

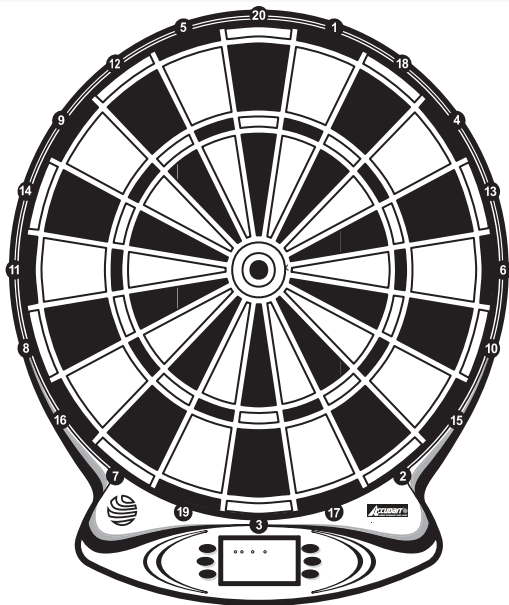
D4310



Electronic Dartboard
jeu de fléchettes électronique

www.escaladesports.com

TO ORDER PARTS, visit our website.
COMMANDER DES PIÈCES, visitez notre site web.



Instructions and Rules Instructions et règles du jeu

817 Maxwell Ave. Evansville, IN 47711 / www.escaladesports.com

Congratulations! We hope you will have many hours of enjoyable use with your new product!

Félicitations! Nous sommes convaincus que votre nouveau produit vous apportera de nombreuses heures de plaisir.



PLEASE KEEP YOUR INSTRUCTIONS!

- Your Model number is necessary should you need to contact us.
- Please read through this instruction book to familiarize yourself with all the parts and assembly steps.
- Refer to the Parts Identifier and verify that all parts have been included.
- For questions that may arise or for missing parts, **PLEASE CONTACT US BEFORE RETURNING THE DARTBOARD TO THE STORE.**



CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS!

- Vous aurez besoin de votre numéro de modèle lorsque vous communiquerez avec nous.
- Veuillez lire attentivement le mode d'assemblage afin de vous familiariser avec toutes les pièces et les étapes d'assemblage.
- Si vous avez des questions ou s'il manque des pièces, **ENTREZ S'IL VOUS PLAÎT EN CONTACT AVEC NOUS AVANT DE RETOURNER AU MAGASIN.**



CONTACT INFORMATION:

Hours: Mon.-Fri., 9:00am to 5:00pm EST

Replacement Parts: order online at: www.escaladesports.com

Technical Support: customerservice@escaladesports.com / 1-866-556-2754



POUR COMMUNIQUER AVEC NOUS

Heures d'ouverture: lundi au vendredi 9 h à 17 h - HNE

Pièces de rechange Commander à: www.escaladesports.com

Soutien technique: customerservice@escaladesports.com / 1-866-556-2754

INDEX

English.....	1
Mounting Instructions	3
How to Play	5
Game Instructions	8
Troubleshooting	13
Descriptions	13
 Français.....	 16
Instructions de montage	17
Configuration de la partie	19
Instructions de jeu	22
Pannes et remèdes	26
Descriptions.....	27



WARNING! This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. Please read instructions carefully. Proper use of this set can avoid damage or injury.

Do not mix old and new batteries. Do not mix alkaline, standard (carbon - zinc), or rechargeable (nickel cadmium) batteries. Do not dispose of batteries in fire, batteries may explode or leak.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Caution: changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

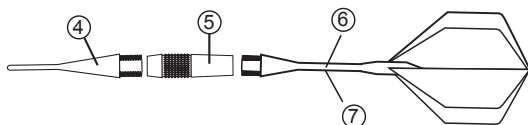
NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or experienced radio/TV technician for help.

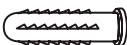


TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:

- Phillips Head Screwdrivers (or Power Driver) - not included
- Requires 3 AA Batteries - not included

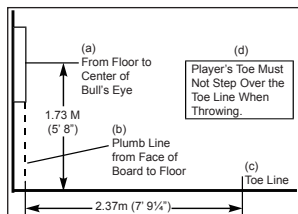
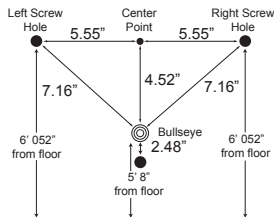


PARTS IDENTIFIER

#3  MOUNTING HARDWARE	#4  SPARE TIP	#5  STEEL BARREL	#6  RED PLASTIC FLIGHT
#7  BLUE PLASTIC FLIGHT	#8  SCREW ANCHOR		

MOUNTING INSTRUCTIONS

1. Select a suitable location with about 8 feet of open space. The "Toe-line" should be 7 feet 9 $\frac{1}{4}$ inches from the face of the board for throwing distance.
2. Measure 5 feet 8 inches from the floor to mark the position of the Bullseye with a pencil. Then, measure 4.52" up from the Bullseye to mark the center point.
3. Next measure 5.55" from the center point to the right to mark your right screw hole. Do the same for the left. (**NOTE:** You should have approx. 7.16" between the screw holes and the Bullseye.)
4. Mount to dry wall; Drill pilot holes where marked using a drill bit the same diameter as mounting screw (#3). Insert the screw anchor (#8) into drilled hole and push or tap into wall until flush. Install the mounting screws into the mounting anchors, leaving 3/16" gap between head of screw and anchor. Mount the dartboard over the screws, through the molded in holes located on the back of the board.
NOTE: if drilling into a wall stud, reduce the drill bit diameter by 50%, eliminate the screw anchor and install mounting screw directly into wall stud with the 3/16" gap between wall and the screw head.



English

--- Now You Are Ready To Play --- SOFT-TIP ELECTRONIC DART GAME

The history of darts goes back hundreds of years when even Henry VIII of England and Charles VI of France were said to be among the early dart throwers. The game likely evolved from archery and spear throwing. Moreover, the development of modern darts was closely associated with English pubs. To hit the center of the board (called the "Bull's Eye" and used to be made from cork) with a dart was once thought to be purely lucky. Yet, to the English Court's satisfaction in 1908, a Leeds innkeeper demonstrated that it is indeed a game of skill. Ever since, dart playing has been accepted as a popular social and sporting activity. There are tournaments in every country, and the game is enjoyed by millions of people worldwide.

Innovation in electronics has elevated the joy and fun of playing darts. New and exciting games are being added to the collection. Automatic score-keeping and hints for rules are making it easier to play. From young to old, for men and women, competing as an individual or team, darts bring friends together. It is no wonder that in darts tradition, each game begins and ends with a handshake.

CARING FOR YOUR DARTBOARD

NOTE! This game is designed for use with **SOFT-TIP DARTS ONLY**. *Use of steel tip darts will cause permanent damage to the board.*

- **Apply proper force to throw darts.** It is not necessary to throw hard for the darts to stick in the board. The recommended weight of a soft-tip dart is no more than 16 grams (official standard for many dart organizations and tournaments). (See TIPS AND TECHNIQUES.)
- **Use proper replacement tips.** To reduce bounce-outs, you should use the same type of soft tips as those provided with the dartboard or those packed with a SPORTCRAFT label. Long tips are not recommended for electronic dartboards; they break or bend easily. (See TROUBLE SHOOTING for removing broken tips.)
- **Avoid placing or storing the dartboard in adverse weather or extreme temperatures.**
- **Avoid subjecting the dartboard to liquid or excessive moisture.**
- **Clean the dartboard with a damp cloth and/or mild detergent only.**

TIPS AND TECHNIQUES

- TIP 1:** A proper stance is to align your hand, elbow, shoulder, hip and foot. If you are using your right hand, then turn the right side of your body to face the board. Put your weight on your right foot in the front, slightly lean forward, and balance with the left foot. If you are using your left hand, then do it vice versa.
- TIP 2:** The throwing motion should be from your elbow out. Keep your body steady and use only your hand, wrist and forearm. Bring your forearm slightly back, and with a fluid motion throw the dart toward the board. Follow through the throw by pointing the index finger at the area that you are aiming.
- TIP 3:** When removing dart from the board, apply a little twist to the right while pulling the dart out will make it easier.
- TIP 4:** Practice, Practice, Practice! Practice makes you a better dart player.

