



SADRŽAJ:

| | |
|--|-----------|
| Garancija | 3 |
| 1. Isporuka | 4 |
| 2. Postavljanje | 4 |
| 2.1. Uslovi za postavljanje | 4 |
| 2.2. Osnavno pravila i usklovi takmičenja | 5 |
| 3. Opis uređaja | 5 |
| 4. Testiranje | 6 |
| 4.1. Ulazak u testove, pokretanje i prekid | 6 |
| 4.2. Test tastera | 7 |
| 4.3. “ t-1 “ - Test svih svetlosnih elemenata displeja | 7 |
| 4.4. “ t-2 “ - Test LED-ova komande ploče mete | 8 |
| 4.5. “ t-3 “ - Test adaptera - “ Burn-In Test” | 8 |
| 4.6. “ t-4 “ - Test mete | 8 |
| 4.7. “ t-5 “ - Test senzora udarca | 8 |
| 4.8. “ t-6 “ - Test IR senzora | 9 |
| 4.9. “ t-7 “ - Test jačine zvuka | 9 |
| 5. Setup podešavanje | 10 |
| 5.1. Ulazak - izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u | 10 |
| 5.2. Podešavanje DIP - prekidača | 11 |
| 5.3. Cena igara i broja rundi | 12 |
| 5.3.1. Odabir gotovih varijanti cena igara i broja rundi | 12 |
| 5.3.2 Promena cene igara i broja rundi | 13 |
| 5.4. Dodela nagradnih igara - “ Kolo sreće” | 14 |
| 5.5. Podešavanje jačine zvuka | 14 |
| 5.6. Podešavanje senzora udarca | 14 |
| 5.7. Podešavanje infracrvenog senzora (IR-a) | 14 |
| 5.8. Promena šifre autorizacije | 14 |
| 5.9. Programiranje akceptora | 15 |
| 5.9.1 Automatsko detektovanje akceptora | 17 |
| 5.9.2 Promena vrednosti kanala akceptora | 18 |
| 5.9.3 Promena vrednosti kredita | 18 |
| 5.9.4 Promena vrednosti impulsa brojčanika | 19 |
| 6. Statistika | 20 |
| 6.1. Očitavanje elektronskih brojčanika | 20 |
| 6.1.1. Očitavanje elektronskih brojčanika unošenjem šifre u “Stand by mod”-u | 20 |
| 6.1.2. Očitavanje i poništavanje elektronskih brojčanika ulaskom u podešavanje | 20 |
| 6.2. Poništavanje periodičnog brojčanika (“ Counter “) | 21 |
| 6.2.1. Poništavanje periodičnog brojčanika unošenjem šifre u Stand by modu | 21 |
| 6.2.2. Poništavanje periodičnog brojčanika ulaskom u podešavanje | 21 |
| 7. Održavanje uređaja | 22 |
| 7.1. Čišćenje uređaja | 22 |
| 7.2. Čišćenje mete | 22 |
| 7.3. Promena lampe osvetljenja mete | 22 |
| 7.4. Promena sijalice tastera za izmenu igrača (plavog tastera) | 23 |
| 8. Opis igara | 23 |
| 8.1. Opcije | 24 |
| 9. Uputstvo za resetovanje pikada “MAGIC DART 4” | 25 |

MAGIC DART-Pikado aparati

GARANCIJA

Proizvod je proveren i testiran tokom proizvodnog procesa i osiguran je u slučaju fabričkih neispravnosti ili kvarova elektronskih komponenti. Uprkos tome, ukoliko dođe do neispravnosti u radu potrebno je znati sledeće :

1. Garancija traje 12 meseci i počinje od dana prodaje, a vredi samo uz podnošenje originalnog računa o kupovini. Garancija ne obuhvata metu, sijalicu za osvetljenje mete i sijalice tastera jer je to potrošni materijal.
2. Proizvođač garantuje da će proizvod raditi besprekorno i da će odstraniti sve eventualne nedostatke i kvarove, koji su posledica fabričkih grešaka i koji bi nastali u roku dok traje garancija, pri normalnoj upotrebi i poštovanju svih tehničkih upustava.
3. Ako popravka ne bude izvršena u roku od 30 dana, proizvod će biti zamenjen novim. U slučaju da popravka u toku garancije traje duže od 7 dana, rok garancije se produžava za onoliko dana koliko je trebalo za popravku.
4. Moguća oštećenja koja bi nastala u toku transporta idu na račun i rizik kupca.
5. Servis u toku garancije dostupan je preko servisne mreže proizvođača (distributera).
6. Servis u toku garancije od strane neovlašćenog lica, kao i bilo kakva modifikacija proizvoda, na bilo kojem njegovom delu, koja nije odobrena od proizvođača, ukinuće garanciju.
7. Ova garancija ne važi za kvarove nastale nepravilnom upotrebom, zloupotrebom, nemarnošću, nepravilnom instalacijom, mehaničkim oštećenjima usled pada aparata ili zbog upotrebe sile.
8. Gore navedena garancija je ekskluzivna i jedina vredna od svih drugih prodajnih garancija, bilo da su data ili izrečena.

1. ISPORUKA

Isporuka uređaja se vrši u više delova. U kartonskoj kutiji donjeg dela nalazi se i stopalo donjeg dela. Serijski broj aparata se nalazi u unutrašnjosti gornjeg dela. Aparat se isporučuje sa jednim mehaničkim brojčanikom, koji se nalazi u unutrašnjosti gornjeg dela.

Isporuka sadrži:

1. Samostojeći preklopivi aparat
2. Priključak za kreditnu bravicu
3. Komplet strelica i rezervnih vrhova
4. Samolepljivu start liniju

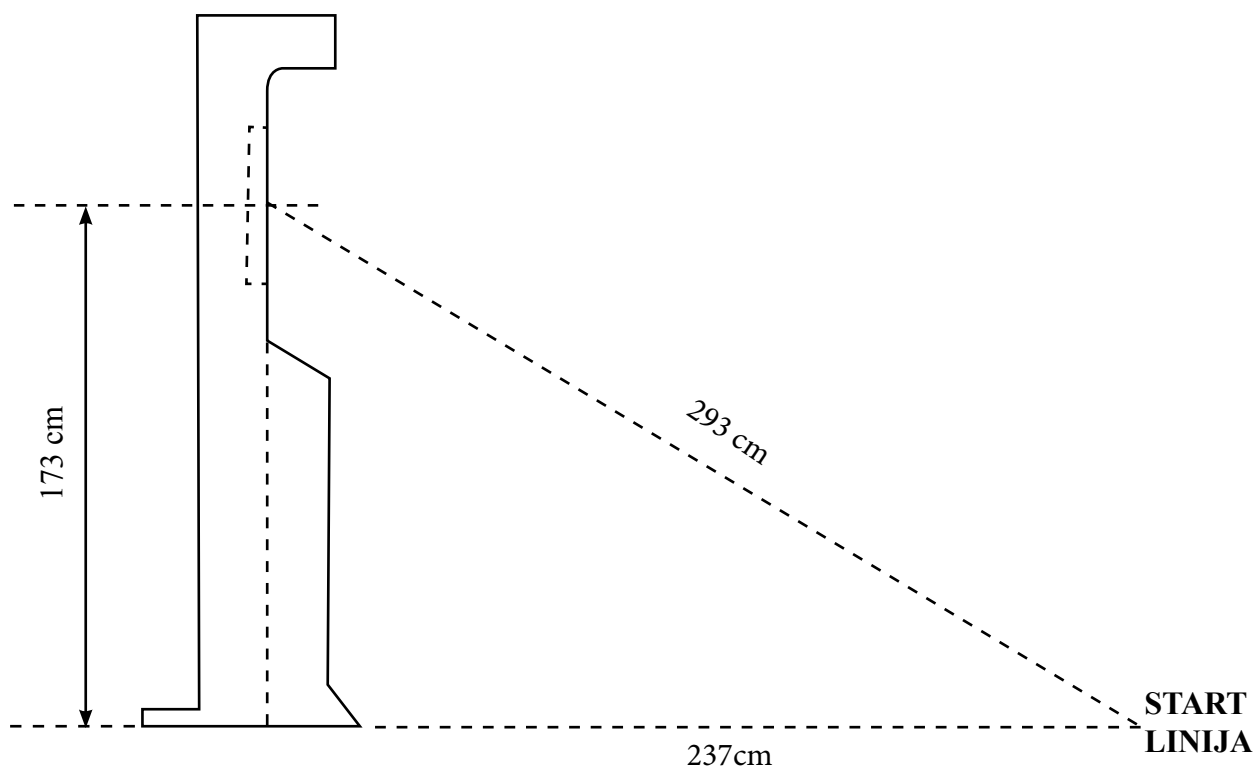
2. POSTAVLJANJE

2.1. Uslovi za postavljanje

Pre montaže i postavke uređaja porebno je osigurati :

1. Minimalan slobodan prostor od 100cm širine, 350 cmi dužine i 225 cm visine
2. Izvor mreže (220 V) u blizini
3. Alat (popis alata dat je u tački “Montaža”)

Samolepljiva start linija lepi se na udaljenosti od 237 cm od normale središta mete na podu. Pošto je ponekad teško odrediti tu udaljenost (neravna podloga), pravila turnirskog takmičenja na električnom pikadu, propisuju da direktna udaljenost od središta mete do tačke na podu s koje se bacaju strelice mora biti 293 cm. (Slika br. 1.)



