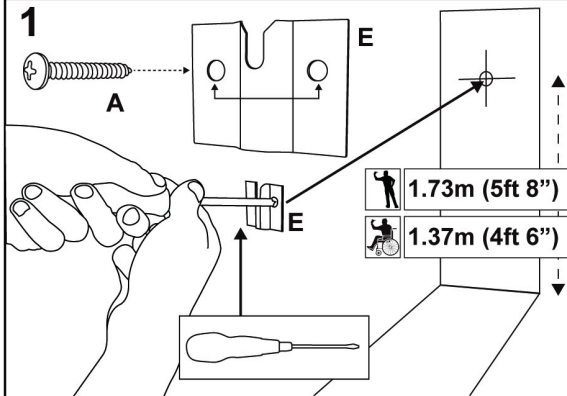
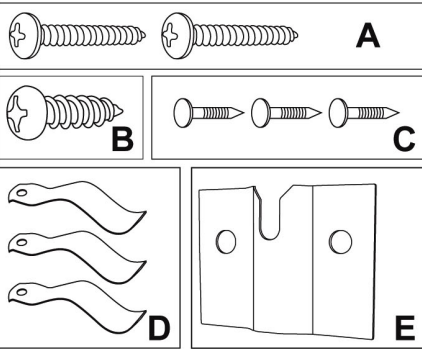


CONTENTS



CONTENTS

- x2 Wall screws (A)
- x1 Dartboard screw (B)
- x3 Nails (C)
- x3 Leaf springs (D)
- x1 Large wall bracket (E)

FIXING INSTRUCTIONS

Diagram 1. Screw the large wall bracket (E) to the wall at a height of 1.73m/5ft 8" (or 1.37m/4ft 6" for wheelchair players); using the wall screws enclosed (A).

Diagram 2. Take the 3 leaf springs (D) and using the nails provided (C) fix to the back of the board as shown in diagram 2. These leaf springs (D) are designed to steady the board against the wall to prevent the board moving during play.

Diagram 3. Fix the dartboard screw (B) into the centre hole on the back of the dartboard; do not screw in fully as the screw is designed to slot into the bracket (E) on the wall (see diagram 3.1).

Diagram 4. Lower the dartboard onto the bracket by placing the screw into the bracket, adjust the screw as required to ensure the dartboard is tight to the wall.

Diagram 4.1 - Able Body Dartboard Setup Both feet must be behind the oche line at all time.

Diagram 4.2 - Wheelchair Dartboard Setup Both rear wheels of the wheelchair must be behind the oche line. Either or both front wheels may be in front or behind the oche line to allow an angled stance.

HINTS AND TIPS

Diagrams 5 and 5.1. The board must be turned regularly to ensure even play and to prolong the life of the dartboard.

A dartboard must be kept in a cool, dry place and must not be soaked or sprayed with water.

RULES OF PLAY

The dartboard is to be positioned 1.73m/5ft 8" (or 1.37m/4ft 6" for wheelchair players) from the floor to the centre of the dartboard (the bulls-eye).

The throwing distance during a game is 2.37m (7ft 9¼"), this is the distance from the face of the dartboard to the oche line (see diagram 4.1 / 4.2).

The oche line (throwing line) is to be marked clearly. Any darts may be used; every player will have an individual preference.

Order of play must be determined fairly, for example, by the toss of a coin or closest dart to the bulls-eye.

A throw consists of three darts, except for when a game is finished in less.

Darts may not be re-thrown, if a dart misses the board, falls out, or bounces out it cannot be thrown again. A dart point must be touching the board to be counted.

A player can be told how much they have scored or how much they have remaining for the game should they request it. A player cannot be told how to finish the game.

