEIS:

Bonus-Level und Bonus-Kredit müssen für jeden Happy-Hour-Platz einzeln eingegeben werden. Mit Ablauf der Happy-Hour-Zeit werden die noch nicht abgespielten Happy-Hour-Bonus-Kredite gelöscht. Happy-Hour-Bonus-Kredite werden im Statistikausdruck separat ausgewiesen.

Kopieren einer Programmierung von einem Tag auf einen anderen Tag

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

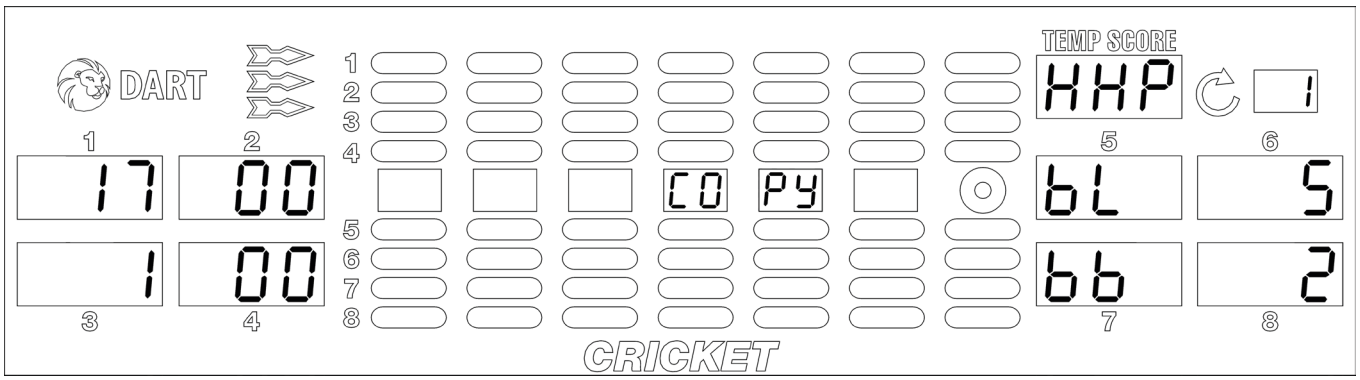
2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL HHP** im Spieler-1-2-Display und **P07** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

6. Mit der Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I] wählen Sie den bereits programmierten Tag aus (1 = Montag bis 7 = Sonntag).



7. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **COPY** im Cricket-Display erscheint.

8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die COPY-Funktion zu bestätigen. Danach blinkt die Tagkennung im Rundendisplay.

9. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um den gewünschten „Ziel“-Tag auszuwählen.

10. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Kopie zu machen.
    Der Kopier-Vorgang ist abgeschlossen, wenn ein Piep-Ton ertönt.

11. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.8. P10 - SEL dOr: Abschaltzeit programmieren

Hier programmieren Sie die Zeit, die verstreichen darf ohne dass ein Pfeilwurf registriert wird, bis ein Reset ausgelöst wird. Nach dem Reset kann ein neues Spiel gestartet werden. Die Abschaltzeit kann im 15-Minuten-Takt im Bereich von 0 bis 90 Minuten eingestellt werden.
Werkseinstellung: 30 Minuten.

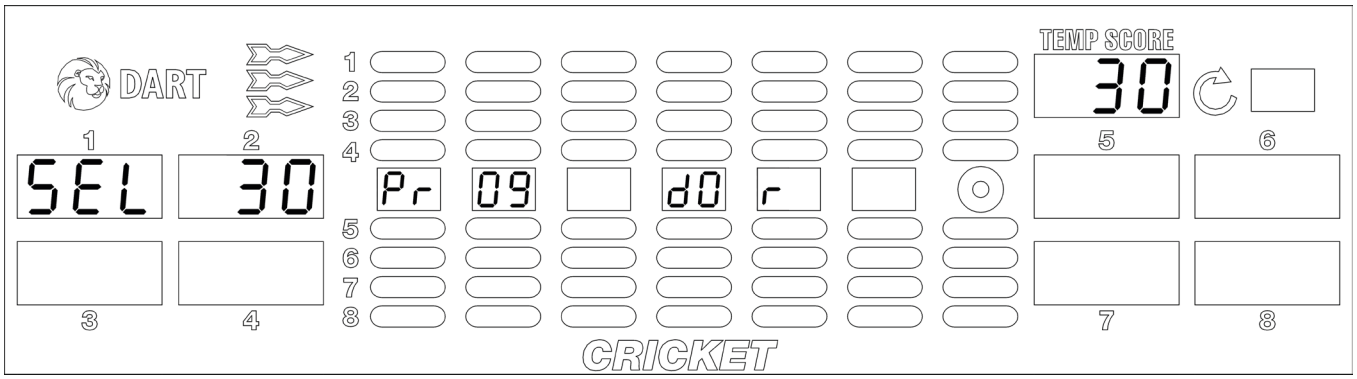
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL dOr** im Spieler-1-2-Display und **P10** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um zwischen 0 und 90 Minuten in 15-Minuten-Schritten umzuschalten. Die Auswahl von 0 schaltet die Ausspielzeit ab.
   Der neue Wert wird im TEMP-SCORE-Display angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.9. P11 - SEL NNC: Geräte-Kennzahl programmieren

Die Geräte-Kennzahl ist eine willkürlich von Ihnen festzulegende 8-stellige Zahl. Die Geräte-Kennzahl wird auf jedem Statistikausdruck mit dem DATAreader ausgedruckt. Sie können also damit jederzeit ein Gerät einem DATAreader Ausdruck zuordnen.
Werkseinstellung: 00000000.

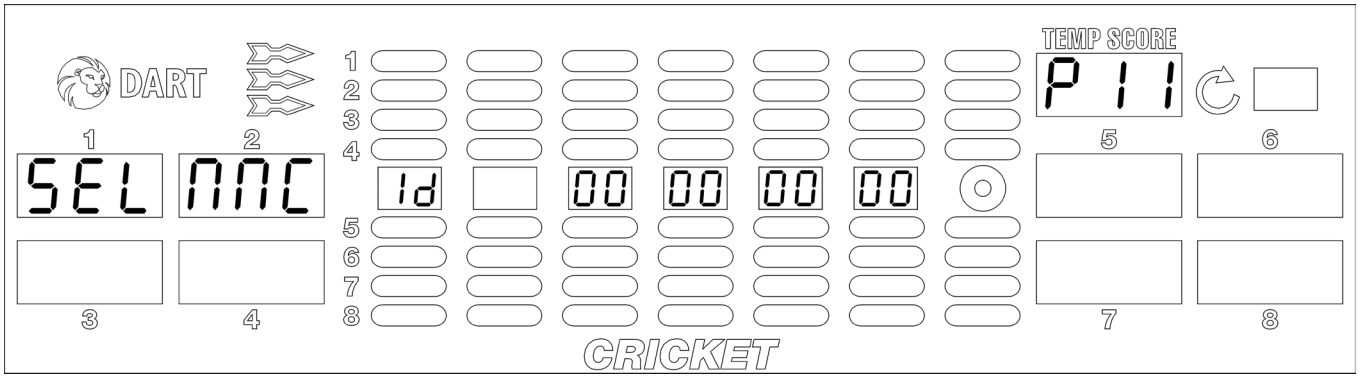
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL NNC** im Spieler-1-2-Display und **P11** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



6. Drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um die Geräte-Kennzahl einzugeben. Die Ziffern werden im Cricket-Display angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.10. P12 - SEL dPr: Konfigurationsdaten-Übertragung auf andere Geräte

Mittels USB-Stick können Benutzer-Einstellungen wie z.B. Spiele-Einstellungen, Spielsystem-Merkmale, Happy-Hour-Plätze und Stepper-Bonus-Kredite auf andere Geräte übertragen werden. Die Geräte-Kennzahl wird dabei nicht übertragen.