AUTOMATIC SHUT-OFF FUNCTION

This electronic dartboard is equipped with automatic Shut-off mode. There is no power switch. Install 3 AA batteries - not included and then turn the board on. If the board is left inactive for more than 3 minutes, the displays and peripheries will shut off automatically, into the OFF mode. When the ON/OFF button is pushed again, the game is then restarted.

HOW TO PLAY:

Your new dartboard has easy navigation technology that will walk you through the start up process.

PRESS the ON/OFF button to turn the dartboard power ON.

PRESS the UP and DOWN buttons to cycle through the number of players.
Once the number of players is displayed, PRESS the SELECT button to enter choice.

PRESS the UP and DOWN buttons to scroll through the game options.

PRESS the UP button during game play to check the score of each player.

PRESS the SELECT Button to enter the game option.

Some games have multiple options: Double In, Double Out, etc. PRESS the UP and DOWN buttons to cycle through the game level options.

PRESS the SELECT button to enter the game level and begin playing.

PLAYING THE GAME

1. Each Player's turn is indicated by 1- P, 1-C,2-P,...8-P on the LCD display screen.
2. Each player is entitled to throw 3 darts per turn.
3. Always wait for the dartboard to finish sounding the signal before throwing darts.
4. At the end of each player's turn, the board is automatically on hold. First remove the darts and then press the SELECT button to advance to the next player.

QUICK START GAMES:

This dartboard also includes "Quick" buttons to allow you to begin a game of 301 or Cricket with the touch of a button.

Quick 301	Turn the dartboard On. Press "QUICK 301" button. Select number of players. Push the SELECT button. Select the game level option. Push the SELECT button Begin playing 301.
------------------	--

Quicket
(Quick Cricket) Turn dartboard On.
 Press "Quicket" button.
 Select number of players.
 Push the SELECT button.
 Begin playing Cricket.

BUTTONS/FUNCTIONS:

ON/OFF

Press to turn the dartboard ON. Press this button while the dartboard is on to turn the dartboard OFF. Hold down the ON/OFF button for 2 seconds while the dartboard is on to activate the speaker control – turn volume On or Off.

UP/DOWN/SELECT

Press the UP and DOWN buttons to scroll through menu options. Press the SELECT button to enter menu options. After removing your darts from the dartboard, press the SELECT button during game play to advance to the next player.

QUICK 301/RESET

Press the QUICK 301/ RESET button after turning the dartboard on to quickly start a game of 301. Hold this button down for 2 seconds to reset the scoreboard at any time. Press the SELECT button at the end of a game to start that game over.

QUICKET/BOUNCE-OUT (not shown)

Press the QUICKET button after turning the dartboard on to quickly start a game of Cricket. Press this button during game play to record a throw that misses the dartboard or that does not hit a segment.

TABLE 1: Game Selection

GAME #	DISPLAY CODE	DART GAME	GAME OPTION	SPECIAL FUNCTIONS
1	301	_01	301 501 601 701 801 901 999	Open In/Open Out Open In/Open Out (DO) Double In (DI) / Open Out Double In (DI) / Double Out (DO)

GAME #	DISPLAY CODE	DART GAME	GAME OPTION	SPECIAL FUNCTIONS
2	LEA	LEAGUE_01	301 501 601 701 801 901 999	Open In/Open Out Open In/Open Out (DO) Double In (DI) / Open Out Double In (DI) / Double Out (DO)
3	rcL	Round the Clock	105, 110, 115, 120 205, 210, 215, 220 305, 310, 315, 320	105, 110, 115, 120 205, 210, 215, 220 305, 310, 315, 320
4	CUP	Count Up	100, 200, 300, 400 500, 600, 700, 800 900	
5	cri	Cricket - (Standard)	0, 20, 25	
6	noc	No score Cricket	0, 20, 25	
7	Cut	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	
8	PUP	Killer Cricket	0, 20, 25	
9	LPc	Low Pitch Cricket	0, 20, 25	
10	S-o	Shoot Out	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
11	HiS	High Score	3 to 14	
12	Shi	Shanghai	101, 105, 110, 115	
13	orS	Overs	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
14	Und	Unders	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
15	HAL	Halve-It	12	
16	biG	Big-6	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
17	CL2	Color	100, 200, 300, 400, 500	
18	bc2	Bonus Color	100, 200, 300, 400, 500	
19	CC2	Correctional Color	100, 200, 300, 400, 500	
20	nC2	No Color	3, 4, 5, 6, 7	
21	Fdc	Free-Dart Color	5, 10, 15, 20	
22	S-1	Shooting I	-	
23	S-2	Shooting II	-	
24	S-3	Shooting III	-	
25	S-4	Shooting IV	-	

GAME INSTRUCTIONS

301-999

This is the most popular dart game, played in most leagues and tournaments. Each player starts the game with 301 points (or 501, 601, etc.). At the end of each player's turn, the sum of the three darts thrown is subtracted from the player's score. The player who reaches exactly zero first wins the game. The play can continue until the 2nd, 3rd, and 4th places are determined.

Busting Rule: When a player exceeds the score needed to reach exactly zero, the turn is a "bust" and the score reverts back to what it was before the turn.

To make the game more challenging, you may select the **DOUBLE** button to set additional restrictions on how to start and end the game. The choices are as follows:

Open In: The scoring begins when any number is hit.

Open Out: The player can finish the game with a hit on any number that reduces the score to exactly zero.

Double In: To start, the player must hit a number in the double's ring or a double Bull's Eye. No score will be counted until this condition is met.

Double Out: To win, the player must hit a number in the double's ring or a double Bull's Eye that reduces the score to exactly zero. A score leaving the player with "1" will **BUST** and revert back to the previous score. (This is because 1 isn't divisible by 2. For Example: If a player has 17 and throws a double 8, he/she is then left with 1 which will **BUST** and revert back to 17.)

LEAGUE 301-999

This is a team play of the 301-999 game, very popular among dart leagues. There are always 2 teams and 4 scores to track. Player 1 and Player 3 play against Player 2 and Player 4. The game is played the same way as the individual 301-999 game. The team play can also take 8 players, with two each on one score and four in a team.

ROUND THE CLOCK

In this game, the player tries to hit the numbers from (depending on game) 1 to 5, 1 to 10, 1 to 15, or 1 to 20 in order. When a number is hit, then the game is advanced for shooting the next number. The player who reaches and hits the end number for their game first is the winner.

COUNT-UP

This is a simple game that anyone can play. The objective is to beat the other players by being the first to reach a preset score. The available settings are: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 and 900. Each player should try to score as high as possible in his/her turns. The final total score is allowed to be more than the preset score.

CRICKET – (Standard)

Cricket is a game that is extremely popular in America and Central Europe. Players adopt defensive or offensive strategies, depending on the state of the game. At any point during the game, each player can make an effort to increase the score or to attempt blocking other players from scoring.

The game is played with the numbers 15 through 20 and the Bull's Eye. Each player must mark a number three times to *CLOSE* it. A hit of a single number counts as one mark; a double counts as two marks and a triple counts as three marks. After a number is closed, additional "markings" are converted into scores that is equal to the number. However, when a number is closed by all players (*ALL CLOSED*), that number is then no longer available for accumulating scores. The winner is the one who closes all the numbers first and has the highest score. If a player has closed all the target numbers but has fewer points than his opponent, he must continue hitting whatever number the opponent has open to reach a higher point total.

The strategy can be very different if the game is being played with the restriction of closing each number in a specific order. Close numbers in the set sequence. **NOTE:** See the DESCRIPTION section for special notes on the Cricket Display.

NO SCORE CRICKET

This is a simplified version of *Cricket*. The objective is to close all the numbers as soon as possible. No score is given for a hit on a closed number at any time. Therefore, once a number is hit three times, you should move on to hit other targets. The winner is the one who registers all three hits on all numbers first.

CUT THROAT CRICKET

This is a reversed version of *Cricket* in scoring, most popularly being played with three players. Two of the players may join up against another player before they turn against each other for a fight.

After a number is closed, a hit for scoring is added to the opponents' scores. The highest accumulative score is the losing score. However, no score will be added to a player who has the number already closed. The winner is the one who has the lowest score and closed all the numbers first. If a player has closed all the numbers first but also has a higher score, he/she must keep on throwing to bring the opponents' scores over or equal to his/her score. Therefore, the best strategy is to close the numbers as soon as possible to block the other players from giving you points while adding the chance to penalize the others.