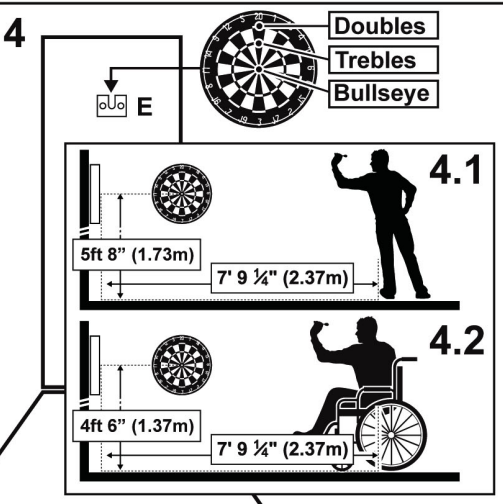
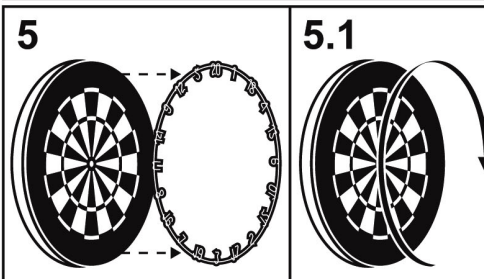
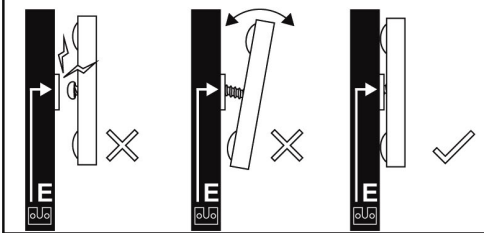
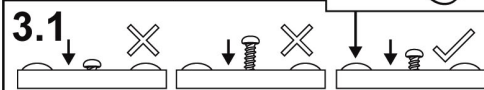
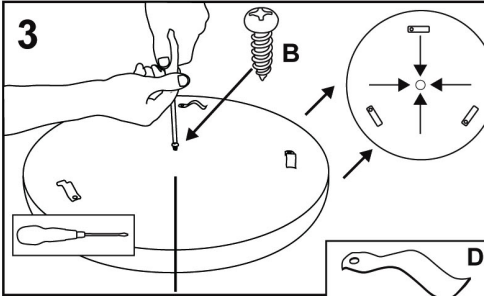
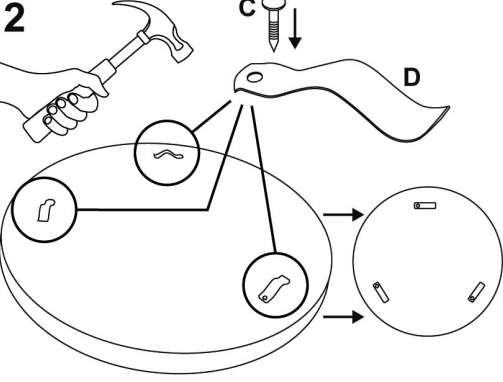
If a player exceeds the amount required to win the game the throw does not count.

The inner bulls-eye is 50 points and the outer bulls-eye is 25 points.

The object of the game is to score exactly 301, 501, 701, etc. The score must be determined before play commences.

A game must always end on a double (the outer ring); a game can also be finished with a bulls-eye finish (if 50 points are remaining).

As each player scores, a deduction is made from the starting score until a double is reached.



Deutsch

LIEFERUNGFANG

- *2 Wandschrauben (A)
- *1 Schraube zur Befestigung der Dart-scheibe (B)
- *x3 Nägel (C)

- *x3 Kleine Wandhalterungen (D)

- *x1 Große Wandhalterung (E)

MONTAGEANLEITUNG
Abbildung 1. Schrauben Sie die große Wandhalterung (E) in den mitgelieferten Wandschrauben in einer Höhe von 1,73 m an der Wand fest.

Abbildung 2. Nehmen Sie die drei kleinen Wandhalterungen (D) ein und bringen Sie sie in den mitgelieferten Nägeln (C) an der Rückseite der Scheibe an. Diese Wandhalterungen dienen dazu, die Scheibe zu stabilisieren, damit sie sich beim Spielen nicht bewegt. **Abbildung 3.** Stecken Sie die Schraube (B) in das Loch in der Mitte der Rückseite der Scheibe.