Slika br. 1.

2.2. Osnavno pravila i uslovi takmičenja

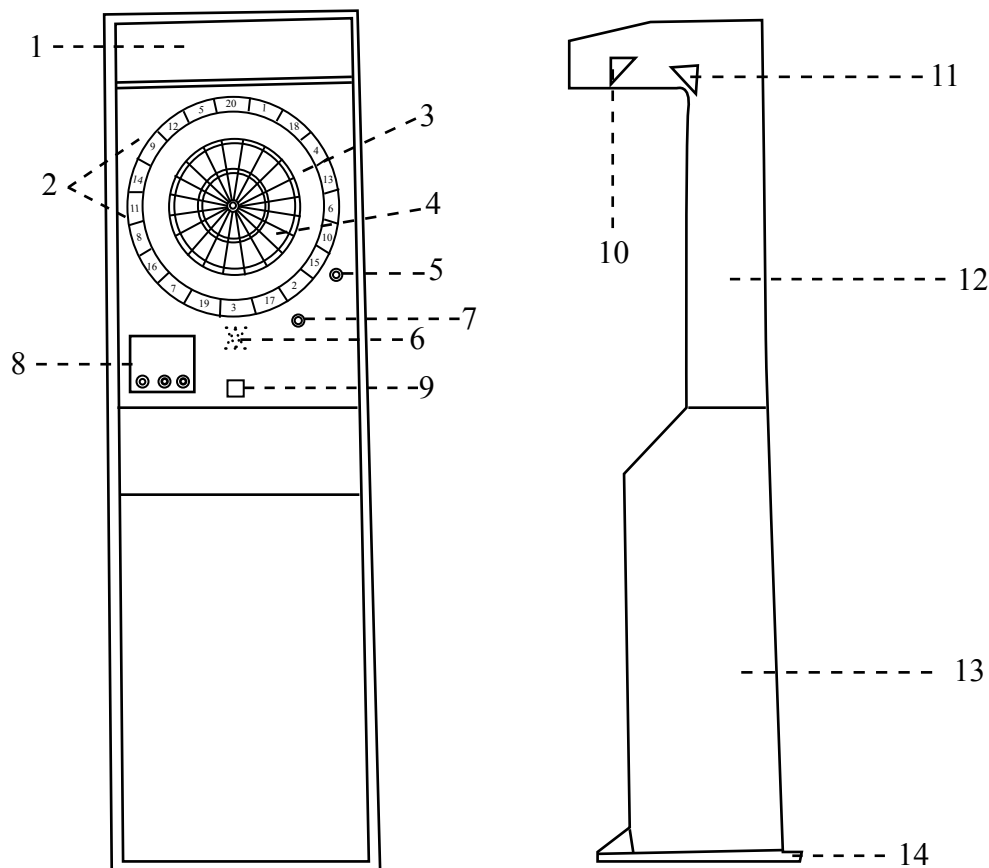
Funkcije elektronskog pikada je da elektronski kontroliše tok igre i stanje rezultata svakog od igrača ili tima, i ukoliko nije drugačije dogovoreno pre samog početka igre važe rezultati koje prikazuje uređaj. Osnovni uslovi se u svakom slučaju moraju poštovati :

1. Strelice za igranje ne smeju imati veću masu od 18 g (grama)
2. Vrhovi strelica moraju biti plastični
3. Udaljenost od središta mete pa do tačke na podu a koje se baca mora biti 293 cm (Slika br. 1.)
4. Osobe koje se takmiče ne smeju biti mlađe od 16 godina.

3. OPIS UREĐAJA

Uređaj se sastoji iz (Slika br. 2.):

1. Displeja
2. Svetla brojeva oko mete
3. Crni segment (obruč oko mete)
4. Meta
5. Brava za otključavanje vrata
6. Semafor
7. Bravica za navijanje kredita
8. Upravljačke ploče
9. Tastera za izmenu igrača (plavi taster)
10. Sijalice za osvetljenje mete
11. IR senzor
12. Gornji deo
13. Donji deo
14. Stopalo uređaja



Slika br. 2.

4. TESTIRANJE

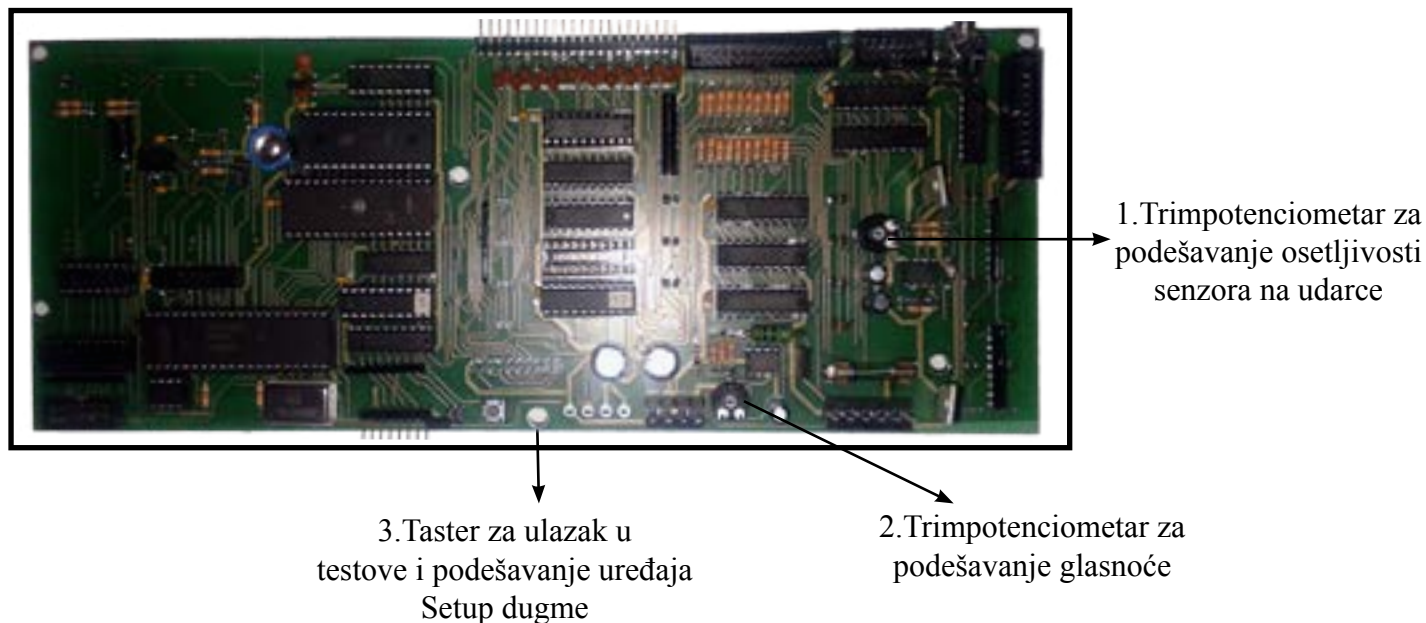
Testiranje služi za proveru ispravnosti uređaja. Uređaj je fabrički testiran i podešen pre isporuke. Ukoliko postoji sumnja u ispravno funkcionisanje pojedinih delova, potrebno je pokrenuti rutinsko testiranje.

VAŽNO OBAVEŠTENJE - DA BI SE MOGLO POČETI TESTIRANJE, UREĐAJ NE SME BITI U IGRI, S TOGA JE POTREBNO IGRU PREKINUTI ILI DOVRŠITI!