1. Stecken Sie einen USB-Stick (FAT) in einen USB-Port (Position beliebig) auf dem Controller-Board.

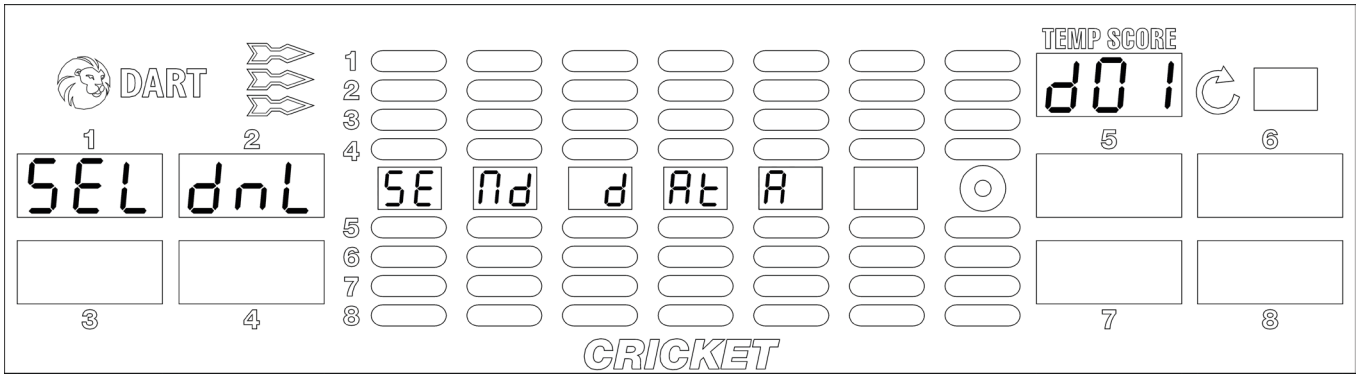
2. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **SEL** im Spieler-1-Display.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

5. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL dPr** im Spieler-1-2-Display und **P12** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



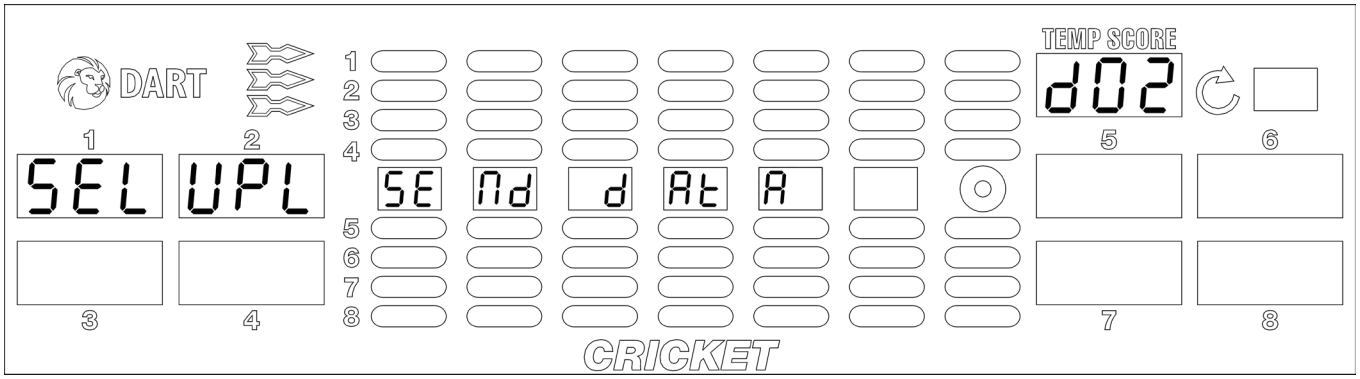
7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Download zu starten.
   Die Einstellungen werden auf den USB-Stick kopiert. Der Download-Vorgang ist abgeschlossen, wenn **dnL rdY** in Spieler-5-6-Display erscheint und ein Piep-Ton ertönt.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

9. Ziehen Sie den USB-Stick von dem Controller-Board ab.

Wiederholen Sie Punkt 1 bis 6 an einem Dartgerät, an dem die kopierten Einstellungen aufgespielt werden sollen.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **UPL** im Spieler-2-Display und **d02** im TEMP-SCORE-Display erscheint.



8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Upload zu starten.
   Die Einstellungen werden vom USB-Stick auf das Dartgerät kopiert. Der Upload-Vorgang ist abgeschlossen, wenn **upL rdY** in Spieler-5-6-Display erscheint und ein Piep-Ton ertönt.

9. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

10. Ziehen Sie den USB-Stick von dem Controller-Board ab.

6.1.11. P13 - SEL StP: Stepper-Bonus-Kredite einstellen und ändern

In diesem Programmpunkt haben Sie die Möglichkeit, Bonuskredite bei erreichen eines eingestellten Kreditpegels zu geben. Die Kreditpegel sind von 2,50 bis 5,00 € in 10 Ct.-Schritten, die Bonuskredite sind von 1 bis 10 Krediten frei einstellbar. Mit jedem Spielstart wird der interne Stepperzähler für den Bonuskredit wieder auf 0 gesetzt.
Werkseinstellung: Steppermodus aus

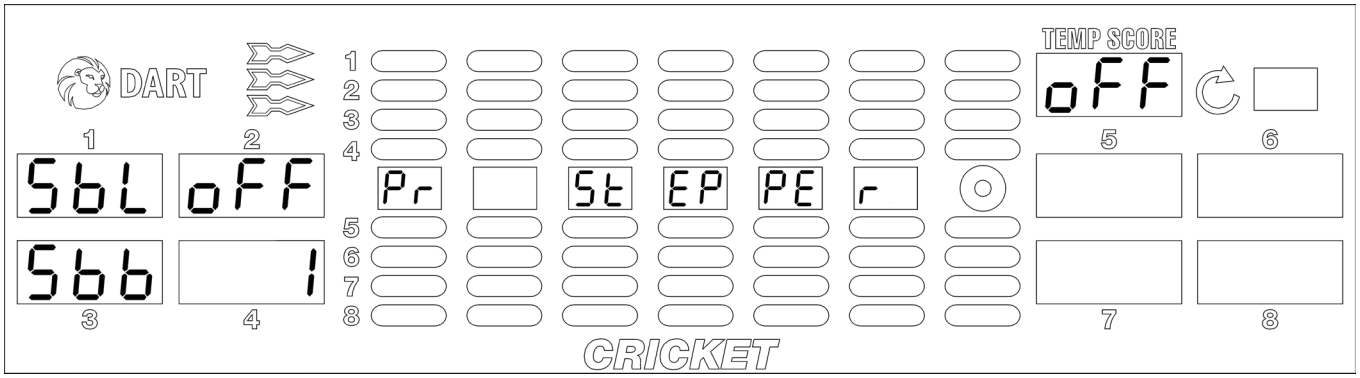
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL StP** im Spieler-1-2-Display und **P13** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Werkseinstellung:
   Auf dem Spieler-1-Display erscheint **SbL**, auf Spieler-2-Display erscheint **oFF** (die Zahl 2 blinkt), auf Spieler-3-Display steht **Sbb**, auf Spieler-4-Display steht **1**.



6. Drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um den Stepper Kreditpegel zwischen 2,50 bis 5,00 € in 10-Ct.-Schritten einzustellen. Der eingestellte Wert wird im TEMP-SCORE-Display angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Der eingegebene Wert wird vom TEMP-SCORE-Display in das Spieler-2-Display übertragen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELE], um ins Spieler-4-Display zu gelangen (die Zahl 4 blinkt).

9. Drücken Sie die Segmente 1 bis 9 und Bull‘s Eye (=0) der Dartscheibe, um den Stepper-Bonus-Kredit zwischen 1 und 10 einzugeben. Werksseitig ist hier 1 Kredit eingestellt.

10. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Der eingegebene Wert wird vom TEMP-SCORE-Display in das Spieler-4-Display übertragen.

11. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

Stepper-Bonus-Kredit ausschalten:

Wiederholen Sie Punkt 1 bis 5.

6. Im TEMP-SCORE-Display wird **oFF** angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Der eingegebene Wert wird vom TEMP-SCORE-Display in das Spieler-2-Display übertragen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

HINWEIS:
Stepper-Bonus-Kredite werden im Statistikausdruck separat ausgewiesen.