Abbildung 4. Schieben Sie die Dartscheibe auf die Halterung und achten Sie dabei darauf, dass sich die in die Halterung einpasst. Ziehen Sie ggf. die Schraube fest, so dass die Scheibe nicht an der Wand anliegt. **Abbildung 4.1.** Die Wurfentfernung beträgt 2,37 m, das ist der Abstand zwischen der Scheibenoberfläche und der Wurflinie

Abbildung 4.2. Montage der Rollstühl-Dart-scheibe Die beiden Hinterräder des Rollstuhls müssen sich hinter der Wurflinie (Oche) be-finden. Eines oder beide Vorderäder müssen sich vor oder hinter der Oche befinden, um eine schräge Haltung einzunehmen.

HINWEISE UND RATSCHLÄGE
Abbildungen 5 und 5.1. Wenden Sie die Scheibe regelmäßig, damit sie sich auf beiden Seiten gleichmäßig abnutzt. Dadurch verlängert Sie die Lebensdauer Ihrer Dartscheibe. Bewahren Sie Ihre Dartscheibe an einem kühlen und trockenen Ort auf und vermeiden Sie Kontakt mit Wasser.
SPIELREGELN

Die Dartscheibe muss in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden bis zur Scheibenmitte (dem Bullseye) aufgehängt werden. Die Wurfentfernung beträgt 2,37 m, das ist der Abstand zwischen der Scheibenoberfläche und der Wurflinie (siehe Abbildung 4.1). Die Wurflinie muss eindeutig gekennzeichnet sein. Es können beliebige Wurfteufle verwendet werden, je nach der persönlichen Präferenz der Spieler.

Die Reihenfolge der Spieler muss auf faire Art und Weise festgelegt werden, etwa durch Werfen einer Münze oder danach, wer bei einem einmaligen Wurf dem Bullseye am nächsten kommt.

Jeder Spieler wirft in jeder Spielrunde drei Wurfteufle, es sei denn, das Spiel ist schon vorher entschieden. Jeder Pfeil darf nur einmal geworfen werden, wenn er die Scheibe verfehlt oder abbrüllt, darf er nicht noch einmal geworfen werden. Die Pfeilreihen muss aus drei Dartscheiben bestehen, damit der Wurf zählt.

Jeder Spieler hat das Recht, seinen derzeitigen Spielstand zu erfragen bzw. zu erfragen, wie viele Punkte ihm noch fehlen. Die Spieler dürfen nicht erfragen, welche Punkt-kombination erforderlich ist, um das Spiel zu gewinnen. Wenn ein Spieler mit seinem Wurf mehr Punkte erzielt, als zum Sieg erforderlich waren, dann zählt dieser Wurf nicht. Das innere Bullseye ist 50 Punkte wert, das äußere Bullseye 25 Punkte.

Sieger ist, wer als Erster genau 301, 501, 701 usw. Punkte erzielt. Die zum Sieg erforderliche Punktzahl muss im Voraus festgelegt werden. Jedes Spiel muss mit einem Doppel enden (d.h. einem Treffer auf dem äußeren Ring) bzw. mit einem Treffer im Bullseye (wenn dem Spieler genau 50 Punkte fehlen).

Nach jedem Wurf wird die erzielte Punktzahl von der Punktzahl des vorherigen Punktzahl abgezogen, bis ein Spieler mit einem Doppel die genaue Punktzahl erreicht.

Français

CONTENU

- * Vis murales x2 (A)
- * Vis de cible x1 (B)
- * Oux x3 (C)
- * Petits supports x3 (D)

- * Grands supports muraux x1 (E)

INSTRUCTIONS DE MONTAGE
Schéma 1. Vissez le grand support mural (E) au bout à une hauteur de 1,73 m, à l'aide des vis murales fournies (A).