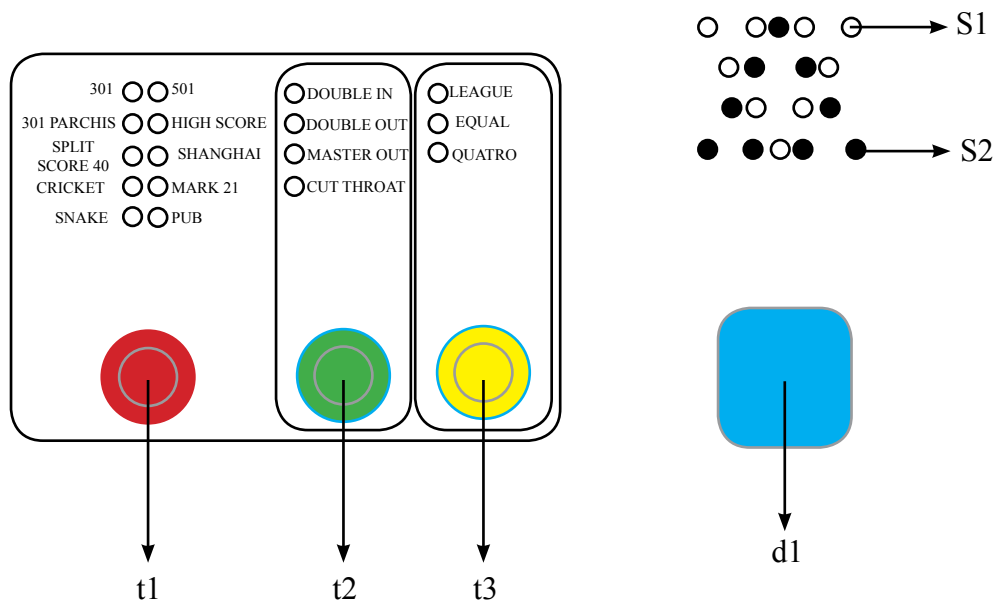
4.1. Ulazak u testove, pokretanje i prekid

Ovde opisana procedura važi za sve testove osim za Test tastera. Pokretanje, prekidanje i izlazak iz testova vrši se na sledeći način :

1. Pritisnuti taster "SETUP" (Slika br. 3.). Na displeju prvog igrača se ispisuje " tSt ".
2. Na komandnoj ploči stisnuti taster t3 (žuti taster - Slika br. 4.)
 - Na displeju "SCORE" počinje treptati " t-1 "
 - Pritiskom na taster t1 ili t2 vrši se izlistavanje testova kojeg želimo pokrenuti od t-1 do t-7
 - Tasterom t3 vrši se pokretanje testa
 - Tasterom d1 prekida se rutinski test
3. Izlazak iz testiranja vrši se pritiskanjem tastera d1 onoliko puta koliko je potrebno dok se ne uđe u "Stand by" mode.



Slika br. 3.



Slika br. 4.

t1 - Služi za odabir igre i za promenu vrednosti na manje u podešavanju.

t2 - Služi za odabir opcija igara i za promenu vrednosti na više u podešavanju.

t3 - Služi za odabir opcije u igrama, a u podešavanju za početak ili prekid neke promene ili testa.

d1 - U igri služi za potvrdu broja igrača, prebacivanje između igrača, a u podešavanju za potvrdu neke promene.

4.2. Test tastera

Test tastera služi kako bi se ustanovilo ispravno funkcionisanje tastera. U test tasterai ulazi se na sledeći način :

1. Pritisnuti dva puta taster "SETUP". Na displeju prvog igrača ispisuje se " t-1 "
2. Pritiskanje pojedinih tastera, na displeju trećeg igrača ispisuje se oznaka tastera kao potvrda pritiska.
 - Oznake tastera su iste kao na slici br. 4.
3. Izlazak iz testa tastera vrši se ponovnim pritiskom tastera "SETUP" (Slika br. 3.), a zatim dva puta pritiskom na tastera za izmenu igrača d1.

4.3. " t-1 " - Test svih svetlosnih elemenata displeja

Ovim testom se proverava ispravnost svih svetlosnih segmenata i LED-ova na displeju uređaja. Procedura pokretanja i izlaska iz testiranja opisana je u 4.1. Ulazak u testove - pokretanje i prekid.

4.4. “ t-2 “ - Test LED-ova komande ploče mete

Ovim testom se proverava ispravnost svih Led-ova na kontrolnoj ploči uređaja. Procedura pokretanja i izlaska iz testiranja opisana je u 4.1. Ulazak u testove - pokretanje i prekid.

4.5. “ t-3 “ - Test adaptera- “ Burn-In Test“

Ovim testom se proverava ispravnost snage i stanja naponske jedinice. Pokretanjem testa uključuju se svi svetlosni elementi. Procedura pokretanja i izlaska iz testiranja opisana je u 4.1. Ulazak u testove - pokretanje i prekid.

4.6. “ t-4 “ - Test mete

Ovim testom se proverava ispravnost adaptera mete.

Procedura pokretanja i izlaska iz testiranja opisana je u 4.1. Ulazak u testove - pokretanje i prekid.

- Pritiskom na svaki segment mora se uključiti sijalica tog broja i pritisak mora biti praćen kratkim zvučnim signalom

- Nakon završenog pritiskanja (pauza između pritiskanja veća od 3-5 sec), na displeju će početi izlistavanje vrednosti segmenata onim redosledom kako su bili pritiskani.

4.7. “ t-5 “ - Test senzora udarca

Ovim testom se proverava osetljivost i ispravnost senzora udarca.

Procedura pokretanja i izlaska iz testiranja opisana je u 4.1. Ulazak u testove - pokretanje i prekid.

- Nakon pokretanja testa pali se zeleno svetlo semafora, a svaki udarac koji uređaj detektuje praćen je kratkim osvetljenjem crvenog svetla semafora i kratkim zvukom.

- Podešavanje osetljivosti uređaja vrši se potenciometrom 1 (Slika br. 3.) na glavnoj ploči uređaja pomoću malog šrafcižera. Okretanjem potenciometra u smeru kazaljke na satu osetljivost se povećava, a u suprotnom smeru smanjuje

4.8. “ t-6 “ - Test IR senzora

Ovim testom se proverava osetljivost i ispravnost infracrvenog senzora.

Procedura pokretanja i izlaska iz testiranja opisana je u 4.1. Ulazak u testove - pokretanje i prekid.

- Nakon pokretanja testa pali se crveno svetlo semafora
- Stati odmah ispred uređaja, a zatim se odmaknuti ca. 30 cm, stati i podizati jednu ruku prema središtu mete
- Kada se ruka digne u ravni semafora trebao bi se uključiti crveni znak semafora kao znak detekcije. Ukoliko nije tako potrebno je podesiti osetljivost
- Podešavanje osetljivosti se vrši pomoću potenciometra koji se nalazi u unutrašnjosti IR-a. Potenciometru je moguće pristupiti kroz otvor na desnoj strani Ir senzora. Pomoću malog šrafcižera okretanjem potenciometra u smeru kazaljke na satu smanjuje se osetljivost, a u suprotnom povećava.

4.9. “ t-7 “ - Test jačine zvuka

Ovim testom se proverava jačina zvuka.

Procedura pokretanja i izlaska iz testiranja opisana je u 4.1. Ulazak u testove - pokretanje i prekid.

- Podešavanje jačine zvuka vrši se potenciometrom 2 (Slika br. 3.) na glavnoj ploči uređaja
- Pomoću malog šrafcižera okretanjem potenciometra u smeru kazaljke na satu povećava se a u suprotnom smeru od kazaljke na satu smanjuje jačina zvuka.

5. SETUP PODEŠAVANJE

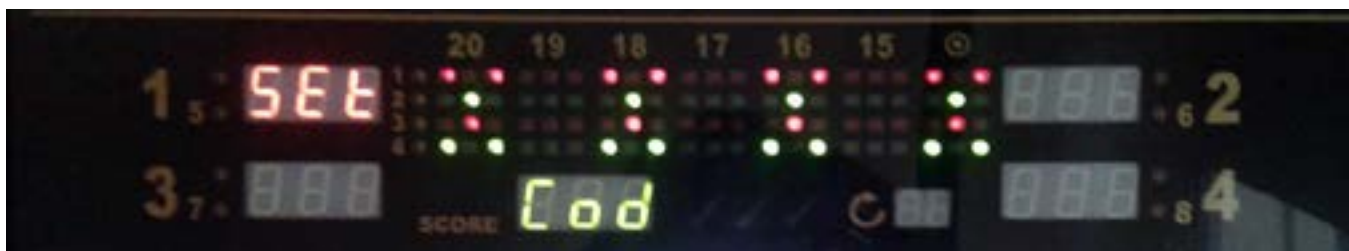
Uređaj je fabrički podešen, ali kako uslovi eksploatacije nisu isti, uređaj je moguće naknadno prilagoditi uslovima korišćenja. U podešavanje se ulazi uvek istom procedurom, ali se pojedini koraci menjaju.

5.1. Ulazak - izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u

VAŽNO - DA BI SE MOGLE POČETI VRŠITI PROMENE U "SETUP"-U, UREĐAJ NE SME BITI U IGRI, PA JE PRE TOGA NEOPHODNO IGRU PREKINUTI ILI DOVRŠITI. DOBRO PROUČITE OVO POGLAVLJE DA NE BI DOŠLO DO PODEŠAVANJA KRIVIH PARAMETARA.