KILLER CRICKET

This game is much like the *No Score Cricket* with an added twist. When a number is closed, the player has a chance to eliminate opponents' marking by hitting the same number again. However, if the opponent has the number closed as well, then no marks will be taken away from that player. Note: instead of turning on a light, each positive marking will turn off a light on the screen. The player who closes all the numbers first is the winner.

Example: For the number 19, Player 1 has one hit (one mark), Player 2 has two hits (two marks), and Player 3 has number 19 closed (three marks). Player 4 comes up and hits a triple 19, so he closed number 19, too. Player 4 then aims and hits in the number 19 again. In consequence, Player 1 and 2 now have one mark off for 19, and Player 3 is not affected. This means that Player 1 and 2 are 1 hit further away from closing 19.

LOW PITCH CRICKET

This version of Cricket utilizes the lower numbered segments on the board for a change of pace from the standard Cricket segments. Players will need to "close" segments 1, 2, 3, 4, 5, 6, and Bullseye. All other rules apply as detailed in standard Cricket.

SHOOT-OUT

With the help of smart electronics, this game is an improvement on and is more exciting than *Round-The-Clock*. The target is randomly picked by the on-board computer. There are 10 seconds for you to throw the dart. A hit on the target counts as 1 point. Doubles and triples are treated the same as a single. If the 10-second time expires, it is considered that a throw was made and missed. The target is renewed after each throw. The player to first reduce points to "zero" wins the game.

HIGH SCORE

This game is much like *Count-Up*, except that the game ends at the finish of the 7th round. The player who accumulates the highest total score wins.

SHANGHAI

This game is similar to *Round-The-Clock*, except scores are accumulated and the game is limited to 7 rounds, or 21 throws. Players start shooting with the number 1 and progress toward 20 and Bull's Eye. No hit is counted when it is out of the numbering sequence. A hit on a double or a triple is counted as 2x or 3x the number. Example: A hit on double 3 counts as $2 \times 3 = 6$ points. By the end of the 7th round, the player who accumulates the most points wins.

OVERS

This is a simple and quick game. Each player should try to score higher than or equal to the previous highest score made in a turn. When a player scores less than the previous three-dart total, one "Life" is then taken away from that player. Each player is given a total of three lives. The last player who has a "Life" left is the winner.

UNDERS

This game is similar to *Overs*, except the objective is to beat the lowest record of three darts in total. When the three-dart total is higher than the record, then one "Life" is taken away from the player. Any pass of a throw or any hit outside the scoring area is penalized with 60 points (3 x 20, the highest possible one-dart score). The last player who has a "Life" left is the winner.

HALVE-IT

In this game, a total miss with three throws can make your score decrease. Everybody starts the game by shooting for the number 12, and then 13, 14, any Doubles, 15, 16, 17, any Triples, 18, 19, 20 and Bull's Eye. Each player throws three darts at the same number, and then progresses to the next number in the next round. A hit on a double or triple counts as 2x or 3x the points. If a player misses all three throws on a specific target in a round, his/her scores will be cut in half. *For example:* If a player has a cumulative score of 76 after two turns and then misses the next number with all 3 darts, the player's score is cut in half, leaving 38. At the end of the game, the player with the most points is the winner.

BIG-6

The player should try to earn the chance of picking the next target by making a hit on the current target first. Single-6 is the first target when the game starts. Within the three throws, the player has to hit the target once to save his/her lives. As long as the hit is made by the first or the second throw, the player has a chance with one throw to select the next target. Singles, Doubles and Triples are all considered as different targets. The strategy is to pick the toughest target for the opponents as possible, such as "triple-20" or "double-Bull's Eye". The last player who has a "Life" left is the winner.

COLOR

To begin this game, Each player must throw one dart to determine at which block/color (#20 color or #1 color) who will be shooting. (If the player hits a bullseye with this dart, they must throw again to decide the color). Each player then tries to hit their color target in order to add up to the total score (which must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 100, 200, 300, 400 or 500). If a player throws a dart in an opponent's color, then the mark does not count. The bullseye does count towards your total score. The first player to the pre-set final score wins.

BONUS COLOR

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, that opponent gets the points added towards his total score.

CORRECTIONAL COLOR

This game is played the same as "Color" with the following exception. If a player throws their dart in an opponent's color, those points are deducted from the player's total score.

NO SCORE COLOR

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their color target to mark one point. (The total score must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 3, 4, 5, 6, or 7 total marks). If a player throws a dart in an opponent's color, one mark is removed from the player's total score and the player loses his turn. (The bullseye does count towards your total score.) The winner will be the only player with marks remaining (when all others are at zero).

FREE-DART COLOR

This game is played the same as "Color" with the following exception. Each player tries to hit their color target to gain the highest possible score. (The total number of darts to be thrown must be decided on and set up in Game Options at the beginning of the game: 5, 10, 15, or 20 total darts). If a player throws a dart in an opponent's color, it does not count towards the total score. (The bullseye does count towards your total score.) The player with the highest total of points after all the darts are thrown is the winner.

SHOOTING I

In this game, each player throws three darts. The player with the highest 3 dart total wins that round. Game is played until one player reaches a total of 7 rounds won.

SHOOTING II

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the score: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. Winner is the first one to win 7 rounds.

SHOOTING III

This game is played just like Shooting II. The game lasts seven rounds and the winner is the first to reach four rounds won.

SHOOTING IV

This game is played just like Shooting I, however, only darts that land in the single, double, or triple areas of the following Target Area numbers will count towards the scorer: 15, 16, 17, 18, 19, 20, Bullseye. The game last seven rounds and the winner is the first one to win four rounds.

TROUBLESHOOTING

No Power	Check to see if the batteries are installed properly.
Game Will Not Score	Check to see if the game is in the setup mode or if the game is on hold or in the middle of checking the score. Push the START/RESET button to see if the game will start playing. You may also check to see if any scoring segments or function buttons are stuck.
Stuck Segment or Button	During shipping or in the course of normal play, it is possible for the scoring segments to become temporarily stuck. If such a situation happens, all automated scoring functions will cease. By gently removing the dart or wiggling the segment with your finger, you will be able to free the segment. The game may then be resumed and scoring functions will be back to normal.
Removing Broken Tips	If you are using plastic tips, the tips may break and remain in the board. If this happens, try to pull it out gently with a pair of pliers. Remember, the heavier the dart is with the plastic tip, the higher the chance that the tip will bend or break.
Power or Electro-magnetic Interference	Should there be an electromagnetic interference, the electronics of the dartboard may possibly show erratic behavior or fail to continue working. (For example: a heavy thunderstorm, a power line surge, a rolling brown out, or too close proximity to an electrical motor or microwave.) To restore the game to normal operation, remove the batteries for several seconds and then reinstall the batteries. Be sure to remove the source that causes the interference as well.

DESCRIPTIONS

- (1) **Single:** Score the number shown.
- (2) **Double:** Score x 2.
- (3) **Triple:** Score x 3.
- (4) **Bull's Eye:** The outer bull is 25 points; the center double bull is 50 points.
- (5) **Catch-Ring:** Catches missed dart, no score.
- (6) **Function Buttons:** (see HOW TO PLAY)
- (7) **Player Score:** (alternately shows)

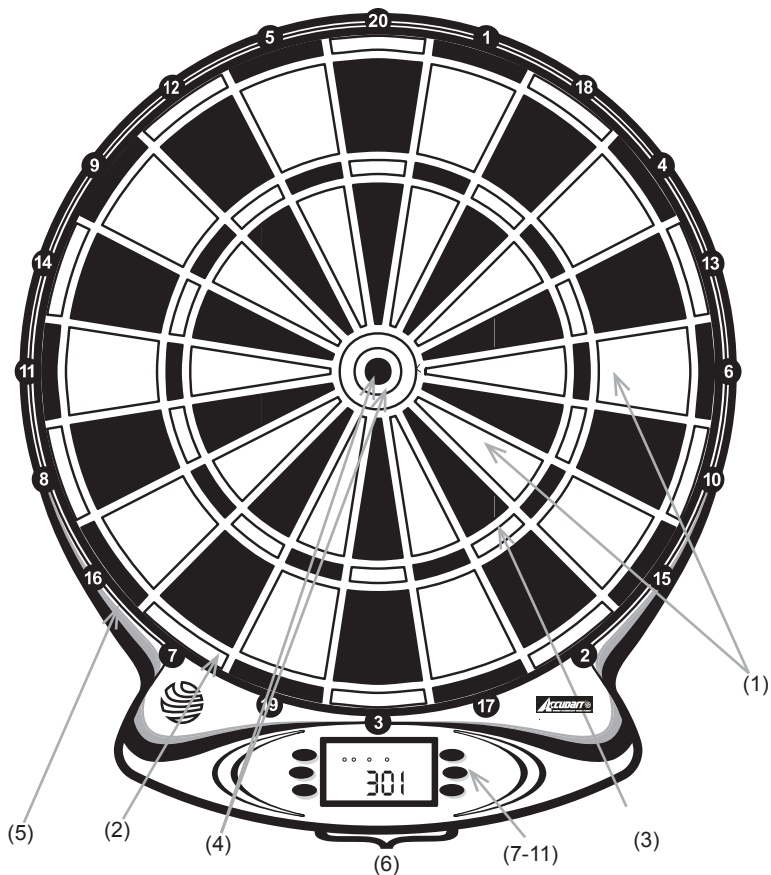
Target

Dart Hit

Cumulative Score.