Schéma 2. Prenez les 3 petits supports (D) et fixez-les à l'arrière de la cible à l'aide des vis courtes fournies (C). Ces supports sont conçus pour stabiliser la cible contre le mur et éviter qu'elle ne bouge lors d'une partie.
Schéma 3. Vissez la vis de la cible (B) dans le trou situé au centre derrière la cible ; ne bloquez pas la vis car elle est conçue pour s'insérer dans le support (E) au mur (voir le diagramme 3.1).

Schéma 4. Appuyez la cible contre le support en plaçant la vis dans le support, ajustez la vis selon le besoin jusqu'à ce que la cible soit plaquée au mur.

Schéma 4.1. La distance de tir lors d'une partie est de 2,37 m, c'est à dire la distance entre la surface de la cible et la ligne de lancer.

Schéma 4.2. Installation du fauteuil roulant aux échéffètes. Les deux roues arrière du fauteuil roulant doivent se trouver derrière le pas de tir. L'une des roues ou les deux peuvent se trouver devant le pas de tir afin d'orienter l'angle de vue.

TRUCS
Schémas 5 et 5.1. Retournez fréquemment la cible afin d'équilibrer le jeu et de prolonger la durée de vie de la cible. Gardez votre cible dans un endroit sec et frais, en évitant de la mouiller ou y pulvériser de liquide.

RÈGLES DE JEU
1,73 m de distance doit séparer le centre de la cible (le mille) du sol (ou 1,37 m pour les joueurs en fauteuil roulant).

La distance de tir lors d'une partie est de 2,37 m, c'est à dire la distance entre la surface de la cible et la ligne de lancer (voir le schéma 4.1).

La ligne de lancer doit être clairement marquée. Tout type de fêchette est utilisable ; chaque joueur aura sa préférence. L'ordre de tir doit être déterminé équitablement, comme par exemple par pile ou face en visant le plus précis possible du mille. Un lancer est constitué de trois fêchettes, sauf lorsqu'une partie se termine plus rapidement. Il n'est pas possible de relancer les fêchettes lorsqu'elles ratent la cible, qu'elles tombent ou qu'elles rebondissent. La pointe de la fêchette doit être en contact avec la cible pour être comptée. S'il y le désire, un joueur pourra savoir quel est son score ou ce qu'il lui reste pour la partie. Un joueur ne peut pas savoir quel score il doit effectuer pour gagner la partie. Lorsqu'un joueur passe le montant nécessaire pour gagner la partie, le lancer ne compte pas. L'anneau double rapporte 50 points, et l'anneau simple rapporte 25 points.

Le but du jeu est de marquer exactement 301, 501, 701, etc. Le score doit être déterminé avant le début de la partie. Une partie doit toujours se terminer sur un double (l'anneau extérieur) ; une partie peut également se terminer sur un mille (s'il reste 50 points). À mesure que chaque joueur marque, son score est déduit du score de départ jusqu'à ce qu'un double soit atteint.

Español

CONTENIDOS

- *x2 Tornillo de pared (A)
- *x1 Tornillo para el tablero (B)
- *x3 Clavo (C)
- *x3 Escuadra pequeña (D)

- *x1 Escuadra grande para pared (E)

INSTRUCCIONES DE MONTAJE
Diagrama 1. Montaje de la escuadra grande para pared (E) a la pared, a una altura de 1,73 m, utilizando los dos tornillos incluidos (A).

Diagrama 2. Tome las 3 escuadras pequeñas (D) y utilice los clavos incluidos (C) para fijarlas a la parte posterior del tablero. La función de estas escuadras es la de fijar el tablero a la pared para evitar que éste se mueva durante la partida.

Diagrama 3. Coloque el tornillo para el tablero (B) en el agujero que se sitúa en el centro del tablero, en la parte posterior. No lo apriete en demasiado, pues está pensado para que despegue fácilmente en la escuadra de la pared (ver diagrama 3.1).

Diagrama 4. Fija el tablero a la escuadra de la pared, introduciendo el tornillo en ésta y ajustándolo hasta que el tablero quede fijado completamente a la pared.