Ovde je opisana procedura za sva podešavanja u "SETUP"-u :

1. Pritisnuti taster 3 "SETUP" (Slika br. 3.). Na displeju prvog igrača ispisuje se "tSt"
2. Pritiskom na taster t1 ili t2 (Slika br. 4.), vrši se izlistavanje funkcija koje se žele menjati
 - Na displeju prvog igrača ispisivaće se skraćenice funkcija (tSt, diP, Prg, oPt, dEL)
3. Na komandnoj ploči pritisnuti taster t3 (Slika br. 4.). Na displeju će se pojaviti slika br. 5.
 - Uređaj kod prvog ulaska u "SETUP" zahteva unos četvorocifrene šifre (šifre autorizacije - ovlašćenja)
 - Fabrički definisana šifra "SETUP"-a je : četiri puta pritisnuti centar mete.
 - Šifru SETUP-a je moguće promeniti - opisano u poglavlju promena šifre autorizacije
 - Dok se ne unese ispravna šifra "SETUP"-a, uređaj će zahtevati ponovni unos
 - Ukoliko uređaj ne reaguje na šifru "SETUP"-a, kontaktirajte ovlašćenog servisera
4. Nakon ispravno unesene šifre "SETUP"-a moguće je vršiti promene
 - Tasterom t3 se vrši ulazak u neku promenu
 - Tasterima t1 ili t2 vrši se promena
 - Tasterom d1 vrši se potvrda neke promene, a ujedno i izlazak iz promene
 - Ukoliko se želi izaći iz podešavanja neke funkcije bez promene iste, pritisnuti taster t3, a zatim taster d1 za izlaz
5. Izlazak iz SETUP-a se vrši pritiskanjem tastera d1 onoliko puta koliko je potrebno dok se ne uđe u "Stand by" mode.



Slika br. 5.

5.2. Podešavanje DIP-prekidača

Dip - prekidač fizički ne postoje, ali su tako definisani kao da se radi o mehaničkim prekidačima . Služe za podešavanja svake od navedene funkcija pojedinačno. U tabeli 1. su opisane funkcije, a sa “X“ su označene podešene fabričke vrednosti.

| DIP - prekidač | Opis funkcije | ON | OFF |
|----------------|---|----|-----|
| 1 | Demo muzika u Stand-by modu | X | |
| 2 | IR-senzor | X | |
| 3 | Središte mete. On : 25/50, Off : 50/50 | X | |
| 4 | Nagrada igra/kredit (Kolo sreće) po završetku | | X |
| 5 | Očitavanje stanja električnih brojanika bez otvaranja uređaja | X | |
| 6 | Mogućnost poništenja “Counter-a“ (brojčanika) bez otvaranja uređaja | | X |
| 7 | Pauza između izmene igrača On : 3, Off : 2 sec | X | |
| 8 | Brža izmena igrača pritiskom na tipku za izmenu igrača On : Odmah prelazi, Off : Prelazi nakon 2 sec | X | |
| 9 | Kod Cricket ekipnih igara uređaj automatski preskače igrača koji je blokiran On : preskače, Off : ne preskače | X | |
| 10 | Prekid igre kod nestanka struje On : prekida igru, Off : ne prekida igru | | X |
| 11 | Gubitak svih kredita kod nestanka struje On : Poništava sve kredite, Off : ne poništava | | X |
| 12 | Alarm ukoliko se igra bez kredita | X | |
| 13 | Oduzimanje prve strelice igre kod promašaja On : uzima strelicu, Off : Uzima strelicu tek nakon prvog pogotka u metu | | X |
| 14 | Igra bez kredita On: uključeno Off : isključeno | | X |
| 15 | Sugestija broja koji treba pogoditi On : uključeno Off : isključeno | X | |
| 16 | Sijalica za osvetljenje mete, svetli i u Stand by modu | | X |
| 17 | Mogućnost poništenja rezultata zadnje strelice i privremeni prekid igre On : uključeno Off : onemogućeno | | X |

Tabela br. 1.

Procedura ulaska u Podešavanje DIP - prekidača vrši se :

- Postupkom opisanom u “ Ulaz - izlaz , kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u “, izlistati u glavnom ispis “ diP “ na displeju prvog igrača.
- Pritiskom na taster t3 pojaviće se ispis kao na slici br. 6.
 - Tasterima t1 ili t2 vrši se izlistavanje dip prekidača (01-17)
 - Taster t3 se ulazi u promenu stanjan dip - prekidača
 - Tasterima t1 i t2 se vrši promena stanja dip- prekidača (“on“ - uključeno, “off“ - isključeno)
- Nakon izvršenih promena pritiskati d1 onoliko puta dok se ne izađe iz podešavanja.



Slika br. 6

5.3. Cena igara i broja rundi

U uređaju su već definisane 4 gotove varijante gde su definisane cene igara i broj rundi po najčešćim parametrima u pojedinim zemljama. U svakoj od izabranih opcija može se dodatno podešavati cene igre (u kreditima) i broj rundi. Sve navedene vrednosti se odnose za jednog igrača po igri

- Fabričke vrednosti kredita i broj rundi po igri su one iz Varijante II (OP II) - tabela br. 2.

5.3.1. Odabir gotovih varijanti cena igara i broja rundi

Radi lakšeg pregleda odnosi cena i broja rundi su prikazani u tabeli br. 2.

| IGRA | OPCIJE (double in, double out, master out, double in/double out, double in/master out) | VARIJANTA I (OP I) | | VARIJANTA II (OP II) | | VARIJANTA III (OP III) | |
|--------------------|--|-------------------------|-------|---------------------------|-------|-----------------------------|-------|
| | | Kredit | Runde | Kredit | Runde | Kredit | Runde |
| 301 | bez opcija | 1 | BO | 1 | 10 | 1 | 10 |
| | jedna opcija | 2 | BO | 1 | 10 | 1 | 10 |
| | dve opcija | 3 | BO | 1 | 15 | 1 | 10 |
| 501 | bez opcija | 2 | BO | 1 | 15 | 2 | 20 |
| | jedna opcija | 3 | BO | 1 | 15 | 2 | 20 |
| | dve opcija | 4 | BO | 1 | 20 | 2 | 20 |
| IGRA | OPCIJE (cut throat) | VARIJANTA I (OP I) | | VARIJANTA II (OP II) | | VARIJANTA III (OP III) | |
| | | Kredit | Runde | Kredit | Runde | Kredit | Runde |
| Cricket Mark 21 | bez opcija | 2 | 20 | 2 | 20 | 1 | 20 |
| | jedna opcija | 2 | 20 | 2 | 20 | 1 | 20 |
| | dve opcija | 2 | 20 | 2 | 20 | 1 | 20 |

Tabela br. 2.

- Vrednost kredita kod Pub igre vredi za dva igrača.
- BO - bez ograničenja broja rundi
- Vrednost BO moguće je podesiti samo kod igara 301, 501, CRICKET i MARK 21

Odabir gotovih varijanti vrši se na sledeći način :

1. Postupkom opisanom u " Ulaz - izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u ", izlistati u glavnom ispis " OPt " na displeju prvog igrača.
2. Pritiskom taster t3 uđite u podešavanja
 - Tipkama t1 i t2 vrši se izlistavanje opcija (oP1 - oP3)
 - Fabrički postavljena opcija je oP2
 - Tasterom t3 ulazi se u promenu stanja
 - Tasterima t1 i t2 vrši se promena stanja
 - Tasterom d1 vrši se potvrda promene stanja i vraća se za korak u nazad
 - Tasterom t3 vrši se prekid promene
3. Nakon izvršenih promena pritiskati taster d1 onoliko puta dok se ne izade iz podešavanja

VAŽNO - BEZ OBZIRA KOJA SE VARIJANTA IZABERE, MOGUĆE JE NAKNADNO PROMENITI CENU IGRE I BROJ RUNDI ZA SVAKU IGRU/OPCIJU POSEBNO.

5.3.2 Promena cene igara i broja rundi

Cenu igara i njihovih opcija, kao i broj rundi moguće je podesiti za svaku igru i kombinaciju posebno. Ponuđene su tri gotove kombinacije (stavka 5.3.1.). Nakon što se odabere varijanta koja je najpogodnija, može se početi sa promenom cena i broja rundi onih igri i kombinacija koje još ne odgovaraju potrebama.

Fabrički definisana kombinacija je Varijanta II (oP2 - tabela br. 2)

Promena cene igara i broja rundi pojedine igre se vrši na sledeći način :

1. Postupkom upisanom u " Ulaz-izlaz , kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u ", izlistati ispis " SEt " na displeju prvog igrača.
2. Pritiskom na taster t3 na displeju "SCORE" ispisaće se treperujuće " Cod ".
3. Tasterima t1 i t2 izlistati do ispisa " PrS ".
4. Pritiskom na taster t3 ulazi se u podešavanje cena igara. Na displeju drugog igrača ispisano je " C-1 " (broj kredita za jednu rundu), a na displeju četvrtog igrača " r10 " (broj rundi za jednu igru).
 - Tasterom t1 vrši se odabir igre kojoj se želi promeniti cena (obratiti pažnju na LED diodu koja se uključuje za pojedinu igru). Na displeju drugog i četvrtog igrača se svakim pritiskom na taster t1 menjaju vrednosti i na taj način je moguće izvršiti proveru stanja.
 - Tasterom t2 vrši se odabir opcije uz igru (obratiti pažnju na kombinaciju LED dioda koje se uključuju uz opcije). Na displeju drugog i četvrtog igrača se svakim pritiskom na taster t2 menjaju vrednosti i na taj način je moguće izvršiti proveru stanja.
 - Tasterom t3 ulazi se u promenu vrednosti kredita.
 - Tasterom d1 se izlazi iz pregleda
5. Pritisnuti taster t3. Na displeju drugog igrača treperi oznaka broja kredita.
 - Tasterima t1 i t2 vrši se promena stanja.
 - Tasterom d1 vrši se potvrda promene stanja i vraća se na tačku br. 4.
6. Ponovo pritisnuti taster t3. Na displeju četvrtog igrača treperi oznaka broja rundi.
 - Tasterima t1 i t2 vrši se promena stanja.
 - Tasterom d1 vrši se potvrda promene stanja i vraća se na tačku br. 4.
7. Nakon izvršenih promena pritiskati taster d1 onoliko puta dok se ne izade iz podešavanja.