- (8) **Turn indicator:** Shows which player is up for the throw.
- (9) **Dart Indicators:** Shows how many throws remain for the turn.
- (10) **Cricket Display:** Shows summary marks and cricket numbers.
- (11) **Indicators for Double In (DI) and Double Out (DO).**

D4310



LIMITED WARRANTY

Escalade® Sports (the "Company") warrants the Product to be free from defects in workmanship and materials under normal use and conditions **FOR A PERIOD OF 90 DAYS FROM THE DATE OF ORIGINAL PURCHASE** in the United States and Canada.

Product Registration Card

The Product Registration Card must be filled out completely and mailed to the Company at the address printed on the card within 10 days from the date of your purchase of the Product.

What Is Covered

Except as provided below, this Limited Warranty covers all defects in materials and workmanship. This Limited Warranty is void if the Product is:

- Damaged through improper usage, negligence, misuse, abuse, transportation damage, acts of nature, or accident (including failure to follow the instructions supplied with the Product)
- Used in commercial applications or rentals
- Modified or repaired by anyone not authorized by the Company.

What Is Not Covered

This Limited Warranty does not cover:

- Any expendable items such as batteries, light bulbs, fuses, accessories, cosmetic parts, tools and other items that wear out due to normal usage.
- Any costs you may incur for delivery, installation, assembly or transport of your product.

What The Company Will Pay For

If during the Limited Warranty period, any part or component of the Product is found by the Company to be defective, the Company will, at its option, repair the Product, replace the Product with a new Product (either the same or an equivalent model) or cause the original retailer of the Product to exchange the Product with a new Product (either the same or an equivalent model) or refund the original purchase price of the Product, without charge for labor or parts. The Company's obligation to repair, replace or exchange the Product, however, shall be limited to the amount of the original purchase price of the Product.

How To Obtain Warranty Service

In order to enforce your rights under this Limited Warranty, you must follow these procedures:

- You must have completed and mailed the Product Registration Card to the Company within 10 days of purchase of the Product.
- You must include THE ORIGINAL COPY OF YOUR SALES RECEIPT.
- You must call the Company's Consumer Service Department at 1-866-556-2754 from 9:00 A.M. to 5:00 P.M. (EST) to notify the Company of the nature of the problem.
- If you are instructed to return the Product to the Company for servicing, you are responsible for shipping the Product, at your expense, to the address designated by the Company in packaging that will protect against further damage.
- You must also include your name, address, daytime telephone number, model number of the Product and a description of the problem.

THIS LIMITED WARRANTY IS AVAILABLE ONLY TO THE ORIGINAL PURCHASER OF THE PRODUCT AND IS VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY.

THE COMPANY'S LIABILITY IS LIMITED TO THE REPAIR OR REPLACEMENT, AT ITS OPTION, OF ANY DEFECTIVE PRODUCT AND SHALL NOT INCLUDE ANY LIABILITY FOR INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND.

THIS WARRANTY IS EXPRESSLY MADE IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED.

SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR DO NOT ALLOW FOR EXCLUSION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES. TO THAT EXTENT, THE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This Limited Warranty gives you specific legal rights, but you may also have other rights that vary from state to state.

If you have questions regarding this Limited Warranty or the operation of the Product, you may call or write us:

Consumer Service Department
817 Maxwell Ave.
Evansville, IN 47711
1-866-556-2754
www.escaladesports.com



ATTENTION! Ce jeu n'est pas un jouet d'enfant. La présence d'un adulte est nécessaire lorsque des enfants jouent à ce jeu. Veuillez lire les instructions attentivement. L'utilisation appropriée de ce jeu peut prévenir les dommages matériels et les blessures.

Ne pas mélanger de vieilles et nouvelles piles. Ne pas mélanger de piles alcalines, standards (carbone - de zinc), ou rechargeables (cadmium ou nickel). Ne pas jeter les piles dans le feu, les piles peuvent exploser ou fuir.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Attention: les changements ou modifications qui ne seraient pas expressément approuvés par la partie responsable de la mise en conformité peuvent annuler le droit de l'utilisateur à employer l'appareil.

REMARQUE: cet équipement a été testé et certifié conforme aux limites des appareils numériques de catégorie B, selon les règlements de la CFC partie 15. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des fréquences radioélectriques et, en cas d'installation et d'utilisation non conformes aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Il n'est toutefois aucunement garanti qu'il n'y aura pas d'interférences dans tous les types d'installation. Si cet équipement cause des interférences nuisibles à la réception radio ou télé, ce qui peut être déterminé en allumant et en éteignant l'appareil, il est recommandé d'essayer de supprimer les interférences en prenant les mesures suivantes :

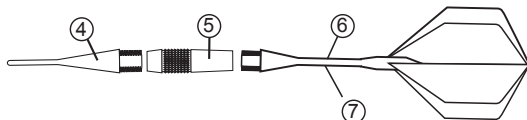
- réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- brancher l'équipement dans une prise d'un circuit différent de celui sur lequel est branché le récepteur.

Vous pouvez aussi consulter le détaillant ou un spécialiste en radio et télévision.

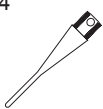
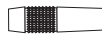


OUTILS NÉCESSAIRES À L'ASSEMBLAGE

- Tournevis Philips ou tournevis pour vis à tête fendue / ou tournevis électrique (non inclus)
- Exige 3 piles AA - non incluses

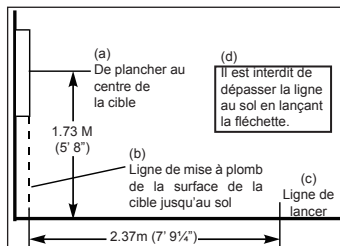
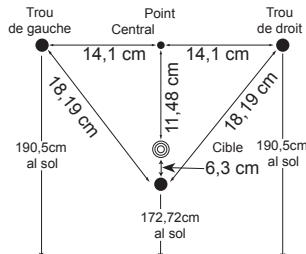


IDENTIFICATION DES PIÈCES

N° 3  VIS DE MONTAGE	N° 4  POINT	N° 5  CORPS D'ACIER	N° 6  VOLANT ROUGE
N° 7  VOLANT BLEU	N° 8  ANCRAGE À VIS		

INSTRUCTIONS DE MONTAGE

1. Cherchez un endroit approprié et dégagé avec 2,5 m d'espace libre. La «ligne de lancer» doit être à 2,37 m de la face de la cible du jeu de fléchettes pour être à la bonne distance pour lancer.
2. Tenez la cible au mur pour faire coïncider les trous de montage avec les goujons. Le centre de la cible doit être à 1,73 m du sol. Marquez les emplacements avec un crayon. Pour mesurer le point de centre, marquez 17,78 cm en haut de la cible.
3. Ensuite mesurez 14,1 cm du point de centre à la droite pour marquer votre trou de vis droit. Faites le même pour le gauche. **(REMARQUE:** Vous devez avoir approximativement 18,19 cm entre les trous de vis et la cible.)
4. Montage à sécher mur; Percer des trous aux endroits marqués à l'aide d'un foret du même diamètre que la vis de montage (# 3). Insérez la vis d'ancrage (# 8) dans le trou percé et pousser ou taper dans le mur jusqu'à ce qu'elles affleurent. Installez les vis de fixation dans les chevilles de fixation, ce qui laisse 3/16 "entre la tête de vis et chevilles. Monter le jeu de fléchettes sur les vis, à travers la moulée dans des trous situés à l'arrière de la planche. NOTE; si le forage dans un poteau mural, de réduire le diamètre du foret de 50%, d'éliminer la vis d'ancrage et d'installer la vis de fixation directement dans le poteau mur avec le 3/16 "écart entre le mur et la tête de vis.