6.1.12. P14 - SEL rPd: Time Out-Zeit programmieren

Der Time Out-Zähler wird für das Time-Out-Handikap verwendet. Der hier programmierte Wert stellt die Zeit in Sekunden dar, die benötigt wird, um alle 21 LEDs herunterzuzählen.
Werkseinstellung: 5,0 Sekunden

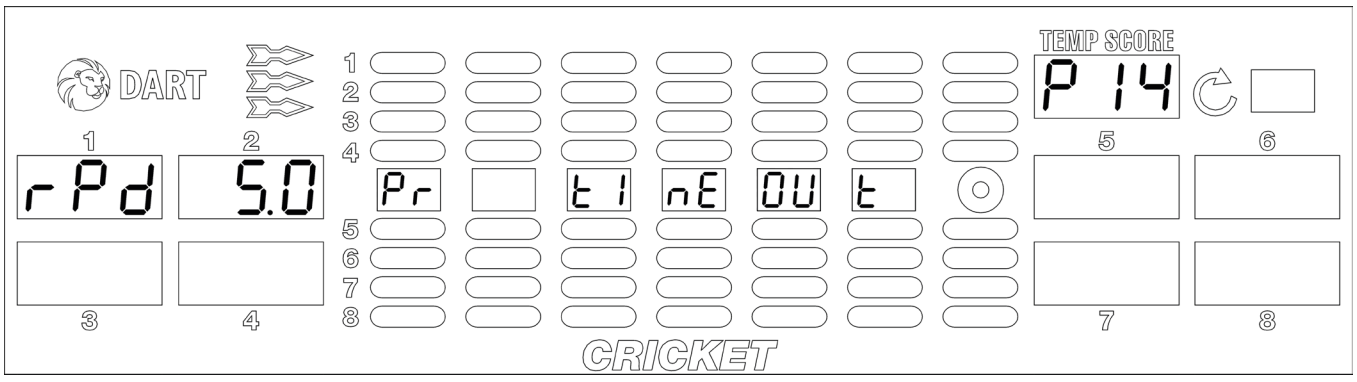
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL rPd** im Spieler-1-2-Display und **P14** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Der aktuell eingestellte Wert wird auf dem Spieler-2-Display angezeigt.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um zwischen 2,0 und 9,0 Sekunden in 0,5-Sekunden-Schritten umzuschalten.
   Der neue Wert wird im TEMP-SCORE-Display angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.13. P15 - SEL Sto: Sweepzeiten einstellen

Für das Spiel StopWatch kann die Sweepzeit in 0,1-Sekunden-Schritten zwischen 0,8 und 2,5 Sekunden eingestellt werden.
Werkseinstellung: 1,0 Sekunden

HINWEIS:
Funktion nur bei Einstellung HB8 Spanien und Frankreich verfügbar.

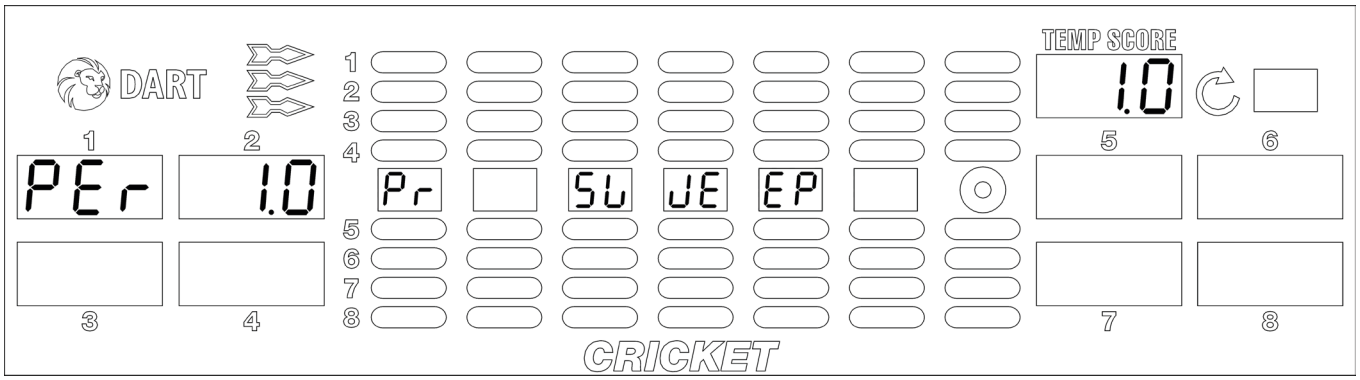
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL Sto** im Spieler-1-2-Display und **P15** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Der aktuell eingestellte Wert wird auf dem Spieler-2-Display angezeigt.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um zwischen 0,8 und 2,5 Sekunden in 0,1-Sekunden-Schritten umzuschalten.
   Der neue Wert wird im TEMP-SCORE-Display angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Der neue Wert wird auf dem Spieler-2-Display angezeigt.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.14. P16 - SEL boN: Bonus-Spiele einstellen

Hier können Sie den Bonuslevel und Bonusbetrag einstellen.
Werkseinstellung: Bonuslevel 2 €, Bonusbetrag 2 Kredite

HINWEIS:
Funktion ist nur bei HB9 verfügbar.
Bonus-Spiel kann nur in HB9-Geräten korrekt dargestellt werden.

6.1.15. P17 - SEL hdC: Hardware Select einstellen

Hier können Sie zusätzliche Hardware, wie z.B. einen Banknotenprüfer NV10 aktivieren oder sperren.
Werkseinstellung: OFF bzw. 0

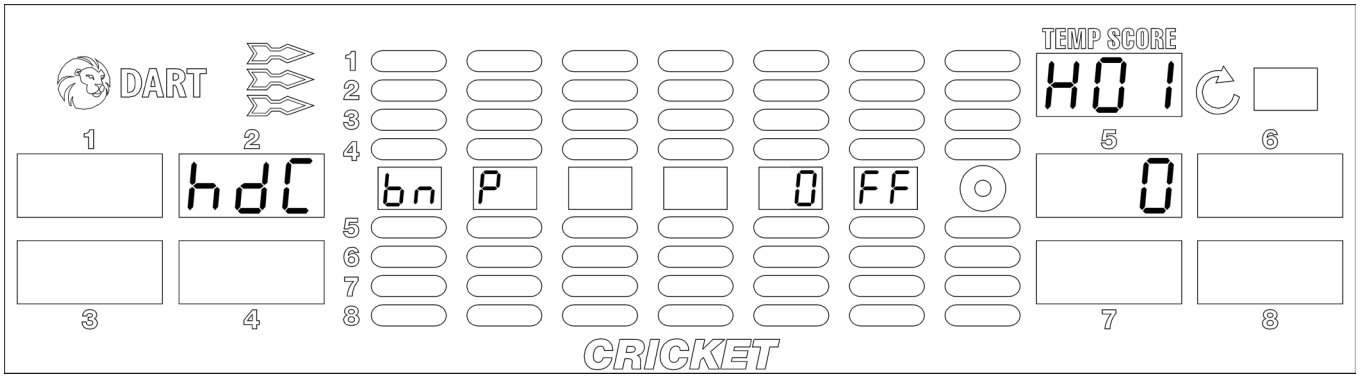
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL hdC** im Spieler-1-2-Display und **P17** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um zwischen **on** im Cricket-Display bzw. **1** im Spieler-5-Display und **OFF** bzw. **0** zu wechseln.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.16. P18 - SEL Con: Console Select einstellen

Wechsel zwischen verschiedenen Pultanzeigetafeln z.B. HB8 Länderspez. sowie HB9.

HINWEIS:
Nach der Einstellung P18 - SEL Con: Console Select muss die Sprach- und Ländereinstellung unter P02 eingestellt werden.

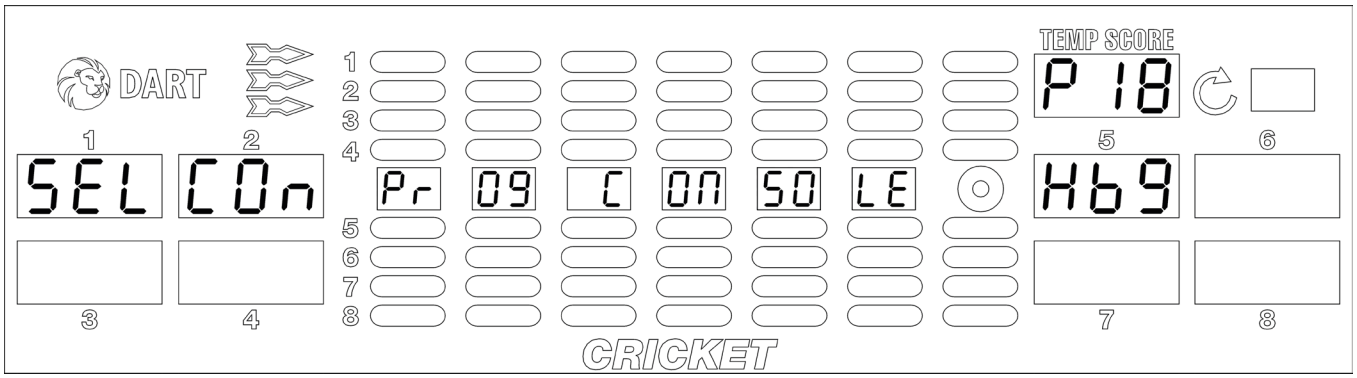
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL Con** im Spieler-1-2-Display und **P18** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis die gewünschte Sprache (**Hb8 dEU** - Deutsch, **Hb8 FrA** - Französisch, **Hb8 SPA** - Spanisch, **Hb9**) im Spieler-5-6-Display erscheint.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.17. P19 - SEL ANL: Animation einstellen