5.4. Dodela nagradnih igara - “ Kolo sreće“

Dodela nagradnih igara ili “ Kolo sreće“ počinje nakon proglašenja pobednika paljenjem sijalica segmenata od igrača (od prvog igrača pali se sijalica 1. segmenta, od drugog 2. segmenta itd.) a nakon toga “ trčeće “svetlo počinje da kruži. Ukoliko se zaustavi na segmentu igrača koji je osvetljen, isti dobija besplatni kredit.

- Fabrička vrednost je podešena na 1:20 (na 20 kredita daje 1 besplatno)
- fabrički je uređaj podešen da daje nagradne igre zato u slučaju da se ne želi nagrađivati, funkciju kolo sreće treba isključiti (pogledati po Podešavanje DIP- prekidača, dip prekidač 04 mora biti na “ off “)

Promena odnosa davanja besplatnih kredita vrši se na sledeći način:

1. Postupkom opisanom u “ Ulaz-izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u “, izlistati ispis “ SEt “ na displeju prvog igrača.
2. Pritiskom tastera t3 na displeju “SCORE” ispisaće se treperujuće “ Cod “.
3. Tasterima t1 i t2 izlistati ispis “ Frg “
 - Na displeju drugog igrača biće ispis “ 1/ “, a na displeju četvrtog igrača biće ispisano 20.
4. Pritiskom na taster t3 ulazi se u podešavanje odnosa. Na displeju četvrog igrača trepti broj “ 20 “.
 - Tasterima t1 i t2 vrši se promena stanja.
 - Tasterom d1 se vrši potvrda promene stanja.
 - Pritiskom na taster t3 poništava se unos i vraća se na početno stanje.
5. Nakon izvršenih promena pritiskati taster d1 onoliko puta dok se ne izađe iz podešavanja.

5.5 Podešavanje jačine zvuka

Podešavanje jačine zvuka uređaja objašnjeno je u Testovima - Test jačine zvuka.

5.6 Podešavanje senzora udarca

Podešavanje senzora udarca objašnjeno je u Testovima - Test senzora udarca.

5. 7. Podešavanje infracrvenog senzora (IR-a)

Podešavanje infracrvenog senzora opisano je u Testovima - Test IR senzora.

5. 8. Promena šifre autorizacije

Kako bi se urđaj zaštitio od manipulacije, pre ulaska u podešavanja, zahteva unos autorizacije šifre. Šifra ovlašćenja (autorizacijska šifra) podešena fabrički je 4 puta centar mete (svejedno da li bul ili dvostruki bul). Šifra autorizacije menja se :

1. Postupkom opisanom u “ Ulaz-izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u “ izlistati ispis “ SEt “ na displej prvog igrača.
2. Pritiskom na taster t3 na displeju SCORE ispisaće se trepteće “ Cod “.
3. Ponovnim pritiskom tastera t3 na displeju drugog igrača ispisano je “ OLd“ uređaj traži staru šifru.
 - “ OLd “ je oznaka za staru šifru.
 - Dok se ne unese ispravna stara šifra, uređaj neće otići na sledeću fazu. Broj pokušaja nije ograničen.
 - U slučaju gubitka šifre kontaktirajte servisera ili distributera.
4. Pritiskanjem segmenata mete potvrditi staru šifru. Ukoliko je stara šifra ispravno unesena na displeju drugog igrača ispisaće se “ nEu “. Uređaj zahteva unos nove šifre.
 - Pritiskanjem segmenata mete unosi se nova šifra.
 - Šifra autorizacije uvek mora biti sa 4 oznake i može se sastojati od kombinacija brojeva mete. (npr. : 1,19,b,19 ili 3,16,3,16 ili 2,20,13,17 itd.).

- Svaki pritisak segmenta mete praćen je zvukom i vrednost svakog stisnutog segmenta ispisu je se na displeju broja krugova.
- 5. Pritiskom na taster d1 (uz zvučni efekat) vrši se memorisanje nove šifre.
- 6. Nakon izvršenih promena pritiskati taster d1 onoliko puta dok se ne izađe iz podešavanja.

5.9 Programiranje akceptora

Zbog različitih standarda akceptora i različitih vrednosti kovanica spram vrednosti kredita, uređaj je moguće prilagoditi određenom akceptoru. Uređaj je fabrički podešen.

- Za električne žetonjere standarda NRI, S.E.C.I. MARS - na prvom kanalu daje vrednost 1, na drugom 2 i trećem 5 novčića.
- Za mehaničku žetonjeru - na prvom kanalu daje vrednost jednog novčića.
- Za čitač papirnih novčanica - na prvom kanalu daje vrednost 1 novčića na drugom 2, na trećem 3 na četvrtom 0 na petom 0 i na šestom 0 novčića.

VAŽNO!!!

Ukoliko spajate novi akceptor na uređaj proverite vrednost akceptora po pojedinom kanalu kako ne bi došlo do pogrešnog detektovanja kovanica (novčića) i krive podele kredita. Procedura detektovanja akceptora obavljena je u “Automatsko detektovanje akceptora”.

Tri parametra je moguće pojedinačno podešavati:

1. Vrednost kredita
2. Vrednost kanala kroz koji je prošao novčić (kovanica)
3. Vrednosti impulsa na brojčanicima

Iz toga razloga uvedena je reč “Coin” - novčić, pomoću koje se lako definišu sve vrednosti. Kako bi se bolje razumelo o čemu je reč, navedeno je nekoliko konkretnih primera:

Primer 1a. (Uređaj je fabrički podešen sa NRI akceptorom)

- Slučaj kada najmanji novčić (kovanica) ima istu vrednost kao i kredit.

1. Vrednosti kredita:

1 Kredit = 1 novčić (kovanica)

2. Vrednost kanala kroz koji prolazi novčić (kovanica)

| | | |
|----------|------|------------------------|
| Kanal 1: | 1 KM | 1 novčića (kovanice) |
| Kanal 2: | 2 KM | 2 novčića (kovanice) |
| Kanal 3: | 3 KM | 3 novčića (kovanice) |

3. Vrednost impulsa brojčanika:

1 impuls = 1 novčić (kovanica)
(Stanje novca i kredita na brojčanicima je isto)

Primer 1b.

- Slučaj kada je najmanji novčić (kovanica) 0.5 eura

1. Vrednost kredita

$$1 \text{ Kredit} = 1 \text{ novčić (kovanica)}$$

2. Vrednost kanala akceptora kroz koji prolazi novčić (kovanica) moraće se promeniti

| | | |
|---------|----------|-------------------------|
| Kanal 1 | 0.5 eura | 1 novčić (kovanica) |
| Kanal 2 | 1 euro | 2 novčića (kovanice) |
| Kanal 3 | 2 eura | 4 novčića (kovanice) |
| Kanal 5 | 5 eura | 10 novčića (kovanice) |

3. Vrednost impulsa brojanika:

$$1 \text{ impuls} = 2 \text{ novčića (kovanice)}$$

(Stanje novca u eurima i kredita na brojanicima je isto)

Primer 2a:

-Slučaj kada je za jedan kredit potrebno 3 osnovna novčića (kovanice)?

1. Vrednost kredita

$$1 \text{ Kredit} = 3 \text{ novčića (kovanice)}$$

2. Vrednost kanala akceptora kroz koji prolazi novčić (kovanica) moraće se promeniti.

| | | |
|----------|--------|------------------------|
| Kanal 1: | 10 DIN | 1 novčić (kovanica) |
| Kanal 2: | 20 DIN | 2 novčića (kovanice) |
| Kanal 3: | 50 DIN | 5 novčića (kovanica) |

3. Vrednost impulsa brojanika:

$$1 \text{ impuls} = 1 \text{ novčić (kovanica)}$$

(Ukoliko se želi znati stanje novca na brojanicima)

$$1 \text{ impuls} = 3 \text{ novčića (kovanice)}$$

(Ukoliko se želi znati stanje kredita na brojanicima)

Primer 2b:

Slučaj kada je za jedan kredit potrebno 6 novčića (kovanica)

1. Vrednost kredita:

$$1 \text{ Kredit} = 6 \text{ novčića (kovanica)} - (10 \text{ DIN})$$

2. Vrednost kanala akceptora kroz koji prolazi novčić kovanica moraće se promeniti:

| | | |
|---------|---------|-------------------------|
| Kanal 1 | 10 DIN | 1 novčić (kovanica) |
| Kanal 2 | 20 DIN | 2 novčića (kovanice) |
| Kanal 3 | 50 DIN | 4 novčića (kovanice) |
| Kanal 4 | 100 DIN | 10 novčića (kovanice) |

3. Vrednost impulsa brojanika:

$$1 \text{ impuls} = 2 \text{ novčića (kovanice)}$$

(Ukoliko se želi znati stanje novca na brojanicima)

$$1 \text{ impuls} = 6 \text{ novčića (kovanica)}$$

(Ukoliko se želi znati stanje kredita na brojanicima)

5.9.1 Automatsko detektovanje akceptora

Ovaj postupak se koristi u slučaju kada se na uređaj po prvi put spaja akceptor, a želi se proveriti odnos vrednosti pojedinih novčića (kovanica) spram vrednosti kredita, i na kojim kanalima se ti novčići (kovanice) detektuju. Kod priključenja

VAŽNO!