Français JEU DE FLECHETTES ELECTRONIQUE (SOFT-TIP)

L'histoire des fléchettes date de plusieurs siècles. Henry VIII d'Angleterre et Charles VI de France auraient été des amateurs de fléchettes. Ce jeu tire certainement ses origines du tir à l'arc et du lancer de javelot. De plus, le jeu de fléchettes moderne a été largement associé aux pubs anglais. On pensait qu'atteindre le centre de la cible (appelé «Bull's Eye» et fait en liège) avec une fléchette relevait uniquement de la chance. Pourtant, à la satisfaction de la Cour d'Angleterre, un aubergiste de Leeds montra en 1908 que cela était une affaire d'adresse. Depuis, le jeu de fléchettes a été accepté comme une activité sportive et sociale très populaire. Des tournois sont organisés dans tous les pays et des millions de personnes dans le monde entier apprécient ce jeu.

Les énormes progrès de l'électronique ajoutent au plaisir et au divertissement procurés par le jeu de fléchettes. La collection s'enrichit de nouvelles parties passionnantes. L'enregistrement automatique du score et la fourniture de conseils sur les règles du jeu rendent ce jeu plus facile que jamais. Le jeu de fléchettes est ouvert à tous, hommes ou femmes, jeunes ou plus âgés, individuellement ou en équipes. Une formidable occasion de se retrouver entre amis. Rien d'étonnant à ce que chaque partie de fléchettes débute et s'achève par une poignée de mains.

PRENEZ SOIN DE VOTRE CIBLE

NOTEZ! Ce jeu est conçu pour être utilisé avec des **FLECHETTES A POINTE DOUCE UNIQUEMENT**. *Des pointes en acier peuvent endommager définitivement la cible.*

- **N'utilisez que la force nécessaire pour lancer les fléchettes et adoptez une position adéquate.** Il n'est pas nécessaire de lancer les fléchettes avec force pour qu'elles restent sur la cible. Le poids recommandé pour les fléchettes à pointe souple ne doit pas dépasser 16 grammes (c'est la norme officielle pour de nombreuses associations et des tournois). (Voir CONSEILS ET TECHNIQUES.)
- **Utilisez les pointes de rechange adéquates.** Afin de réduire les rebonds, utilisez les mêmes pointes que celles livrées avec le jeu ou des pointes portant la marque SPORTCRAFT. Les pointes longues ne sont pas indiquées pour les jeux de fléchettes électroniques. Elles se brisent ou se tordent plus facilement. (Pour le remplacement des pointes, voir PANNES ET REMEDES.)
- **Évitez d'exposer la cible aux intempéries ou aux températures extrêmes.**
- **Évitez d'exposer la cible aux liquides ou à une humidité excessive.**
- **Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide et/ou avec un détergent doux.**

CONSEILS ET TECHNIQUES

CONSEIL 1: Pour vous positionner convenablement, placez sur une ligne la main, le coude, l'épaule, la hanche et le pied. Si vous êtes droitier, faites face à la cible avec le côté droit de votre corps. Faites reposer votre poids sur le pied droit placé vers l'avant, penchez-vous légèrement en avant et conservez l'équilibre avec le pied gauche. Si vous êtes gaucher, intervertissez les côtés.

CONSEIL 2: Le mouvement de lancer doit démarrer du coude. Conservez votre position et n'utilisez que votre main, votre poignet et votre avant-bras. Reculez légèrement l'avant-bras et, dans un mouvement fluide, lancez la fléchette vers la cible. Suivez le mouvement en pointant votre index vers la zone que vous visez.

CONSEIL 3: Pour retirer plus facilement les fléchettes de la cible, tournez légèrement vers la droite en tirant sur le fléchette.

CONSEIL 4: Entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous! C'est en vous entraînant que vous ferez des progrès.

FONCTION D'INTERRUPTION AUTOMATIQUE

Cette cible électronique est équipée du mode d'interruption automatique. Il n'y a aucun commutateur de puissance. Installez 3 piles AA (non incluses) pour faites marcher la cible. Si la cible est laissée inactif pendant plus de 3 minutes, les écrans et les périphériques s'arrêteront automatiquement, étant dans le mode <<arrêt>>. Quand le bouton ON/OFF (march/arrêt) est poussé de nouveau, le jeu alors reprendra.

CONFIGURATION DE LA PARTIE

Votre nouvelle cible contient la technologie de navigation facile qui vous emmènera par le processus de démarrage.

APPUYEZ le bouton <<ON/OFF>> pour allumer la cible.

APPUYEZ les boutons <<UP>> et <<DOWN>> pour parcourir par le nombre de joueurs. Une fois que le nombre de joueurs est montré, PRESSEZ le bouton <<SELECT>> pour entrer au choix.

APPUYEZ les boutons <<UP>> et <<DOWN>> pour parcourir les options de jeu.

APPUYEZ le bouton <<UP>> pendant la partie de jeu pour vérifier le score de chaque joueur.

APPUYEZ le bouton <<SELECT>> pour entrer à l'option de jeu.

Quelques jeux ont des options multiples : Double In, Double Out, etc. APPUYEZ les boutons <<UP>> et <<DOWN>> pour parcourir les options de niveau de jeu.

APPUYEZ le bouton <<SELECT>> pour entrer au niveau de jeu et commencer à jouer.

POUR JOUER

1. Le tour de chaque joueur est indiqué par « 1-P, 1-C, 2-P...8P » sur l'afficheur ACL.
2. Chaque joueur a le droit de lancer 3 fléchettes par tour.
3. Attendez toujours que la cible ait fini d'émettre le signal avant de lancer les fléchettes.
4. A la fin de chaque tour, la cible se place automatiquement sur «Hold». Retirez les fléchettes et appuyez sur le bouton PLAYER pour continuer.

JEUX DE COMMENCER RAPIDEMENT:

Cette cible inclut aussi des boutons <<Quick>> pour vous permettre de commencer un jeu de 301 ou le Cricket avec le contact d'un bouton.

Quick 301

Allumez la cible.
Appuyez sur le bouton <<QUICK 301>>.
Choisissez le nombre de joueurs.
Poussez le bouton <<SELECT>>.
Choisissez l'option de niveau de jeu.
Poussez le bouton <<SELECT>>
Commencez à jouer le 301.

Quicket Allumez la cible.
(Cricket rapide) Appuyez sur le bouton <<Quicket>>.
 Choisissez le nombre de joueurs.
 Pousser le bouton <<SELECT>>.
 Commencez à jouer le Cricket.

BOUTONS/FUNCTIONS:

ON/OFF

Appuyez ce bouton pour allumer la cible. Appuyez ce bouton tandis que la cible est allumée pour l'éteindre. Pressez pendant 2 secondes tandis que la cible est allumée pour activer ou fermer le volume de l'haut-parleur.

UP/DOWN/SELECT

Appuyez les boutons <<UP>> et <<DOWN>> pour parcourir les options de menu. Appuyez le bouton <<SELECT>> pour faire entrer les options de menu. Après l'enlèvement de vos fléchettes de la cible, appuyez le bouton <<SELECT>> pendant la partie pour vous avancer au joueur suivant.

QUICK 301/RESET

Appuyez ce bouton après avoir allumé la cible pour rapidement commencer un jeu de 301. Pressez ce bouton pendant 2 secondes pour remettre de nouveau le tableau d'affichage. Appuyez le bouton <<SELECT>> à la fin d'un jeu pour recommencer ce jeu.

QUICKET/BOUNCE-OUT (non visible)

Appuyez ce bouton après avoir allumé la cible pour rapidement commencer un jeu de Cricket. Pressez ce bouton pendant la partie pour enregistrer un lancement qui manque la cible ou qui ne frappe pas de segment.