Die Animation kann eingestellt oder deaktiviert werden.
Werkseinstellung: Animation eingeschaltet

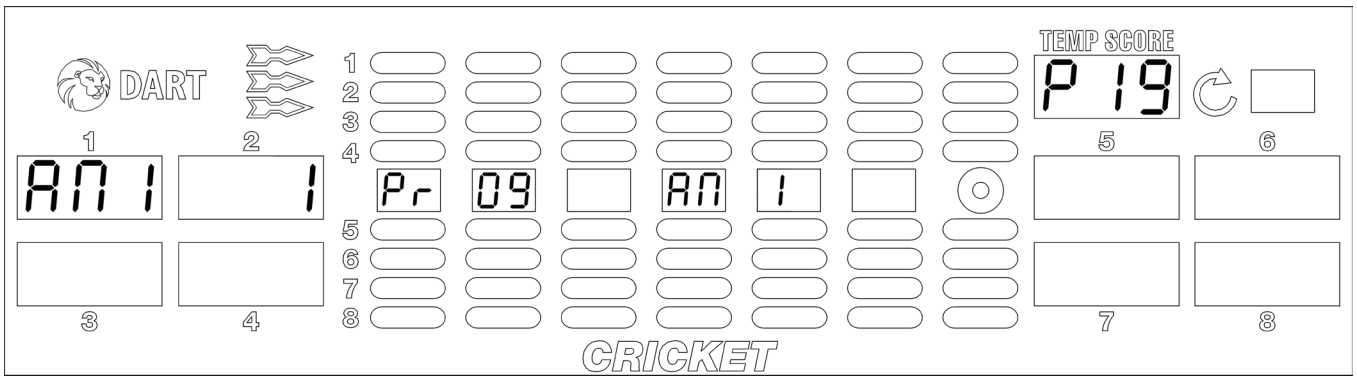
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL ANL** im Spieler-1-2-Display und **P19** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um zwischen **1** (Animation) im Spieler-1-2-Display und **0** (keine Animation) umzustellen.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.18. P20 - SEL ANt: Animation Zeit einstellen

Zeit, die zwischen den Animationen vergeht.
Werkseinstellung: 20 Minuten.

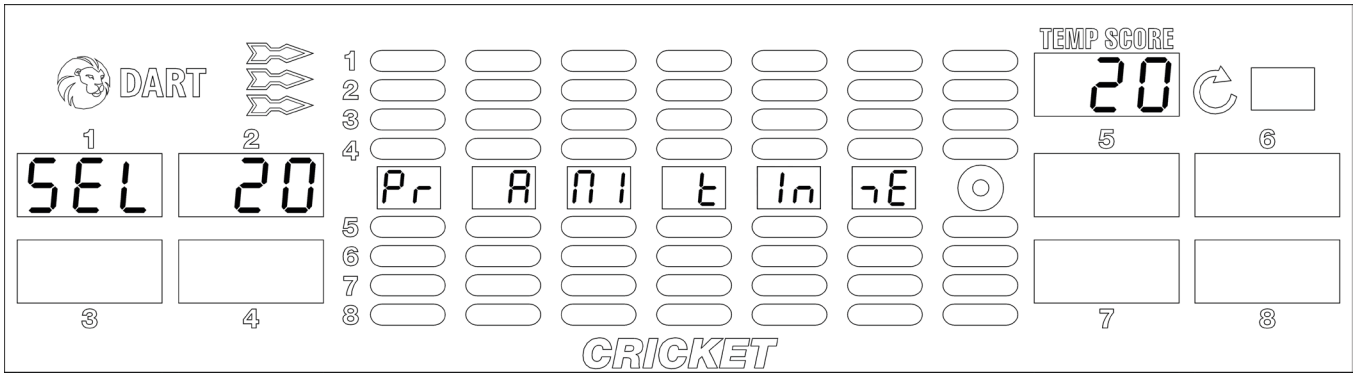
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL ANt** im Spieler-1-2-Display und **P20** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Der aktuell eingestellte Wert wird auf dem TEMP-SCORE-Display angezeigt.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um zwischen 5 und 60 Minuten in 5-Minuten-Schritten umzuschalten.
   Der neue Wert wird im TEMP-SCORE-Display angezeigt.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.1.19. P21 - SEL brI: Display Helligkeit einstellen

Helligkeit des Spielerdisplays einstellen.
Werkseinstellung: 15

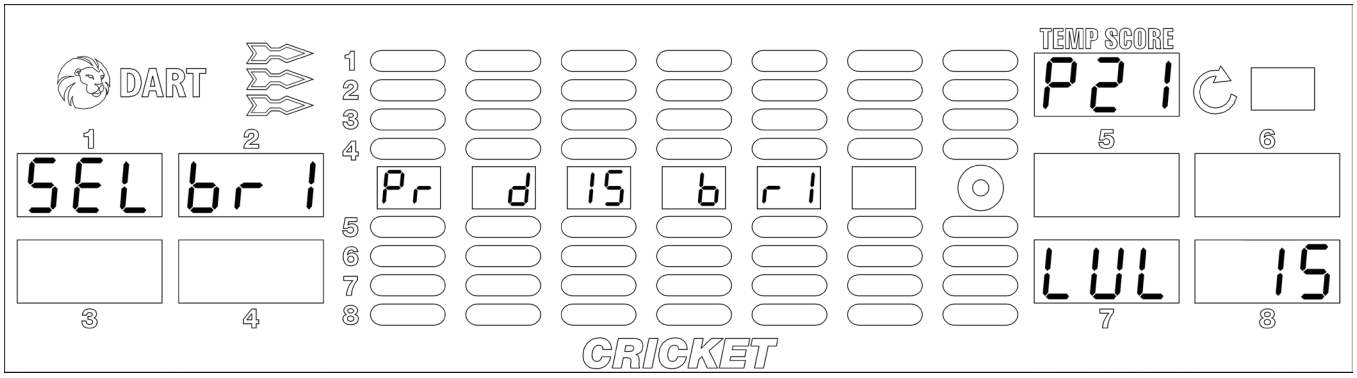
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **Pr9** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **P01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL brI** im Spieler-1-2-Display und **P21** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Der aktuell eingestellte Wert wird auf dem Spieler-8-Display angezeigt.



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um zwischen 0 und 15 die Helligkeit der Spielerdisplays zu verändern.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.2. Aufrufen des Statistikmodus

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **StA** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

4. Bei Bedarf:
   Geben Sie Ihren Autorisierungscode ein, sofern einer eingestellt wurde (siehe Kapitel 6.1.4 P04 - SEL SEC: Autorisierungscode programmieren / ändern).
   Es erscheint **SEL CN** im Spieler-1-2-Display und **S01** im TEMP-SCORE-Display.

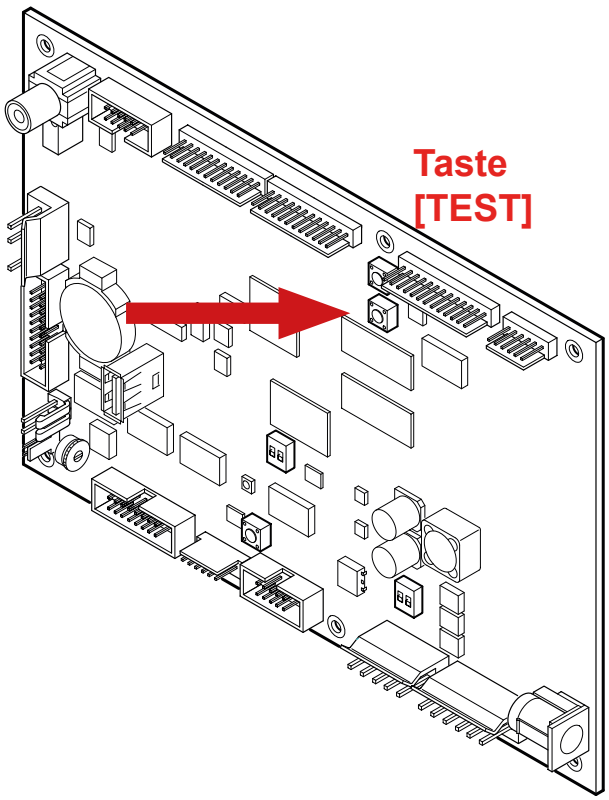
5. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis das gewünschte Programm im TEMP-SCORE-Display erscheint.