- Ukoliko spajate novi akceptor na uređaj proverite kompatibilnost uređaja i akceptora kod vašeg distributera ili servisera kako ne bi došlo do oštećenja uređaja.
- Pre spajanja akceptora, uređaj isključite.
- Pripremite sve vrednosti novčića (vrste kovanica) kako biste kvalitetno mogli ispitati vrednost.
- Sve vreme ubacivanja novčanica (kovanica) kroz akceptor, akceptor mora biti u istom položaju kao i u uređaju. Ukoliko je akceptor nagnut neće doći do detektovanja novčića (kovanica).
- Celo poglavlje dobro proučite, jer nepravilno podešeni parametri mogu prouzrokovati neugodnost.
- Podešene vrednosti svakako proverite pre puštanja uređaja u eksploataciju.

1. Postupkom opisanom u “Ulaz-izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u”, izlistajte u glavnom ispis “SET” na displeju prvog igrača.

2. Pritiskom taster t3 na displeju “SCORE” ispisaće se trepereće “Cod”.

3. Tasterima t1 i t2 izlistati ispis “Prg”.

4. Pritiskom na tasterom t3 na displeju broja bodova treperi “AcP”.

5. Ponovnim pritiskom na taster t3 na displeju drugog igrača treperi “inS” zajedno sa ispisom “Prg”

- “inS”(insert) znači da je potrebno ubaciti novčić (kovanicu) u akceptor.

- Ukoliko na uređaj nije spojen akceptor, a žele se promeniti vrednosti, umesto ubacivanja novčića (kovanice) pritisnuti taster t3 i dalje početi podešavanja opisana u tački 8.s razlikom da će sada umesto treperenja oznake kanala odmah početi trepereti vrednost kanala u novčićima (na displeju četvrtog igrača), a na displeju vrednosti kanala (displej broja rundi) biće ispisano “1” (prvi kanal). Na taj način moguće je programirati uređaj iako na njega nije spojen akceptor, ali se mora znati raspored kanala za akceptor koji će se naknadno spojiti.

6. Ubacite novčić (kovanicu) u akceptor.

- Ukoliko akceptor prihvati novčić (kovanicu), uređaj će tonski potvrditi prijem novčića i promeniti ispis na displeju (ispis je opisan u tački 7.)

- Ukoliko uređaj nakon višestrukog pokušaja ne reaguje na prolazak novčića (kovanice) kroz akceptor, promenite novčić (kovanicu). Ukoliko i sa drugim novčićem nema promene,pokušajte sa novčićem druge vrednosti (vrste). Ukoliko ne reaguje ni na drugu vrednost (vrstu) novčića (kovanice) kontaktirajte vašeg servisera.

7. Nakon ubačenog novčića na displeju broja rundi i na displeju 4. igrača ispisaće se brojčane vrednosti.

- Ispis na displeju broja rundi pokazuje o kojem se kanalu radi

- Podešavanje vrednosti je moguće od 1-6 (6 kanala)

- Ispis na displeju 4. igrača pokazuje vrednost tog kanala u novčićima (“coin”- ima (kovanicama))

- Podešavanje vrednosti je moguće od 0-20 (“coin”-a(kovanicama-novčićima))

- Vrednost “0” isključuje kanal.

(Ova funkcija je praktična u slučaju da se u uređaj često ubacuju nevažeći novčići

(kovanice). Akceptor programirate da ih prihvata ali na uređaju taj kanal isključite. Svi

nevažeći novčići će završiti u kasi uređaja, a za nevažeće novčiće se neće dobijati kredit).

8. Pritiskom na taster t3 treptaće vrednost oznake kanala (na displeju broja rundi)

- Tasterima t1 i t2 menja se vrednost

- Tasterom d1 potvrđuje se promena i izlazi iz podešavanja.

9. Ponovnim pritiskom na taster t3 treperi vrednost oznake vrednosti kanala u novčićima (“coin”-ima (kovanicama) na displeju 4. igrača)

- Tasterima t1 i t2 manja se vrednost
- Tasterom t3 se vraća na tačku 8.
- Tasterom d1 se potvrđuje se promena i izlazi iz podešavanja.

10. Pritiskom na taster d1 onoliko puta dok se ne izađe iz podešavanja.

5.9.2 Promena vrednosti kanala akceptora

Promena vrednosti kanala akceptora vrši se u dva slučaja:

- Nakon automatske detekcije, kada se naknadno želi promenuti vrednost pojedinih kanala
- Kada se tačno znaju vrednosti pojedinih kanala bez obzira da li je akceptor spojen ili ne.

Pre nego što se počne sa promenom vrednosti kanala akceptora potrebno je definisati iz prethodnih primera:

- Vrednost kredita (u “coin”-ima (novčićima - kovanicama))
- Vrednost pojedinog kanala akceptora (u “coin”-ima (novčićima - kovanicama))
- Vrednost impulsa brojačnika (u “coin”-ima (novčićima - kovanicama))

Promena vrednosti kanala opisana je u poglavlju “ Automatsko detektovanje akceptora”.

5.9.3 Promena vrednosti kredita

Promena vrednosti kredita vrši se kada je promena vrednosti igre. Za bolje shvaćanje proučiti promene koje su navedene u poglavlju “Programiranje akceptora”.

Pre nego što se počne sa promenom vrednosti kredita akceptora potrebno je definisati iz prethodnih primera:

- Vrednost kredita (u “coin”-ima (novčićima - kovanicama))
- Vrednost pojedinog kanala akceptora (u “coin”-ima (novčićima - kovanicama))
- Vrednost impulsa brojačnika (u “coin”-ima (novčićima - kovanicama))

Promena vrednosti kredita vrši se:

1. Postupkom opisanom u “Ulaz-izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP-u”. Izlistajte u glavnom ispis “SEt” na displeju prvog igrača.
2. Pritiskom tastera t3 na displeju “SCORE” ispisaće se trepereći “Cod”.
3. Tasterima t1 i t2 izlistati ispis “Prg”.
4. Pritiskom tastera t3 na displeju broja bodova treperi “AcP”.
5. Tasterima t1 i t2 izlistati ispis “Crd”.
6. Ponovnim pritiskom na taster t3 na displeju drugog igrača ispisano je “1” (oznaka za jedan kredit), na displeju 4. igrača treperi vrednost “1” (oznaka vrednosti u novčićima - kovanicama)
 - Tasterima t1 i t2 menja vrednost.
 - promena vrednosti moguća je od 0-20.
 - Vrednost “0” isključuje vrednovanje
 - Tasterom d1 potvrđuje se promena i izlazi iz podešavanja.
7. Pritiskom na taster d1 onoliko puta dok se ne izađe iz podešavanja.

5.9.4 Promena vrednosti impulsa brojčanika

Promena vrednosti impulsa brojčanika vrši se kada je promenjena vrednost igre. Za bolje shvaćanje proučiti promene koje su navedene u poglavlju "Programiranje akceptora".

Pre nego što se počne sa promenom vrednosti kredita akceptora potrebno je definisati iz prethodnih primera:

- Vrednost kredita (u "coin"-ima (novčićima - kovanicama))
- Vrednost pojedinog kanala akceptora (u "coin"-ima (novčićima - kovanicama))
- Vrednost impulsa brojčanika (u "coin"-ima (novčićima - kovanicama))

Promena vrednosti impulsa brojčanika vrši se:

1. Postupkom opisanom u "Ulaz-izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP"-u. Izlistajte u glavnom ispis "SET" na displeju prvog igrača.
2. Pritiskom na taster t3 na displeju "SCORE" ispisaće trepereći "Cod".
3. Tasterima t1 i t2 izlistati ispis "Prg".
4. Pritiskom tastera t3 na displeju broja bodova treperi "AcP".
5. Tasterima t1 i t2 izlistati ispis "Cnt".
6. Ponovnim pritiskom na taster t3 na displeju drugog igrača ispisano je "1" (oznaka za jedan impuls), na displeju 4. igrača treperi vrednost "1" (oznaka vrednosti u novčićima - kovanicama)
 - Tasterima t1 i t2 menja vrednost.
 - promena vrednosti moguća je od 0-20.
 - Vrednost "0" isključuje vrednovanje
 - Tasterom d1 se potvrđuje se promena i izlazi iz podešavanja.
7. Pritiskom na taster d1 onoliko puta dok se ne izade iz podešavanja.