TABLE 1: Selection de jeu

N° DE JEU	CODE SUR L'ÉCRAN	JEU	OPTION DE JEU	FONCTIONS SPÉCIALES
1	301	_01	301 501 601 701 801 901 999	Open In/Open Out Open In/Open Out (DO) Double In (DI) / Open Out Double In (DI) / Double Out (DO)

N° DE JEU	CODE SUR L'ÉCRAN	JEU	OPTION DE JEU	FONCTIONS SPÉCIALES
2	LEA	LEAGUE_01	301 501 601 701 801 901 999	Open In/Open Out Open In/Open Out (DO) Double In (DI) / Open Out Double In (DI) / Double Out (DO)
3	rcL	Round the Clock	105, 110, 115, 120 205, 210, 215, 220 305, 310, 315, 320	105, 110, 115, 120 205, 210, 215, 220 305, 310, 315, 320
4	CUP	Count Up	100, 200, 300, 400 500, 600, 700, 800 900	
5	cri	Cricket - (Standard)	0, 20, 25	
6	noc	No score Cricket	0, 20, 25	
7	Cut	Cut Throat Cricket	0, 20, 25	
8	PUP	Killer Cricket	0, 20, 25	
9	LPc	Low Pitch Cricket	0, 20, 25	
10	S-o	Shoot Out	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
11	HiS	High Score	3 to 14	
12	Shi	Shanghai	101, 105, 110, 115	
13	orS	Overs	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
14	Und	Unders	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
15	HAL	Halve-It	12	
16	biG	Big-6	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21	
17	CL2	Color	100, 200, 300, 400, 500	
18	bc2	Bonus Color	100, 200, 300, 400, 500	
19	CC2	Correctional Color	100, 200, 300, 400, 500	
20	nC2	No Color	3, 4, 5, 6, 7	
21	Fdc	Free-Dart Color	5, 10, 15, 20	
22	S-1	Shooting I	-	
23	S-2	Shooting II	-	
24	S-3	Shooting III	-	
25	S-4	Shooting IV	-	

INSTRUCTIONS

301-999

C'est le jeu de fléchettes le plus populaire, celui que l'on joue dans la plupart des ligues et des tournois. Chaque joueur démarre la partie avec un score de 301 points (ou 501, 601, etc.). A la fin de chaque tour, le total des trois lancers est déduit du score du joueur. Le joueur qui, le premier, parvient exactement à zéro a gagné. La partie peut continuer jusqu'à ce que l'on ait déterminé les 2e, 3e, et 4e places.

Busting Rule: si le joueur dépasse le score nécessaire pour obtenir exactement zéro, le tour est annulé et le score repasse à la valeur qu'il avait avant le tour.

Pour rendre la partie plus intéressante, vous pouvez utiliser le bouton **DOUBLE** pour définir des restrictions supplémentaires sur la manière de commencer et de terminer la partie. Les possibilités sont :

Open In: l'enregistrement du score débute dès qu'un nombre quelconque est atteint.

Open Out: le joueur peut terminer la partie en touchant un nombre quelconque ramenant exactement le score à zéro.

Double In: pour pouvoir commencer, le joueur doit toucher un nombre du double anneau ou un double Bull's Eye. Aucun résultat ne sera comptabilisé avant que cette condition ne soit remplie.

Double Out: pour gagner, le joueur doit atteindre un double ou un double Bull's Eye ramenant exactement le score à zéro. Un résultat qui ramène le score à «1» est **BUST** pour le joueur.

301-999 DE COMPÉTITION

C'est un jeu d'équipe de 301-999, très populaire parmi des ligues de flèche. Il y a toujours 2 équipes et 4 marques à suivre. Joueur 1 et Joueur 3 jouent contre Joueur 2 et Joueur 4. C'est joué dans la même façon que 301-999 d'individu. N'importe quel joueur réduisant sa marque premièrement au zéro exact rend son équipe le gagnant, MAIS <<une règle de gel>> s'applique.

ROUND THE CLOCK

Le joueur essaie d'atteindre les numéros (selon le jeu) 1 à 5, 1 à 10, 1 à 15, ou 1 à 20 dans l'ordre. Lorsqu'un numéro est atteint, la partie avance pour le lancer du prochain numéro. Le joueur qui s'étend et frappe le numéro de fin premièrement pour leur jeu est le gagnant.

COUNT-UP

Une partie simple que quiconque peut jouer. Le but est de battre les autres joueurs en atteignant le premier un score défini. Les réglages disponibles sont : 200, 400, 600, 800 et 1000. Chaque joueur tente d'obtenir un score le plus élevé possible à son tour et le score final peut dépasser le score prédéfini.

CRICKET - (Standard)

Cricket est une partie très populaire en Amérique et en Europe centrale. Les joueurs adoptent des stratégies offensives ou défensives selon l'état de la partie. A n'importe quel moment de

la partie, chaque joueur peut essayer d'augmenter le score ou d'empêcher ses adversaires de marquer des points.

La partie se joue avec les numéros 15 à 20 et avec le Bull's Eye. Chaque joueur doit atteindre un numéro à 3 reprises pour le FERMER. Un simple est décompté 1 marque, un double 2 marques et un triple 3 marques. Après qu'un numéro a été fermé, les marques restantes sont converties en score égal au numéro. Toutefois, si un numéro est fermé par tous les joueurs (*ALL CLOSED*), ce numéro ne pourra être utilisé pour le cumul des scores. Le vainqueur est celui qui atteint le score le plus élevé et ferme le premier tous les numéros. Si un joueur a fermé tous ces numéros, mais a des points de moins que son adversaire, il doit continuer à frapper n'importe quel numéro ouvert de l'adversaire pour atteindre un montant total de point plus haut.

La stratégie peut être très différente si la partie est jouée avec la condition stipulant que les numéros doivent être fermés dans un certain ordre. Les numéros doivent alors être fermés dans l'ordre requis. **NOTA:** voir la section DESCRIPTION pour la note spéciale sur Cricket Display.

NO SCORE CRICKET

Ceci est une version simplifiée de *Cricket*. Le but poursuivi est de fermer tous les numéros le plus rapidement possible. Aucun point n'est accordé si un numéro fermé est visé à un moment quelconque. Donc, une fois qu'un numéro est frappé trois fois, vous devriez continuer frapper d'autres cibles. Le gagnant est celui qui enregistre d'abord tous les trois lancers sur tous les numéros.

CUT THROAT CRICKET

C'est la version inverse de *Cricket* pour ce qui concerne le score. Elle est très appréciée pour des parties à 3 joueurs. Deux joueurs s'entendent pour éliminer le troisième avant de s'affronter entre eux.

Après qu'un numéro a été fermé, un toucher pour le score est ajouté au résultat de l'adversaire. Le plus haut score cumulé est celui de la partie en train de perdre. Toutefois, aucun point ne sera ajouté à un joueur dont le numéro est déjà fermé. Le vainqueur est celui dont le score sera le plus faible et qui aura fermé le premier tous les numéros. Si un joueur a fermé en premier tous les numéros, mais si son score est plus élevé, il doit continuer de marquer des points pour faire augmenter le score de son adversaire ou lui faire égaliser le sien. Ainsi, la meilleure stratégie à adopter est de fermer tous vos numéros le plus rapidement possible pour empêcher vos adversaires de vous donner des points tout en bénéficiant de la chance de pénaliser les autres joueurs

KILLER CRICKET

Ce jeu est similaire au jeu <<No Score Cricket>> avec une particularité supplémentaire. Quand un numéro est fermé, le joueur a une chance pour éliminer les marques d'adversaires en frappant le même numéro de nouveau. Cependant, si l'adversaire fait fermer le numéro aussi, donc aucune marque ne sera emportée de ce joueur. Notez : au lieu de l'allumage d'une lumière, chaque marque positive éteindra une lumière sur l'écran. Le joueur qui ferme tous les numéros d'abord est le gagnant.

Exemple : Pour le numéro 19, le Joueur 1 a un coup (une lumière éteinte), le Joueur 2 a deux coups (deux feux éteints) et le Joueur 3 a le numéro 19 fermé (trois feux éteints). Le joueur 4 a son tour et frappe le 19 triple, donc il a fermé le numéro 19, aussi. Joueur 4 alors donne un coup dans le numéro 19 de nouveau. Donc, le Joueur 1 et 2 a maintenant une lumière remise sur pour 19 et le Joueur 3 n'est pas affecté. Cela signifie que le Joueur 1 et 2 est 1 coup plus loin de se fermer 19.