6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELE], um die entsprechende Auswahl zu treffen.

8. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN I], um die entsprechende Auswahl anzuzeigen.

9. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.



Übersicht der Statistik-Programme:

Programm	Anzeige	Beschreibung		Seite
S01	SEL CN	Geld-Statistik:	Hier erfolgt die Anzeige, der in den einzelnen Geldkanälen registrierten Geldsorten und der Gesamtzahl aller registrierten Geldsorten.	65
S02	SEL 9A	Spiele-Statistik:	Hier erfolgt die Anzeige der Spiel-Statistik.	66
S03	SEL tP	Kredit-Statistik:	Hier erfolgt die Anzeige der Kredite, der Bonus-Kredite.	67

6.2.1. S01 - SEL CN: Geld-Statistik anzeigen

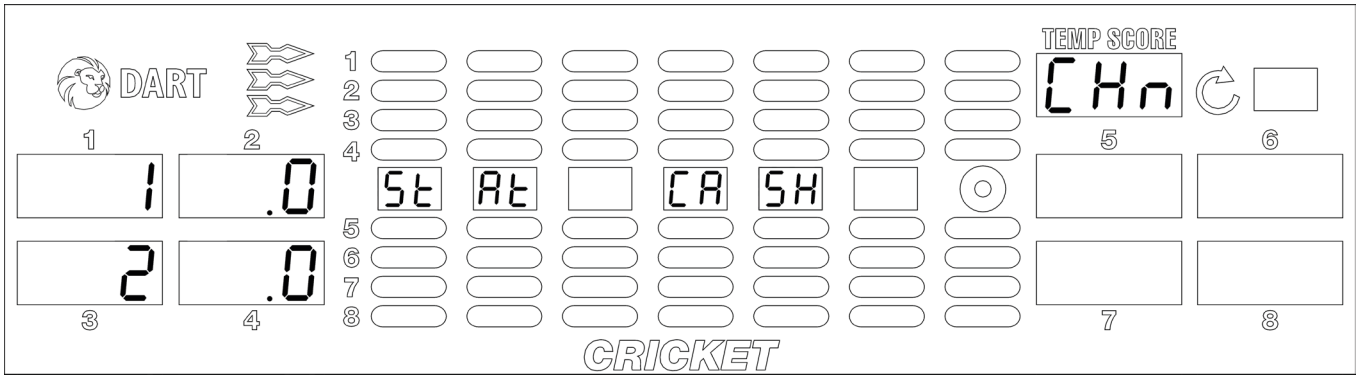
Darstellung der in den einzelnen Geldkanälen registrierten Geldsorten und der Gesamtzahl aller registrierten Geldsorten.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **StA** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

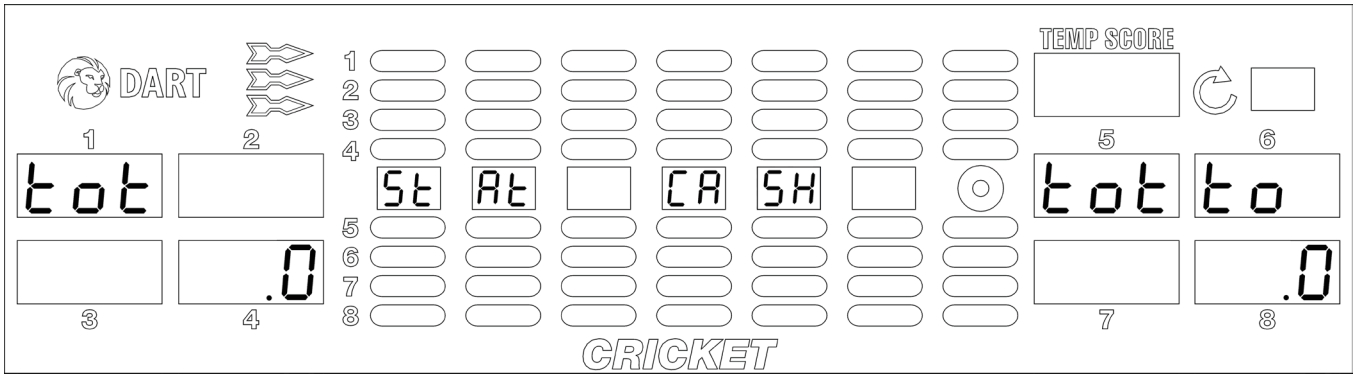
3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **SEL CN** im Spieler-1-2-Display und **S01** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen. Im TEMP-SCORE-Display erscheint **CHn.**



5. Drücken Sie die Taste [SPIELE] mehrfach, um alle programmierten Geldkanäle 1 bis 6 abzufragen. Die Nummer der Geldkanäle (1 bis 6) erscheint auf dem Spieler-1-Display, die Anzahl der Münzen/ Banknoten auf dem Spieler-2-Display, bzw. der nächste Kanal auf Spieler-3-Display und die Anzahl Münzen/ Banknoten auf Spieler-4-Display.

6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN I], um in Spieler-1-4-Display die Gesamtzahl **tot** aller registrierten Münzen/Banknoten und in Spieler-5-8-die Gesamtzahl aller registrierten Token **tot to** anzuzeigen.



7. Wenn Sie die Zählerstände für alle Geldkanäle löschen wollen drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board. Auf dem Spieler-1-2-Display erscheint danach **SEL CN**.

HINWEIS:
Diese Funktion ist in der Einstellung für Spanien nicht verfügbar.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.2.2. S02 - SEL 9A: Spiele-Statistik anzeigen

Anzeige der Spiel-Statistik für die einzelnen Spiele.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **StA** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

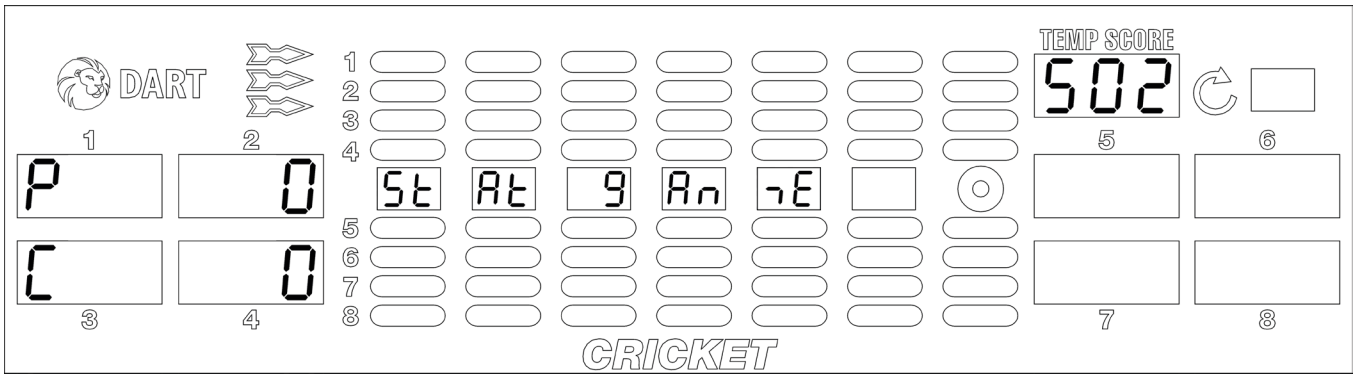
3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **S01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL 9A** im Spieler-1-2-Display und **S02** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

6. Drücken Sie die Taste [SPIELE] so oft, bis die dem gewünschten Spiel zugeordnete LED in der Spielewahl-Anzeige aufleuchtet.

7. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN I], um das gewünschten Spiel auszuwählen. Auf dem Spieler-1-2 Display erscheint die Anzahl Spieler, auf dem Spieler-3-4-Display die Anzahl der benötigten Kredite für das gewählte Spiel mit den Optionen.



8. Wiederholen Sie Punkt 6 und 7, um weitere Spiele anzuwählen. Die Anzeige wird automatisch für jedes gewählte Spiel aktualisiert.

9. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.2.3. S03 - SEL tP: Kredit-Statistik anzeigen

Anzeige der Kredite der Bonus-Kredite.