Diagrama 4.1 La línea de tiro debe situarse a 2,37 m de la pared, materia que exista esta distancia entre el tablero y la línea de tiro.

Diagrama 4.2 Colocación de la diana para sillars de ruedas. Las dos ruedas traseras de la silla deberán situarse por detrás de la línea de tiro. Tanto una como las dos ruedas delanteras pueden estar situadas delante o detrás de la línea de tiro para permitir una postura de tiro apropiada.

CONSEJOS

Diagramas 5 y 5.1. Debe desmontarse el tablero con cierta regularidad para prolongar la vida útil del mismo y así disfrutar del juego. El tablero debe instalarse en un lugar fresco y seco y no debe entrar en contacto con el agua.

REGLAS DEL JUEGO

El tablero debe colocarse a 1,73 m del suelo, de tal manera que exista esta distancia entre el suelo y el centro del tablero (la diana).

La línea de tiro debe situarse a 2,37 m, de tal manera que exista esta distancia entre el tablero y la línea de tiro (o 1,37 m para jugadores en silla de ruedas)La línea de tiro debe estar claramente marcada. Pueden utilizarse cualquier tipo de dardos; cada jugador puede tener sus propios preferencias. El orden de tiro debe decidirse justamente, por ejemplo, lanzando una moneda al aire o viendo quien tira más cerca del centro de la diana. Cada tirada consta de tres dardos, a no ser que el juego termine antes de agotar las tres oportunidades. No deben re-lanzarse los dardos. Si un dardo no entra dentro del tablero, se cae o rebota no puede ser lanzado de nuevo. Para que el punto sea válido, el dardo debe estar clavado. Los jugadores deben responder a cuántos puntos han conseguido o a cuántos puntos les faltan si otro jugador se lo pregunta. No debe decreirse a otro jugador lo que le resta para ganar el juego.

Si un jugador sobrepasa la cantidad de puntos que necesita para ganar el juego, el tiro queda invalidado. La diana interior vale 50 puntos mientras que la exterior vale 25 puntos. El objetivo del juego es marcar exactamente 301 puntos, 501 puntos, 701 puntos, etc. Debe elegirse con qué puntuación jugar antes de comenzar a tirar. El juego siempre debe terminar puntuando en un doble (anillo exterior) o en la diana interior si restan 50 puntos. Cada vez que un jugador puntúa, se resta esa cantidad del total inicial, hasta que se marca el último doble.

Nederlands

INHOUD

- *x2 Muurschroeven (A)
- *x1 Schroeven voor dartbord (B)
- *x3 Spijkers (C)
- *x3 Kleine haak (D)

- *x1 Grote muurhaak (E)

INSTRUCTIES VOOR INSTALLATIE
Diagrama 1. Schroef de grote muurhaak (E) met bijgevoegde muurschroeven (A) tegen de muur op een hoogte van 1,73m (5ft 8”).

Diagrama 2. Neem de 3 kleine haak (D) en maak ze met de voorziene spijkers (C) vast aan de achterkant van het bord. Deze haak is bedoeld om het bord tegen de muur vast te zetten, zodat het bord niet beweegt tijdens het spelen.

Schéma 3. Maak de dartbordschroef (B) vast in het centrale gat op de achterkant van het dartbord; schroef hem niet helemaal in, omdat de schroef ontworpen is om in de haak (E) te draaien.
Schéma 4. Hang het dartbord lager op de haak door de schroef in de haak te plaatsen, pas de schroef aan zoals nodig is zodat het dartbord dicht tegen de muur hangt.

Schéma 4.1. De werpafstand tijdens het spel is 2,37m (7ft 9½”), dat is de afstand van de voorkant van het dartbord tot de werplijn.

Schéma 4.2 Opstelling dartbord voor rolstoelen Beide achterwelen van de rolstoel moeten achter de oche lijn [werplijn] staan.

Eén of twee voorwielen mogen voor of achter de oche lijn staan voor een schuine positie.