LOW PITCH CRICKET

Cette version de Cricket utilise les segments plus bas numérotés sur la cible pour un changement d'allure des segments de Cricket standards. Les joueurs devront "fermer" des segments 1, 2, 3, 4, 5, 6 et le mille. Toutes les autres règles s'appliquent comme détaillé dans le Cricket standard.

SHOOT-OUT

Grâce à l'électronique intelligente, ce jeu est encore plus passionnant que *Round-The-Clock*. L'ordinateur détermine au hasard la cible à toucher. Vous avez 10 secondes pour lancer la fléchette. Un coup réussi compte pour 1 point. Les doubles et les triples sont considérés comme des simples. Si le délai de 10 secondes expire, on considère que la fléchette a été lancée, mais qu'elle a manqué la cible. La cible à atteindre est redéfinie après chaque lancer. Le joueur qui réduit d'abord des points «au zéro» a gagné.

HIGH SCORE

Cette partie ressemble à *Count-Up*, sauf qu'elle s'achève à l'issue du 7^e tour. Le joueur qui cumule le plus de points est déclaré vainqueur.

SHANGHAI

Cette partie est similaire à *Round-The-Clock*, sauf que les scores sont cumulés et que la partie est limitée à 7 tours ou 21 lancers. Les joueurs commencent par le 1 et avancent jusqu'au 20 et le Bull's Eye. Le coup n'est pas dénombré s'il sort de l'ordre de comptage. Si la cible est atteinte sur un double ou un triple, le nombre est compté 2x ou 3x. Exemple : un double 3 est compté comme 2x3=6 points. A la fin du 7^e tour, le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

OVERS

Ceci est une partie simple et rapide. Le joueur essaie d'atteindre un résultat supérieur ou égal au résultat du tour précédent. Si le total de trois lancers d'un joueur est inférieur au résultat précédent, une «vie» lui est retirée. Par défaut, chaque joueur dispose de trois vies. Toutefois, la définition d'un handicap peut porter à 7 le nombre de vies du joueur. Le dernier joueur «en vie» de la partie est le vainqueur.

UNDERS

Cette partie est similaire à *Overs*, sauf que le but à atteindre est de battre le total le plus bas de trois lancers. Si le total de trois lancers est supérieur au résultat enregistré, une «vie» est retirée au joueur. Si un joueur passe son lancer, s'il touche la cible en-dehors de la zone à atteindre ou si la fléchette est éliminée (par ex. si le bouton bounce-out a été appuyé), le

joueur est pénalisé de 60 points (3x20, le score maximum pouvant être obtenu avec une fléchette). Le dernier joueur «en vie» de la partie est le vainqueur.

HALVE-IT

En cette partie, trois lancers infructueux peuvent faire dégringoler le score. Chacun débute la partie en visant le 12 et ensuite 13, 14, un double quelconque, 15, 16, 17, un triple quelconque, 18, 19, 29 et le Bull's Eye. Chaque joueur lance trois fléchettes sur le même numéro et passe ensuite au numéro supérieur au prochain tour. Un double ou un triple est compté 2x ou 3x le nombre de points. Si un joueur rate ses trois lancers, son score est divisé par deux. *Par exemple* : si un joueur a un score cumulatif de 76 points après deux tours et manque ensuite le numéro suivant avec toutes les 3 fléchettes, le score du joueur est coupé en moitié, laissant 38 points. À la fin du jeu, le joueur avec la plupart des points est déclaré vainqueur.

BIG-6

Le joueur tente d'obtenir la chance de choisir sa prochaine cible en atteignant d'abord la cible actuelle. Le 6 simple doit être visé en premier au début de la partie. Sur ses trois lancers, le joueur doit atteindre la cible une fois pour préserver ses vies. Si le premier ou le second lancer est couronné de succès, le joueur a alors la possibilité de choisir sa prochaine cible. Les simples, doubles et triples sont considérés comme des cibles différentes. La stratégie consiste à choisir la cible la plus difficile pour l'adversaire comme «triple-20» ou «double-Bull's Eye». Le dernier joueur «en vie» de la partie est le vainqueur.

COULEUR

Pour commencer ce jeu, chaque joueur doit jeter une flèche pour déterminer quel couleur ils tireront. (Si un joueur frappe le centre avec cette flèche, ils doivent jeter de nouveau pour décider la couleur). Chaque joueur essaye alors de frapper leur couleur pour s'élever au montant total (qui doit être choisi et fondé dans les Options de jeu au début: 100, 200, 300, 400 ou 500). Si un joueur jette une flèche dans la couleur d'un adversaire, donc la marque ne compte pas. Le centre compte vers votre montant total. Le premier joueur qui atteint la marque définie d'avance est le gagnant.

COULEUR DE BONUS

Ce jeu est joué le même comme "Couleur" avec l'exception suivante. Si un joueur jette leur flèche dans la couleur d'un adversaire, cet adversaire ajoute les points vers leur propre montant total.

COULEUR CORRECTIONNELLE

Ce jeu est joué le même comme "Couleur" avec l'exception suivante. Si un joueur jette leur flèche dans la couleur d'un adversaire, ces points sont déduits du montant total.

NO-SCORE COLOR

Ce jeu est joué le même comme "Couleur" avec l'exception suivante. Chaque joueur essaye alors de frapper leur couleur pour marquer un point. (Le montant total doit être choisi et fondé dans les Options de jeu au début: 3, 4, 5, 6, ou 7 marques totales). Si un joueur jette une flèche dans la couleur d'un adversaire, une marque est enlevée du montant total du joueur et

le joueur perd son tour. (Le centre compte vers votre montant total.) Le gagnant sera le seul joueur qui maintien de marques (quand tout d'autres est au zéro).

COULEUR DE FLÈCHE LIBRE

Ce jeu est joué le même comme "Couleur" avec l'exception suivante. Chaque joueur essaye alors de frapper leur couleur pour marquer le total le plus haut possible. (Le montant total doit être choisi et fondé dans les Options de jeu au début: 5, 10, 15, ou 20 flèches totales). Si un joueur jette une flèche dans la couleur d'un adversaire, il ne fait pas cout vers le montant total. (Le centre compte vers votre montant total.) Le joueur avec le total le plus haut de points après tout les flèches ont été jetées est le gagnant.

COUPS DE FEU I

Dans ce jeu, chaque joueur lance trois flèches. Le joueur avec le plus haut total de 3 flèches gagne cette partie. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur n'atteint un total de 7 tours gagnés.

COUPS DE FEU II

Ce jeu est joué le même comme Coups de feu I, cependant, seulement que les flèches lancées dans les secteurs simples, doubles ou triples des numéros de secteur cibles suivants comptera vers le score : 15, 16, 17, 18, 19, 20, mille. Le vainqueur est le premier à gagner 7 tours.

COUPS DE FEU III

Ce jeu est joué le même comme Coups de feu II. Le jeu dure sept tours et le gagnant est le premier à atteindre quatre tours gagnés.

COUPS DE FEU IV

Ce jeu est joué le même comme Coups de feu I, cependant, seulement que les flèches lancées dans les secteurs simples, doubles ou triples des numéros de secteur cibles suivants comptera vers le score : 15, 16, 17, 18, 19, 20, mille. Le jeu dure 7 tours et le vainqueur est le premier à gagner 4 tours.

PANNES ET REMEDES

Aucune alimentation

Assurez-vous que les piles ont été correctement installées.

Aucun enregistrement des scores

Vérifiez que vous ne vous trouvez pas en mode de paramétrage ou que le jeu n'est pas en mode de veille. Appuyez sur le bouton START/RESET pour vérifier si le jeu commencera. Vérifiez également qu'aucun segment de la cible ou bouton de fonction n'est coincé.

Segment ou bouton coincé

Il est possible que les segments de la cible se coincent momentanément pendant le transport ou pendant une partie. Si cela se produit, l'enregistrement automatique des points s'interrompt. Un signal d'avertissement retentit et l'afficheur clignote en indiquant le segment qui est coincé. Retirez précautionneusement la fléchette ou bougez le segment avec votre doigt pour le libérer. La partie peut ensuite se poursuivre et l'enregistrement des résultats n'est pas affecté.