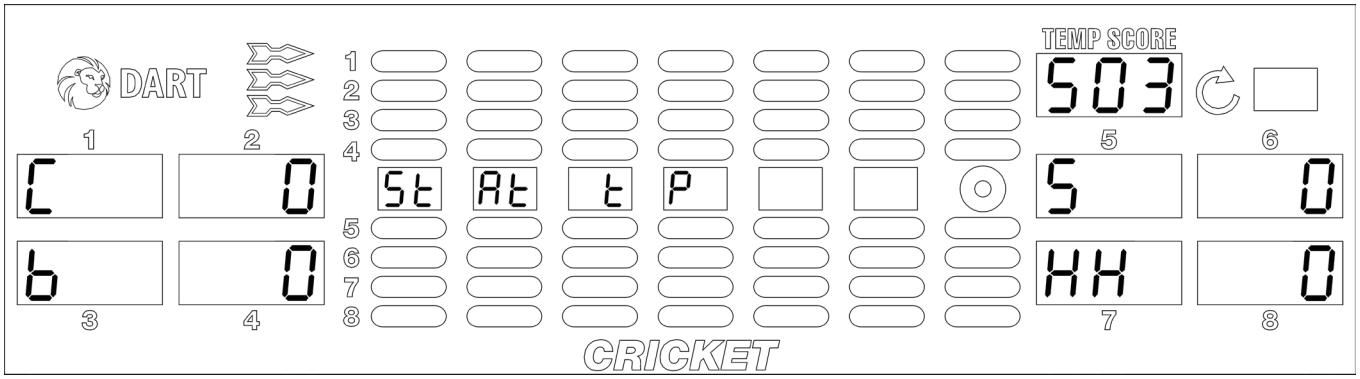
1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **StA** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

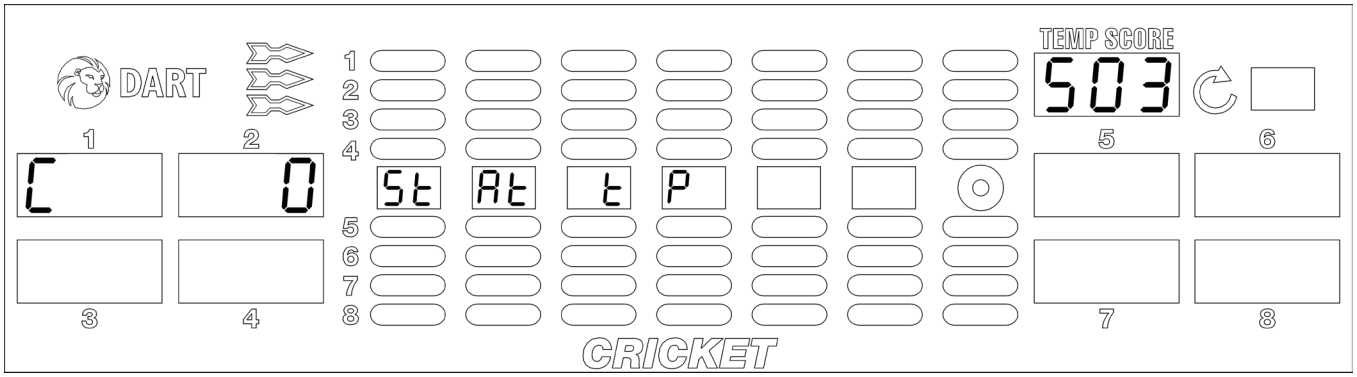
3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **S01** im TEMP-SCORE-Display.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL tP** im Spieler-1-2-Display und **S03** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Dabei bedeuten:
   C = Anzahl der gegebenen Kredite (für Münzen / Banknoten).
   b = Anzahl der gegebenen Bonus-Kredite.
   S = Stepperbonus
   HH = Happy Hour Kredite



6. Drücken Sie die Taste [SPIELE].
   Im Spieler-1-2-Display erscheint die Gesamtzahl der benutzten Kredite.



7. Wenn Sie die Zählerstände löschen wollen drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board. Auf dem Spieler-1-2-Display erscheint danach **SEL tP**.

HINWEIS:
Diese Funktion ist in der Einstellung für Spanien nicht verfügbar.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

6.2.4. Statistikausdruck

Die im Statistikmodus (StA) angezeigten Werte können mit einem DATAreader oder einem anderen geeigneten Auslesegerät ausgelesen und bei Bedarf ausgedruckt werden.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis der Schriftzug **StA** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

4. Bei Bedarf:
   Geben Sie Ihren Autorisierungscode ein, sofern einer eingestellt wurde
   (siehe Kapitel 6.1.4 P04 - SEL SEC: Autorisierungscode programmieren / ändern).
   Es erscheint **SEL CN** im Spieler-1-2-Display und **S01** im TEMP-SCORE-Display.

5. Stecken Sie den DATAreader in die VDAI-Buchse (links in der Münzkasse). Die Datenübertragung startet automatisch entsprechend den Einstellungen im DATAreader (kurz/mittel/lang - mit/ohne Löschen).
   Detaillierte Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch des LÖWEN DATAreader.

6. Ziehen Sie den DATAreader heraus, wenn die Übertragung beendet ist und der DATAreader einen Piep-Ton erzeugt.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

Die Statistikdaten werden folgendermaßen ausgedruckt:

Buchhaltungs-Daten
Zeigt die Anzahl Münzen je Münzkanal, die Gesamtzahl eingeworfener Münzen, die Anzahl bezahlter Kredite und die Anzahl gegebener Bonus-Kredite.

Spiele-Statistik
Zeigt für jedes Spiel die Anzahl Spieler, die Anzahl gespielter Kredite und den programmierten Preis (Kredit-Spiel und Zeit-Spiel).

Geräte-Kennzahl
Die 8-stellige Geräte-Kennzahl zur Zuordnung des Ausdruckes zum Gerät (GAME NUMBER).

Ausdruck-Nummer
Mit jedem DATAreader Ausdruck wird diese Zahl um 1 größer (RECEIPT #). Die Zahl kann nicht verändert werden.

HINWEIS:

Der Ausdruck ist abhängig vom Gerät, von der eingesetzten Peripherie sowie den Einstellungen am Auslesegerät. Nachfolgend angeführt wird ein beispielhafter Ausdruck, der nicht unbedingt dem tatsächlichen Ausdruck entspricht.

```
2011.10.13 13:34
V01.95
Auslessp: DrSpeicher
>* LOEWEN DART *<
Nr      : 00000000
SYSTEM : HB8
D
PCB     : V1.00
PROG    : V01.00.2
RECEIPT:          2

BOOKKEEPING
      VALUE:     TO-
TAL:
COIN    0,50
1,00
COIN    1,00
2,00
COIN    2,00
4,00
GRAND TOTAL
7,00

STATISTICS
COINED
28
STEP CRD BONUSED
2
TOTAL
30
CRD USAGE
28
     PLAYERS CREDITS
PP
301         4        4
1
301DI       1        2
2
501DO       3        9
3
701         1        3
3
CKT         2        8
3
PTL         1        2
2

301TOT      5        6
501TOT      3        9
701TOT      1        3
CKTTOT      2        8
ELMTOT     33       33
TOTAL      12       28
DATA CLEARED
```

Gerätenummer

fortlaufende Ausdrucknummer

Buchhaltung

eingeworfene 50 Ct. Münzen

eingeworfene 1 € Münzen

eingeworfene 2 € Münzen

Kasseninhalt

Satistik

bezahlte Kredite

Anzahl Stepper / Bonus / Freikredite

Kredite gesamt

Benötigte Kredite

301: Bezeichnung des Spiels / 4: Anzahl der gespielten Spiele / 4: benötigte Kredite / 1: Einzelpreis des Spiels

DI: Double In

DO: Double Out

5: alle gespielten 301 Spiele / 6: benötigte Kredite für die 301 Spiele

12: Alle gespielten Spiele / 28: verbrauchte Kredite

7. Testoptionen

7.1. Selbsttest

Die folgenden Selbsttest-Routinen werden von der Geräte-Software automatisch nach dem Einschalten durchgeführt.

Batterie-Test

Die Batteriespannung wird überprüft. Bei fehlerhafter oder schwacher Batterie wird nach dem Einschalten ein Signalton ausgegeben und im Cricket-Display erscheint **bAt LOW**.
Bei fehlender Batterie wird nach dem Einschalten ein Signalton ausgegeben und im Cricket-Display erscheint **bAt NONE**.
Durch Drücken der Taste [SPIELERWECHSEL] kann in den normalen Spielmodus gewechselt werden.

Tasten-Test

Bei diesem Test werden die vier Tasten in der Fronttür überprüft. Wird dabei ein geschlossener Tastenkontakt festgestellt (Verklemmung), wird auf dem TEMP-SCORE-Display 3-stellig angezeigt, welche Taste blockiert. Dazu wird ein Signalton erzeugt. Siehe auch Test **t01**.