6. STATISTIKA

Uređaj je tako konstruisan da u isto vreme može slati impulse na dva mehanička brojačnika odvojeno a za to vreme u memoriji zapisuje stanja dva elektronska brojačnika, ukupni broj impulsa ("tot" - Total) i broj impulsa od zadnjeg poništenja ("Con" - Periodični brojačnik). Stanja elektronskih brojačnika (Tot) i (Con) moguće je očitati na dva načina: bez otvaranja uređaja (pomoću šifre) i otvaranjem uređaja (ulaskom u podešavanje uređaja). Isto tako je omogućeno poništenje periodičnog brojačnika sa otvaranjem i bez otvaranja uređaja.

6.1. Očitavanje elektronskih brojačnika

Očitavanje stanja elektronskih brojačnika moguće je na dva načina :

1. Unošenjem šifre statistike u "Stand by" modu (bez otvaranja uređaja)
2. Ulaskom u podešavanje uređaja (sa otvaranjem uređaja).

6.1.1. Očitavanje elektronskih brojačnika unošenjem šifre u Stand by mode

Da bi se moglo vršiti očitavanje elektronskih brojačnika, potrebno je odobriti pristup DIP- prekidačem 05 na "on" (pogledati " podešavanje DIP - prekidača "). Očitavanje elektronskih brojačnika unošenjem šifre u Stand by mode vrši se :

1. Pritisnuti taster t3 i držati ga, a zatim istovremeno pritisnuti taster t1. Na displeju broja bodova biće ispisano "Cod", a na "Cricket"-u će treperiti 4 zvezdice. Uređaj zahteva unos šifre : 4 puta pritis nulti centar mete.
 - Na displeju broja bodova biće ispisano " tot " a na displeju četvrtog igrača iznos. Pošto je na displeju četvrtog igrača moguće ispisati samo tri oznake, za veće iznose služi displej drugog igrača.
 - Tasterima t1 i t2 moguće je menjati ispis na displeju broja bodova u " tot " i " Cnt ".
 - Oznaka " tot " označava ukupan iznos brojačnika.
 - Oznaka " Cnt " označava periodični iznos brojačnika.
2. Pritiskom na taster d1 izlazi se iz pregleda.

6.1.2. Očitavanje i poništavanje elektronskih brojačnika ulaskom u podešavanje

Uređaj je fabrički podešen tako da nije moguće bez otvaranja uređaja očitati stanje elektronskih brojačnika. Elektronski brojačnici se u tom slučaju očitavaju na sledeći način :

1. Postupkom opisanom u " Ulaz-izlaz, kretanje i podešavanje vrednosti u SETUP"-u , izlistajte ispis " dEL " na displeju prvog igrača.
2. Pritiskom tastera t3 na displeju "SCORE" ispisaće se trepteće " Cnt " .
 - Na displeju broja bodova biće ispisano " Cnt " , a na displeju četvrtog igrača iznos. Pošto je na displeju četvrtog igrača moguće ispisati samo tri oznake, za veće iznose služi displej drugog igrača. Tako će broj "123456" biti prikazan na displeju drugog igrača biće ispisano "123" a na displeju četvrtog igrača "456".
 - Tasterima t1 i t2 moguće je menjati ispis na displeju broja bodova u " tot " i " Cnt " .
 - Oznaka " tot " je za ukupan iznos brojačnika
 - Oznaka " Cnt " je za periodični iznos brojačnika.
3. Pritiskom na taster t3 na svim displejima ispisati će se poruka " ArE YoU ShurE " (jeste li sigurni), kao upozorenje da će ponovnim pritiskom na taster t3 poništiti brojačnik.
 - Glavni brojačnik " tot " nije moguće poništiti.
 - Pritiskom na taster izlazi se iz programa bez poništavanja brojačnika.
4. Taster d1 pritisnati dok se ne izade iz podešavanja.

6.2. Poništavanje periodičnog brojačnika (“ Counter “)

Poništavanje periodičnog brojačnika uvedeno je kako bi se ubrzao i pojednostavio obračun novca. Kod svakog obračuna se periodični brojačnik poništi kako bi se sledeći put dobilo tačno očitano stanje novca u uređaju. Poništenje je moguće izvršiti na dva načina :

1. Unošenjem šifre statistike u “Stand by” modu (bez otvaranja uređaja).
2. Ulaskom u podešavanje uređaja (sa otvaranjem uređaja).

6.2.1. Poništavanje periodičnog brojačnika unošenjem šifre u “Stand by” modu

Da bi se moglo vršiti očitavanje i poništavanje elektronskih brojačnika, potrebno je odobriti pristup DIP - prekidačima 05 na “ on “ i 06 na “ on “ (pogledati “ Podešavanje DIP - prekidača “). Uređaj mora biti u Stand by modu. Poništavanje periodičnog brojačnika se vrši :

1. Pritiskom na taster t3 i držati, a zatim pritisnuti istovremeno taster t1. Na displeju broja bodova će se ispisati “ Cod “, a na kriketu će trepereti četiri zvezdice. Uređaj zahteva unos šifre: četiri puta pritisnuti centar mete.

- Na displeju bodova biće ispisano “ tot “ a na displeju četvrtog igrača iznos. Pošto je na displeju četvrtog igrača moguće ispisati samo tri oznake, za veće iznose služi displej drugog igrača. Tako će broj “693122” biti prikazan na displeju drugog igrača biće ispisano “693” a na displeju četvrtog igrača “122”.

- Tasterima t1 i t2 moguće je menjati ispis na displeju broja bodova u Pošto je na displeju četvrtog igrača moguće ispisati samo tri oznake, za veće iznose služi displej drugog igrača.

- Tasterima t1 i t2 moguće je menjati ispis na displeju broja bodova u “ tot “ i “ Cnt “

-Oznaka “ tot “ je za ukupan iznos brojačnika

- Oznaka “ Cnt “ je za periodični iznos brojačnika.

2. Tasterima t1 ili t2 izlistati ispis “ Cnt “

3. Pritiskom na taster t3 na displeju broja bodova na kratko će se prikazati ispis “dEL“

- Ponovnim pritiskom na taster ne poništava se brojačnik

- Pritiskom na taster d1 vrši se poništavanje periodičnog brojačnika.

4. Ponovnim pritiskom na taster d1 izlazi se iz poništavanja.

6.2.2. Poništavanje periodičnog brojačnika ulaskom u podešavanje

Poništavanje periodičnog brojačnika opisano je u poglavlju “ Očitavanje i poništavanje elektronskih brojačnika ulaskom u podešavanje “.

7. ODRŽAVANJE UREĐAJA

Održavanje aparata se sastoji od čišćenja samog aparata kao što je čišćenje mete od ostataka vrhova, promene sijalica osvetljenja mete, sijalica osvetljenja brojki i semafora, sijalica tastera i zamene baterije. Ostali zahvati održavanja su u nadležnosti ovlašćenog servisa ili stručnih osoba. Oštećenje aparata nestručnim održavanjem ima za posledicu gubitak garancije uređaja (o garanciji više u stavki 1. Garancija).

7.1. Čišćenje uređaja

Jednom mesečno potrebno je očistiti unutrašnjost uređaja od prašine, suvom krpom ili usisivačem, a spooljasnost uređaja jednom nedeljno vlažnom krpom kako bi aparat duže zadržao prvobitno stanje.

7.2. Čišćenje mete

Ukoliko se meta ne čisti redovno, slomljeni vrhovi strelica mogu da zaglave pojedine segmente mete. Meta se čisti sledećim redosledom :

1. Isključiti uređaj iz mreže i otvoriti gornja vrata uređaja
2. Odvojiti konektor kabla koji spaja metu i glavnu ploču uređaja.
3. Odvrnuti četiri leptir-matice na vratima uređaja.
4. Demontirati dasku matriksa sa gumom.
5. Segmente izvaditi iz mete i očistiti od ostataka vrhova, a zatim ih vratiti nazad u metu.
6. Vratiti dasku matriksa sa gumom.
7. Uvrnuti četiri leptir-matice.
8. Spojiti konektor kabla koji spaja metu i glavnu ploču uređaja.

7.3. Promena lampe osvetljenja mete

VAŽNO! - Proveriti da li je lampa i dalje vruća kako ne bi došlo do povreda.

- Lampa ne sme prekoračiti zadane vrednosti jer može doći do oštećenja lampe ili uređaja.

Jedino promena vrednosti širine ugla osvetljenja može odstupati, ali se mora uzeti u obzir da lampa sa manjim uglom osvetljenja neće osvetliti celu metu.

- Neispravnu lampu baciti u otpad.