HINTS EN TIPS

Schémas 5 en 5.1. Het bord moet regelmatig worden omgedraaid, zodat het aan beide zijden even vaak gebruikt wordt: zo wordt de levensduur verlengd. Een dartbord moet in een koele, droge plaats bewaard worden, en mag niet ondergedompeld worden in of besproeid met water.
SPREUREGELS
Het dartbord moet zo hangen dat het midden van het bord (het stierenoog) op 1,73m (5ft 8”) van de vloer is.

De werpafstand tijdens het spel is 2,37m (7ft 9½”), dat is de afstand van de voorkant van het dartbord tot de werplijn (of 1,37m/4ft 6” voor rolstoelerspelers).

De werplijn moet duidelijk zijn aangeuid. Alle soorten pijljes mogen worden gebruikt; elke speler zal een eigen voordeel hebben.

De volgorde van spelen moet eerlijk worden bepaald, bv. door te tossen of door pijljes zo dicht mogelijk bij het stierenoog te gooien. Een worp bestaat uit drie pijljes, behalve wanneer een spel met minder pijljes is afgerond. Men mag de pijljes niet opnieuw gooien:als een pijlje het bord mist, eruit valt of terugbostat, mag het niet opnieuw worden gegooid. De pijlput moet het bord raken om megeteld te worden.

Als een speler het vraagt, kan men hem vertellen hoeveel zijn score is of hoeveel hij er nog heeft voor het spel. Men mag een speler niet vertellen wat hij moet halen om het spel te winnen. Als een speler de hoeveelheid overschrijdt die nodig is om het spel te winnen, dan telt de worp niet.

Het binnenste stierenoog is 50 punten en het buitenste stierenoog levert 25 punten op. Het doel van het spel bestaat erin exact 301, 501, 701, enz. te gooien. De score moet bepaald zijn voor het spel begint. Een spel moet altijd stoppen op een dubbel (de bulltining); een spel kan ook aflopen met een worp op het stierenoog (als er nog 50 punten moesten worden behaald). Als elke speler score, dan wordt er een vermindering gemaakt van de startscore tot er een dubbele wordt bereikt.

Русский

СОДЕРЖИМОЕ

- *x2 Анкерных болта (A)
- *x1 Шуруп для мишени (B)
- *x3 Гвоздя (C)
- *x3 Маленьких держателя (D)

ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ
ИНСТРУКЦИЯ Прикрутите большой настенный держатель (E) к стене на высоте 1,73 м (5 футов 8 дюймов), используя для этого анкерные болты (A).

СХЕМА 2. С помощью гвоздей (C) прикрепите 3 маленьких держателя (D)

к задней поверхности мишени. Этими держателями мишень упрётся в стену, что не даёт ей болтаться во время игры, что не даёт ей болтаться во время игры, что не даёт ей болтаться во время игры.

СХЕМА 3. Вкрутите шуруп для мишени (B) в центральное отверстие с обратной стороны мишени, не вкручивайте его полностью, так как этот шуруп должен входить в паз скрепляющей мишень (E) (см. схему 3.1).
СХЕМА 4. Опустите мишень на держатель, поместив шуруп в паз, отрегулируйте шуруп, так чтобы мишень полностью прилегла к стене.

СХЕМА 4.1. Дальность броука во время игры должна быть 2,37 м (7 футов 9½ дюйма), это расстояние между линией поверхности мишени до линии броука.

СХЕМА 4.2. Система мишени для игры в дартки с использованием инвалидной коляски. Оба задних колеса инвалидной коляски должны находиться позади линии броука.

Любое из передних колес или оба колеса могут находиться как перед, так и позади линии броука, чтобы можно было прицельно позицию вполборта.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

СХЕМА 5 и 5.1. Мишень следует время от времени поворачивать, чтобы обеспечить равномерный износ и продлить срок ее службы. Мишень необходимо хранить в сухом прохладном месте и нельзя мочить или опрыскивать водой.
ПРАВИЛА ИГРЫ
Мишень располагается так, чтобы расстояние от уровня пола до центра мишени (аннело) составляло 1,73 м (5 футов 8 дюймов).