Scheiben-Segment Überwachung

Bei diesem Test wird die Dartscheiben-Matrix überprüft. Falls ein Segment fehlerhaft reagiert, ertönt ein Piep-Ton, während auf der Anzeige die Meldung **StUC dArt** erscheint. Diese Meldung wird abwechselnd mit der Nummer des fehlerhaften Segments angezeigt. Die Lampen in der Fronttür blinken ebenfalls.

Test der Echtzeituhr

Bei diesem Test wird die eingebaute Echtzeituhr getestet. Sollte ein Fehler festgestellt werden, wird ein Signalton ausgegeben und im Cricket-Display erscheint **SEt rtC**.
Durch Drücken der Taste [SPIELERWECHSEL] kann in den normalen Spielmodus gewechselt werden.

Anzeige der Software-Version

Es wird die aktuell installierte Software-Version im Cricket-Display angezeigt.

7.2. Testprogramme

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

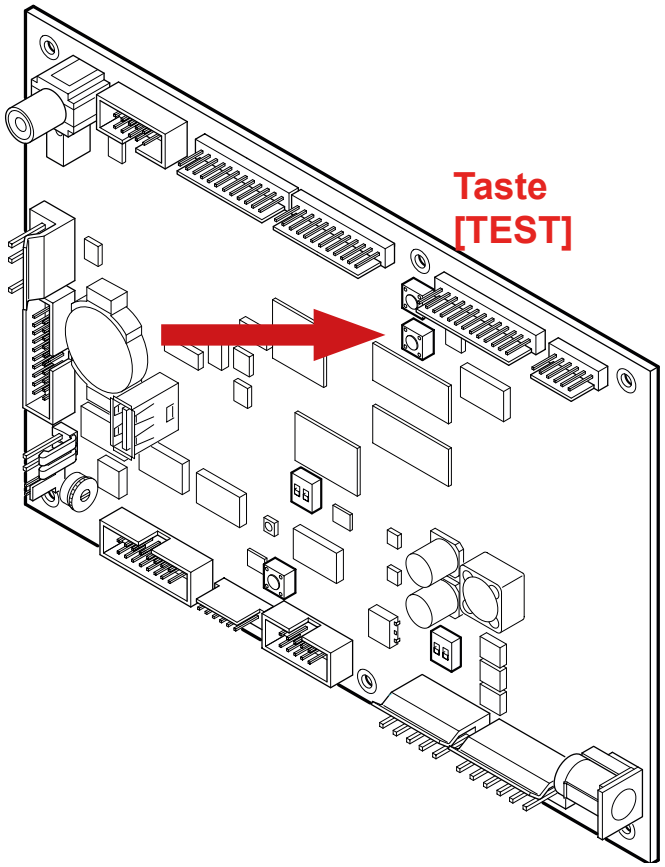
3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis das gewünschte Programm im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

5. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], um den entsprechenden Test zu starten.

6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Test vorzeitig zu beenden oder den Menüpunkt zu verlassen.



Übersicht der Test-Programme:

Programm	Anzeige	Beschreibung	Seite
t01	SEL bUt	Tastentest	72
t02	SEL dIS	7-Segment-Display- und LED-Test	72
t03	SEL SOU	Audio-Test	73
t04	SEL tAr	Test der Target-Segmente	73
t05	SEL LP	Lampen-Test	74
t06	SEL Crt	Test der Cricket LEDs	74
t07	SEL brN	Burn In Test	75
t08	SEL Ir	Test des Infrarot-Sensors	75
t09	SEL drt	Dart-Sensor-Test	76
t10	SEL PLr	Test der Spielwahl-LEDs	76
t12	SEL Sd	Test SD-Card Schnittstelle	76
t13	SEL CF	Test CF-Card Schnittstelle	76
t14	SEL USb	Test USB Schnittstelle	76
t15	SEL Pnt	Ausdruck der Geräteeinstellungen PrINt LONG ↔ PrINt SHOrt	77

7.2.1.t01 - SEL bUt: Tastentest

Mit diesem Test werden alle Fronttasten geprüft.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.
   Es erscheint **SEL bUt** im Spieler-1-2-Display und **t01** im TEMP-SCORE-Display.

3. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.

4. Drücken Sie die Taste [SPIELE].
   Es erscheint **9SL** im TEMP-SCORE-Display.

5. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN I].
   Es erscheint **OPI** im TEMP-SCORE-Display.

6. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II].
   Es erscheint **OP2** im TEMP-SCORE-Display.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL].
   Es erscheint **PLC** im TEMP-SCORE-Display.

8. Drücken Sie die Taste [PROGRAMM] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **Pr9** im TEMP-SCORE-Display.

9. Drücken Sie die Taste [TEST], um den Test zu beenden.

7.2.2.t02 - SEL dIS: 7-Segment-Display - und LED Test

Test des 7-Segment-Display- und LED-Test.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL dIS** im Spieler-1-2-Display und **t02** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.
   Auf jedem 7-Segment-Display werden nacheinander die Ziffern 0 bis 9 und der Dezimalpunkt abgebildet.
   Nachdem alle Segmente und die LEDs geprüft wurden, kehrt das Testprogramm automatisch in den TEST-Modus **tSt** zurück.

7.2.3.t03 - SEL SOU: Audio Test

Bei diesem Test wird ein Dauerton zur Einstellung der Lautstärke erzeugt.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL SOU** im Spieler-1-2-Display und **t03** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten. Ein Dauerton ertönt.

5. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Test zu beenden.

HINWEIS:

Der Lautstärkeregler (SPEAKER VOLUME) befindet sich unten links auf dem Controller-Board.

7.2.4.t04 - SEL tAr: Test der Target-Segmente

Mit diesem Test wird überprüft, ob jedes einzelne Segment der Dartscheibe die Treffer richtig erkennt.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL tAr** im Spieler-1-2-Display und **t04** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.

5. Drücken Sie die einzelnen Segmente der Dartscheibe.
   Für jedes gedrückte Segment wird die zugeordnete Punktezahl auf dem TEMP-SCORE-Display angezeigt. Ein „double“ oder „triple“ wird mit „d“ oder „t“ gefolgt von der Nummer des Segmentes angezeigt (z.B. ein „double 20“ wird als „d20“ angezeigt).

6. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Test zu beenden.

7.2.5. t05 - SEL LP: Lampen Test

Die Lampe „PFEILE NICHT WERFEN“, „PFEILE WERFEN“ sowie die Taste [SPIELERWECHSEL] wird in o.g. Reihenfolge einzeln ein- und wieder ausgeschaltet. Anschließend wird die Targetbeleuchtung aus- und wieder eingeschaltet.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL LP** im Spieler-1-2-Display und **t05** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.
   Nachdem alle Lampen geprüft wurden, kehrt das Testprogramm automatisch in den TEST-Modus **tSt** zurück.

7.2.6. t06 - SEL Crt: Test der Cricket LEDs

Es werden alle Cricket LEDs, die Bull‘s Eye-LEDs, die Spieleranzeige-LEDs und die Pfeilsymbol-LEDs ein- und ausgeschaltet.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL Crt** im Spieler-1-2-Display und **t06** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.
   Nachdem alle LEDs geprüft wurden, kehrt das Testprogramm automatisch in den TEST-Modus **tSt** zurück.

7.2.7.t07 - SEL brN: Burn in Test

Dieser Test wird werkseitig genutzt, um die LEDs und Lampen einschließlich der zugehörigen Schaltkreise zu testen.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL brN** im Spieler-1-2-Display und **t07** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.
   Am Cricket-Display sind alle LEDs an und werden nacheinander aus- und wieder eingeschaltet.
   Die LEDs der Spielwahl werden nacheinander ein- und wieder ausgeschaltet.
   Die Lampen „PFEILE NICHT WERFEN“, „PFEILE WERFEN“, Taste [SPIELERWECHSEL] werden nacheinander ein- und wieder ausgeschaltet.

5. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL]. Alle LEDs und Lampen sind an.

6. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL] erneut. Alle LEDs und Lampen blinken.

7. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL] erneut, um den Test zu beenden.

7.2.8.t08 - SEL Ir: Test des Infrarot-Sensors

Test des Infrarot-Sensors.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL Ir** im Spieler-1-2-Display und **t08** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.

5. Stellen Sie sich direkt vor das Dartgerät. Die Anzeige „PFEILE NICHT WERFEN“ leuchtet auf.
   Bewegen Sie sich vom Dartgerät weg, die Anzeige „PFEILE NICHT WERFEN“ erlischt und die Anzeige „PFEILE WERFEN“ leuchtet auf.

6. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Test zu beenden.