- Max jačina lampe 12V, 20W (halogena sijalica) ili LED 12V 3/4/5W

Promena lampe osvetljenja mete vrši se na sledeći način :

1. Isključiti uređaj
2. Kružnim ključem odvrnuti navoj koji učvršćuje telo lampe.
3. Odvojiti sijalicu od utičnice.
 - Najbolji rezultati osvetljenja mete ostvaruju se halogenom lampom od 20 W, 12 V, sa uglom osvetljenja od 60 stepeni.
4. Staviti utičnicu u lampu.
5. Uvrnuti navoj koji učvršćuje telo lampe u držaču.
6. Uključiti uređaj

7. 4. Promena sijalice tastera za izmenu igrača (plavog tastera)

1. Isključiti uređaj iz mreže i otvoriti donja vrata uređaja.
2. Snažno uhvatiti držač mikroprekidača i sijalice tastera. Istovremenim pomicanjem (levo-desno) izvlačimo držač iz ležišta.
3. Izvaditi neispravnu sijalicu iz držača
 - Koristiti isključivo sijalice 12V, 0.1 A.
4. Vratiti držač mikroprekidača i sijalice tastera u ležište.
 - Držač mikroprekidača je pravilno utaknut u ležište kada se čuje “ Klik “ prilikom stavljanja.
 - Proveriti stabilnost držača u ležištu i funkcionalnost tastera

8. OPIS IGARA

Igre 301, 501 : cilj igre je spustiti se što brže od zadatog broja do nule, s tim što je za kraj potrebno pogoditi tačnu vrednost koja je preostala. Postoje 3 načina za završetak igre. To su „single out“, „double out“ i „master out“. Kod prvog se može završiti na bilo koji način samo da se pogodi vrednost koja nam je potrebna da se spustimo na nulu, kod drugog isključivo dvostrukim poljem, dok je kod trećeg moguće završiti ili trostrukim ili dvostrukim poljem. Kod sve tri varijante moguće je partiju završiti sa strogim centrom (vrednost 50). Nekada se na turnirima igračima situacija otežava tako što se ubacuje „double in“, što znači da igrač mora da pogodi dvostruko polje da bi uopšte krenuo sa igrom. Vrednost double polja se računa u igračev skor, tako da u konkrentom slučaju ako igrač kreće od 501 i pogodi dvostruko 20, njegov rezultat posle te strelice je 461. Prekoračenje nule, igrač gubi bacanje, a rezultat ostaje od prethodne runde.

301 PARCHIS: Pobeđuje igrač koji prvi dostigne 301. Ukoliko neki igrač postigne isti rezultat kao i ostali igrači, svi rezultati istih se smanjuju na “0”. Kod prekoračenja 301 (Bust) razlika se oduzima, a maksimalan broj prekoračenja je 3 (kod trećeg Bust-a rezultat se smanjuje na “0”).

SHANGHAI: Pogađanjem brojeva od 1-20 i Bull-a po redu postižu se bodovi (poeni). Pobeđnik je igrač koji nakon 7 rundi ima najveći rezultat “SHANGHAI” (pobeda u jednoj rundi) postiže se pogotkom u jednostruki, dvostruki i trostruki sektor u jednom krugu igre.

HIGH SCORE: Cilj igre je ostvariti što veći broj poena (bodova). Pobeđnik je igrač sa najvećim brojem poena (bodova).

SNAKE: Cilj igre je pogoditi “zmiju” i ostvariti što veći broj poena (bodova). Pogodak u glavu “zmije” udvostručuje bodove. Jednostruki sektor vredi 1, dvostruki 2 a trostruki 3 boda (poena). Bodovanje (dobijanje poena) je moguće i postizanjem pogotka u sredinu (bull - 1 bod, dvostruki bull - 2 boda). Pobeđuje igrač sa najvećim brojem bodova.

PUB: Igra traje jednu rundu za dva igrača. Pobeđnik je onaj koji nakon prve runde ima najviše bodova (poena).

SPLIT SCORE 40: Svaki igrač počinje sa rezultatom 40 bodova. Gađaju se isključivo označeni segmenti i sektori. Rezultat pogodaka se sabira. Ukoliko nije ostvaren ni jedan pogodak u rundi, rezultat se prepola.

CRICKET: “Cricket” je igra koja za cilj ima pogađanje tačno određenih polja određeni broj puta.

U standardnom cricketu potrebno je po 3 puta pogoditi polja vrednosti 15,16,17,18,19,20 i centar. Kada je svako polje pogodjeno 3 puta kažemo da je “zatvoren”. Do trenutka zatvaranja, vrednost svakog polja je nula. Posle zatvaranja, svaki pogodak u to polje dodaje u naš skor onoliko kolika je vrednost polja koje smo pogodili. Pobjednik je igrač koji prvi zatvori sva polja i pri tome ima najveći skor. Obično svaki igrač ima maksimalno 20 bacanja i nakon toga bez obzira na to koji su brojevi zatvoreni, pobjednik je igrač sa većim skorom. Veoma popularna varijanta cricketa naziva se “Cut throat “ - konta “Cricket”. Razlika je u tome što se u kontra “Cricket”-u vrednost polja posle zatvaranja dodaje na protivnikov rezultat, što automatski znači da je pobjednik onaj koji ima manji rezultat.

MARK 21: Svaki igrač počinje igru sa 21 bodom. “Zatvaranjem” sedam zadanih segmenata (polja) trostrukim pogocima, igrač smanjuje svoje bodove. “Zatvorena “ polja se ne boduju. Pobjednik je igrač koji prvi dostigne 0.

8.1. Opcije

DOUBLE IN - nakon pogotka u dvostruki segment ili dvostruki bul moguće je postizati bodove.

DOUBLE OUT - igru je moguće završiti samo pogotkom u dvostruki segment ili dvostruki bul.

MASTER OUT - igru je moguće završiti samo pogotkom u dvostruki, trostruki segment ili dvostruki bul tako da se rezultat dovede tačno na “ 0 “ .

DOUBLE IN/DOUBLE OUT - poeni se postižu nakon pogođenog dvostrukog segmenta ili dvostrukog bul-a, a igra se zavrđava samo pogotkom u dvostruki segment ili dvostruki bul.

DOUBLE IN/MASTER OUT - poeni se postižu nakon pogođenog dvostrukog segmenta ili dvostrukog bul-a, a igru je moguće završiti samo pogotkom u dvostruki, trostruki segment ili dvostruki bul tako da se rezultat dovede tačno na “ 0 “ .

CUT TROAT - u “Cricket”-u nakon “ zatvaranja “ segmenta, ostvareni poeni prepisuju se protivniku/ protivničkoj ekipi onoliko puta dok ne “ zatvore “ isti segment. Pobjednik je igrač/ekipa sa najmanjim brojem poena.

LIGA OPCIJE

EQUAL - proglašenje pobjednika i završetak igre je tek kad poslednji igrač završi svoje bacanje (baci poslednju strelicu).

LIGA

Tim A čine igrači 1-3, Tim B 2-4, Tim C 5-7, Tim D 6-8.

Šifra autorizacije:

| 1 x be | 1 x be | 1 x be | 1 x be | |
|--------|--------|--------|--------|-------------------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | |
| _____ | _____ | _____ | _____ | Fabrička vrednost |
| _____ | _____ | _____ | _____ | |

Šifra statistike:

t3 + t1, pa četiri pritisnuti središte mete.

9. UPUTSTVO ZA RESETOVANJE PIKADA “MAGIC DART 4”

Na ploči se pritisne taster za ulazak u test i zadrži 3 sekunde. Na displeju “SCORE” će se pojaviti “FAT”. Pusti se taster za ulazak u test i pritisnu istovremeno t1 (crveni) i t3 (žuti) tasteri sa prednje strane aparata. Drže se pritisnuti 5 sekundi. Zatim, pritisne se i taster za prebacivanje igrača d1 (plavi), i zadrži još 5 sekundi. t1 i t3 tasteri se takođe drže pritisnuti. Nakon 10 sekundi (ukupno 5 + 5) puste se svi tasteri. Na displeju je ispisano “ ARE YOU SURE?” Pritisne se t3 (žuti taster). Sa ovim postupkom ”RESET” ploče je završen.

Pošto su parametri u memoriji podešeni na fabričko, potrebno je podesiti nagradnu igru i elektronsko očitavanje. Ponovo se pritisne taster na ploči, ali kratko. Kada se na displeju pojavi “TST” pritisne se t2 (zeleni) taster da bi se ispis promenio na ispis “ DIP”. Pritisne se t3 (žuti) taster i na displeju “SCORE” se pojavi “COD”. Treba 4 puta pritisnuti centar na meti. Sa t2 (zelenim) tasterom se podesi da na displeju “SCORE” piše 04. Pritisne se t3 (žuti) taster. Na displeju drugog igrača piše “OFF”. Sa t2 (zelenim) tasterom se promeni na “ON”. Ponovo se pritisne t3 (žuti) taster da bi prestalo da treperi stanje na displeju drugog igrača. Pritisne se taster t2 (zeleni) da se promeni ispis na displeju “SCORE” na 5. Ponovo se pritisne t3 (žuti) taster da bi se promenilo stanje sa “ON” na “OFF”. Sa d1 (plavim) tasterom se potvrdi. Pritisne se još dva puta da bi se izašlo iz programa za podešavanje.

SREĆNO.