Дальность броука во время игры должна быть 2,37 м (7 футов 9½ дюйма), это расстояние от линии поверхности мишени до линии броука (или 1,37м/4 фута н дюймов для игроков в инвалидных колясках).

Линия броука должна быть четко обозначена. Можно использовать любые дартки, но у каждого игрока могут быть индивидуальные предпочтения. Очередность бросков должна быть определена беспристрастно, например, с помощью жеребьевки, подбросом монеты, или броском дартки, попавшим максимально близко к центру мишени. Игру метает три дартки в рамках одного подхода за исключением случаев, когда игра заканчивается раньше.

После игры подбросьте монету одного и того же дартки не допускается; если дартки не попадают в мишень, выпадает из мишени или отскакивает от нее, его нельзя метать повторно. Острые дартки должны касаться мишени, чтобы бросок был засчитан.

По запросу игрока его можно сообщить, сколько он набрал очков или сколько у него осталось очков. Игроку нельзя сообщать, сколько очков необходимо выжить, чтобы выиграть игру.

Если игрок набирает больше очков, чем необходимо для победы, его последний подход не засчитывается. Если игрок набрал 50 очков, кольцо вокруг него – 25 очков. Цель игры – набрать точно 301, 501, 701 очко и так далее. Счет должен быть установлен до того, как начнется игра.

Игру всегда можно заканчивать броском в кольцо удвоения (внешнее кольцо), если оно так же засчитано броском в «яблоко» (если осталось 50 очков). По мере того, как каждый игрок производит броски, очки вычитаются из начального счета, пока не будет достигнуто «удвоение».

普通话

交付

- *x2 墙锚螺丝 (A)
- *x1 螺丝附加板 (二)
- *x3 钉 (三)
- *小持有入x3 (四)

- *x1 长城支架 (五)

安装说明
图1 在1.73米高度在墙上的螺丝，螺丝的大型螺母(二)
图2取三个小壁挂支架(三) 和将他们提供在光盘背面的钉(四)
这些符号是用绝对安全的，使您无法移动它们。

图3 (b) 将光盘背面的中间孔插入螺丝没有螺母，因为它是如此小的。他们在支架(五) 符合(见图3.1)。

图4滑动支架上的飞镖板，并确保在持有人的配合，拧紧螺丝。如果有必要，使板直接应用到墙上。

图4(1) 将光盘背面的中间孔插入螺丝没有螺母，因为这延长了寿命，保持在阴凉，干燥的地方，你的飞镖板，并避免与水接触。

游戏规则
飞镖是在1.73米的高度从地面到磁盘中中心(靶心) 暂停。

投射距离是2.37米，这是磁盘表面之间的距离。

和罚球命中率 (见图4.1) 。罚球线应明确标示。它可用于任何飞镖，取决于球员的个人喜好。必须确定在一个公平的方式，如掷硬币或者是在一个公开的靶心台下，顺序播放。

每个球员在每一轮下注。三个飞镖抛出，除非事先决定比赛。每个箭头只能被抛出一次，当他错过了目标，箭头可能不会反弹，这将抛出两次。箭头尖端必须触及到主队队员的飞镖。每个玩家有投票其目前的成就，并要求多少分仍缺少它。运动员不得要求结合点需要赢得这场比赛。如果一名球员得分与他的罚球点，须当胜利，那么那个人不罚。

内靶心是值得30分，外层的靶心指出25 英尺者第一—以及301，501，701等点得分。所报的分离得分在事先确定。

每场比赛必须结束与双(即:外圈命中) 和命中靶心中的 (整整50分的球员的情况下) 。每个折扁后，第一组由点所取得的成 绩将被扣除，直到一名球员达到双确切的得分。

图4.2 轮椅飞镖靶设置 轮椅的两个后轮都必须位于飞镖靶投线后，两个前轮或其中一个前轮可位于投线前或后，以保持成角度的姿势。