HINWEIS:

Stellen Sie die Empfindlichkeit so ein, dass bei Annäherung in Armlänge die Anzeige „PFEILE NICHT WERFEN“ aufleuchtet. Der Einstellregler befindet sich oben am Gerät am IR-Sensor. Siehe Kapitel 3.4.1 Abgleich des Infrarot-Sensors.

7.2.9. t09 - SEL drt: Dart-Sensor Test

Testen des Dart-Sensors (Piezo-Sensor) und die zugehörige Elektronik.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL drt** im Spieler-1-2-Display und **t09** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.

5. Drücken Sie auf den umlaufenden Catchingring. Es ertönt ein Piep-Ton.

6. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Test zu beenden.

HINWEIS:

Wenn Sie keinen Piep-Ton hören, müssen Sie die Empfindlichkeit des Dart-Sensor nachstellen. Der Einstellregler befindet sich auf dem Controller-Board. Siehe Kapitel 3.4.2 Abgleich des Dart-Sensors (Piezo-Sensor).

7.2.10. t10 - SEL PLr: Test der Spielwahl-LEDs

Die Spielwahl-LEDs werden nacheinander ein- und wieder ausgeschaltet.

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL PLr** im Spieler-1-2-Display und **t10** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten.
   Nachdem alle LEDs geprüft wurden, kehrt das Testprogramm automatisch in den TEST-Modus **tSt** zurück.

7.2.11. t12 - SEL Sd: Test SD-Card Schnittstelle

Ohne Funktion. Für künftige Anwendungen vorgesehen.

7.2.12. t13 - SEL CF: Test CF-Card Schnittstelle

Ohne Funktion. Für künftige Anwendungen vorgesehen.

7.2.13. t14 - SEL USb: Test USB Schnittstelle

Ohne Funktion. Für künftige Anwendungen vorgesehen.

7.2.14. t15 - SEL Pnt: Ausdruck der Geräteeinstellungen

Hier erhalten Sie den Gesamteinstellungsausdruck aller am Gerät eingestellten Eigenschaften (programmierte Features).

1. Drücken Sie die Taste [TEST] auf dem Controller-Board.
   Es erscheint **tSt** im TEMP-SCORE-Display.

2. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um die Auswahl zu bestätigen.

3. Drücken Sie die Taste [SPIELE] oder [OPTIONEN I], bis **SEL Pnt** im Spieler-1-2-Display und **t15** im TEMP-SCORE-Display erscheint.

4. Drücken Sie die Taste [OPTIONEN II], um den Test zu starten. Im Cricket-Display erscheint
   Pr IN t LO N9

5. Stecken Sie den DATAreader in die VDAI-Buchse (links in der Kasse). Die Datenübertragung startet automatisch entsprechend den Einstellungen im DATAreader (kurz/mittel/lang - mit/ohne Löschen).
   Detaillierte Informationen finden Sie im Benutzerhandbuch des LÖWEN DATAreader.

6. Bei Bedarf:
   Drücken Sie die Taste [SPIELE], um die Ausdrucklänge von lang auf kurz umzuschalten. Im Cricket-Display erscheint **Pr IN t SH Or t**

7. Ziehen Sie den DATAreader heraus, wenn die Übertragung beendet ist und der DATAreader einen Piep-Ton erzeugt.

8. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL], um den Menüpunkt zu verlassen.

HINWEIS:
Der Ausdruck ist abhängig vom Gerät, von der eingesetzten Peripherie sowie den Einstellungen am Auslesegerät. Nachfolgend angeführt wird ein beispielhafter Ausdruck, der nicht unbedingt dem tatsächlichen Ausdruck entspricht.

```
2011.10.13 10:23
V01.10
Auslessp: DrSpeicher
>* LOEWEN DART *<
Nr      : 00000000
SYSTEM : HB8
D
PCB     : V1.00
PROG    : V01.00.2
COIN CH/CREDITS/ADVS
 1:  2:  3:  4:  5:
6:
  0   0   0   2   4
8
0,0 0,0 0,0 0,5 1,0
2,0
BILL CH/CREDITS/ADVS
 7:  8:  9: 10:
  5  10  20  50
  5  10  20  50
```

Beispiel für einen Langausdruck

Münzkanäle

Kreditwert der einzelnen Kanäle

Münzsorte der einzelnen Kanäle

Banknotenkanäle

Kreditwert der einzelnen Kanäle

Banknotensorte der einzelnen Kanäle

```
SHORTY FACTOR:      5
GAME:
GAME       CR     RL
BE
301        1      UL
DBE
301DI      2      UL
DBE
301DO      2      UL
DBE
301IO      3      UL
DBE
301MO      1      UL
DBE
301IM      3      UL
DBE
501
...
CKT        2      25
DBE
...
HIS        1      7*
DBE
...
RAPID FIRE TIME 5.0
SEC
STEPPER LEVEL     OFF
STEPPER VALUE    1
TIMINGS:
TIME BTW ANIM   20
INACTIV RESET   30
**HAPPY HOUR**
DAY START DUR   LVL
BNS
1    --:-- --:--
2    --:-- --:--
...
7    17:00  2:00   0   0
** FEATURE SETTING **
   08  40  1f
F01  ON Winning seg-
ment
F02  ON animation
sound
F03
...
F21 OFF Shorty  disa-
ble
RTC:13.10.2011
10:23DST
END
DATA CLEARED
```

Einstellungen der einzelnen Spiele

GAME: Name des Spiels / CR: Kredit pro Spiel / RL: Rundenlimit / BE: Bullseye Wertung

Vorgegebene Zeit für Rapid Fire

Stepper eingestellt ja / nein

Stepper Kreditpegel

Zeit zwischen den Animationen

Abschaltzeit

Täglich eingestellte Happy Hour Zeiten

1: Montag bis 7: Sonntag

START: Startzeit / DUR: Dauer / LVL: Level / BNS: Bonus

Einstellungen der einzelnen Features

siehe ab Seite 46 (länderabhängig)

```
2011.10.13 10:23
V01.10
Auslessp: DrSpeicher
>* LOEWEN DART *<
Nr      : 00000000
SYSTEM : HB8
D
PCB     : V1.00
PROG    : V01.00.2
RECIEPT:           2

BOOKKEEPING
      VALUE:     TO-
TAL:
COIN    0,50
1,00
COIN    1,00
2,00
COIN    2,00
4,00
GRAND TOTAL
7,00

STATISTICS
COINED
28
STEP CRD BONUSED
2
TOTAL
30
CRD USAGE
28
     PLAYERS CREDITS
PP
xxx         a        b
c

xxxTOT      e        f
TOTAL      xx       yy
DATA CLEARED
```

Beispiel für einen Kurzausdruck

eingeworfene 50 Ct. Münzen

eingeworfene 1 € Münzen

eingeworfene 2 € Münzen

Kasseninhalt

Satistik

bezahlte Kredite

Anzahl Stepper / Bonus / Freikredite

Kredite gesamt

Benötigte Kredite

xxx: Bezeichnung des Spiels / a: Anzahl der gespielten Spiele / b: benötigte Kredite / c: Einzelpreis des Spiels

xxxTOT: alle gespielten xxx Spiele / e: benötigte Kredite für alle xxx Spiele

xx: Alle gespielten Spiele / yy: verbrauchte Kredite

8. Nachrüstsätze / Zubehör / Ersatzteilliste

Die Ersatzteilliste finden Sie im Internet unter www.loewen-service.de

Das Gerät ist mit einer VDAI-Schnittstelle ausgerüstet, um Buchhaltungsdaten sowie gerätespezifische Einstellungen auszulesen.
Informationen finden Sie im Internet unter www.loewen-gruppe.de und www.loewen-service.de

9. CE-Erklärung

CE

EG-Konformitätserklärung

Im Sinne der EG-Richtlinien

2004/108/EG	Elektromagnetische Verträglichkeit
2006/95/EG	Niederspannung

Das Produkt

NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT - Compactsportgerät
LÖWEN HB8

wurde entwickelt, konstruiert und gefertigt in Übereinstimmung mit den o.g. EG-Richtlinien in alleiniger Verantwortung von

NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstr. 240
55411 Bingen am Rhein

Bei einer mit uns nicht abgestimmten Änderung des Produktes verliert diese Erklärung ihre Gültigkeit.

Folgende harmonisierte Normen wurden angewandt:

EN 55 014-1: 2006
EN 55 014-2: 1997 Corrigendum: +A1:2001 +A2:2008

Bingen am Rhein, den 08.02.2012

Christian Arras
Geschäftsführer

ppa. Tobias Sprenger
Leiter Produktentwicklung