Extraction des pointes brisées

Les pointes en plastique sont plus sûres, mais elles ne durent pas indéfiniment. Si une pointe se brise et reste fichée dans la cible, essayez de la retirer avec une pince. Notez que plus une fléchette est lourde, plus sa pointe a de chance de se rompre.

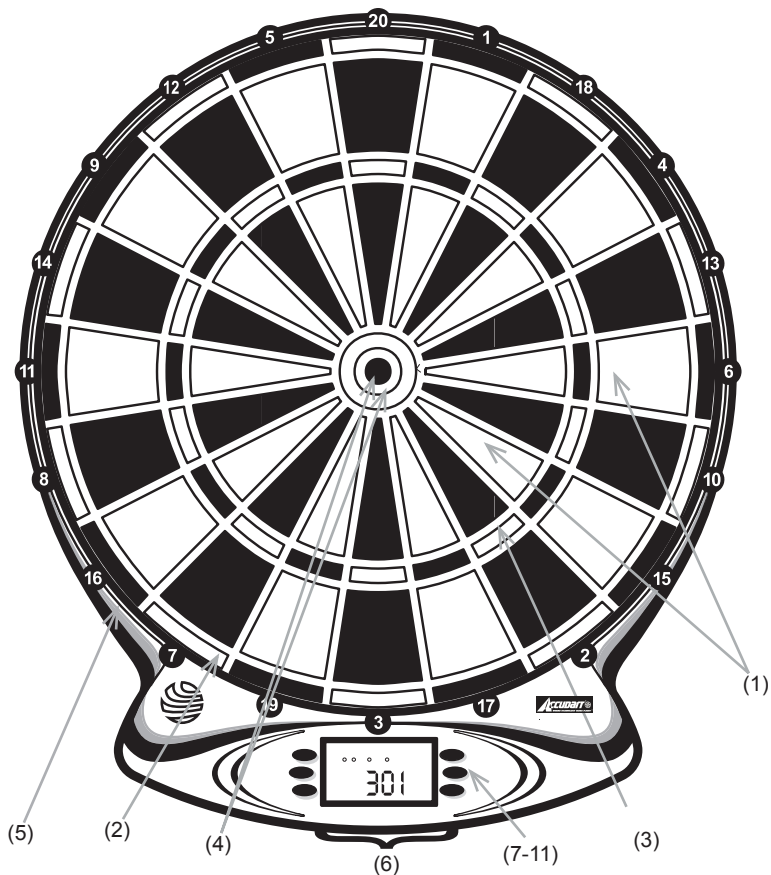
Interférences électriques ou électromagnétiques

Exposée à des interférences électromagnétiques sévères, la cible peut fonctionner de manière désordonnée ou s'arrêter de fonctionner. Des exemples d'une telle situation sont : un orage violent, une surtension, une tension insuffisante ou la proximité d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes. Pour retourner à un fonctionnement normal, enlevez les piles pendant plusieurs secondes et ensuite réinstallez-les. Veillez également à éloigner la source des interférences.

DESCRIPTIONS

- 1) **Simple:** nombre de points du numéro indiqué.
- 2) **Double:** nombre de points x 2.
- 3) **Triple:** nombre de points x 3.
- 4) **Bull's Eye:** la partie extérieure représente 25 points; le centre double bull représente 50 points.
- 5) **Catch-Ring:** récupérer la fléchette ratée, aucun score.
- 6) **Boutons de fonction:** (voir la section CONFIGURATION DE LA PARTIE).
- 7) **Affichage du score:** il indique alternativement
Cible ou Conseil → Coup de Fléchettes → Score Cumulé.
- 8) **Indicateur de tour :** montre à qui est le tour de lancer.
- 9) **Indicateur de fléchettes:** montre le nombre de lancers disponibles.
- 10) **Afficheur Cricket:** montre le statut des marques de numéros Cricket.
- 11) **Indicateurs pour Double In (DI), Double Out (DO).**

D4310



GARANTIE LIMITÉE

Escalade® Sports. (la «compagnie») garantit le produit contre tout défaut de fabrication et de matériel si celui-ci est utilisé dans des conditions normales, **POUR UNE PÉRIODE DE 90 JOURS À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT INITIALE**, aux États-Unis et au Canada.

Fiche d'enregistrement de produit

L'acheteur doit remplir la fiche d'enregistrement du produit et la poster à la compagnie à l'adresse imprimée sur la carte, dans les 10 jours de la date d'achat du produit.

Ce qui est couvert

La garantie limitée couvre tous les défauts de matériel et de fabrication, à l'exception de ce qui suit. Cette garantie limitée est nulle si le produit est :

- endommagé à cause d'une mauvaise utilisation, de négligence, d'abus, du transport, d'un imprévu ou d'un accident (y compris en cas de non respect des instructions d'utilisation)
- utilisé à des fins commerciales ou de location
- modifié ou réparé par une personne non autorisée par la compagnie

Ce qui n'est pas couvert

Cette garantie limitée ne couvre :

- aucun article courant comme des piles, des ampoules, des fusibles, des accessoires, des pièces décoratives, des outils ou des autres articles qui subissent une usure normale.
- aucune dépense que vous pouvez encourir pour la livraison, l'installation, l'assemblage ou le transport de votre produit.

Frais assumés par la compagnie

Si au cours de la période de garantie limitée de la compagnie, cette dernière juge qu'une pièce ou une composante du produit est défectueuse, la compagnie, à son choix, réparera le produit ou remplacera le produit par un nouveau produit (soit du même modèle ou d'un modèle équivalent) ou exigera du détaillant du produit d'échanger le produit avec un nouveau produit (soit du même modèle ou d'un modèle équivalent) ou de rembourser le prix d'achat original du produit, sans frais de main-d'œuvre ou de pièces. L'obligation de la compagnie de réparer, remplacer ou échanger le produit, cependant, sera limitée au montant total du prix d'achat original du produit.

Service offert dans le cadre de la garantie

Pour faire valoir vos droits conformément à la présente garantie limitée, il faut suivre la méthode suivante :

- Vous êtes tenu de remplir et d'expédier par la poste la fiche d'enregistrement de produit à la
- compagnie dans un délai de 10 jours suivant l'achat du produit.
- Vous devez inclure LA COPIE ORIGINALE DE VOTRE REÇU DE CAISSE.
- Vous devez communiquer avec le Service à la clientèle de la compagnie en composant le 1-866-556-2754, de 9 h à 17 h (HNE) pour aviser la compagnie de la nature du problème.
- Si on vous demande de retourner le produit à la compagnie aux fins de service, vous êtes responsable d'expédier le produit à la compagnie, à vos frais, à l'adresse indiquée par la compagnie. Vous devez emballer le produit de sorte qu'il ne subisse pas de dommages supplémentaires.
- Vous devez également inclure votre nom, votre adresse, votre numéro de téléphone (de jour), le numéro de modèle du produit et une description du problème.

CETTE GARANTIE LIMITÉE EST OFFERTE SEULEMENT À L'ACHETEUR INITIAL DU PRODUIT ET EST VALIDE AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA SEULEMENT.

LA RESPONSABILITÉ DE LA COMPAGNIE SE LIMITE À LA RÉPARATION OU AU REMPLACEMENT, À SON CHOIX, DE TOUT PRODUIT DÉFECTUEUX. LA COMPAGNIE N'EST PAS RESPONSABLE DES DOMMAGES INDIRECTS, ACCESSOIRES OU CONSÉCUTIFS DE TOUTES SORTES.

CETTE GARANTIE REMPLACE EXPRESSÉMENT TOUTE AUTRE GARANTIE, EXPRIMÉE OU IMPLICITE.

CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS QU'UNE LIMITE SOIT IMPOSÉE QUANT À LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU NE PERMETTENT PAS QUE LES DOMMAGES ACCESSOIRES OU CONSÉCUTIFS SOIENT EXCLUS. IL EST POSSIBLE QU'À CET ÉGARD, LES RESTRICTIONS CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS.

Cette garantie limitée vous accorde certains droits légaux spécifiques, mais il est possible que vous ayez d'autres droits qui peuvent varier d'un état à l'autre ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des questions au sujet de la présente garantie limitée ou du fonctionnement du produit, communiquez avec ou écrivez à :

**Consumer Service Department
817 Maxwell Ave.
Evansville, IN 47711
1-866-556-2754
www.escaladesports.com**

CPSIA#2-D4310- -KT



Printed in China / Impreso en China / Imprimé en Chine