MD SPORTS®

MODEL/MODELO/MODÈLE
DB410Y25013

User Manual
Manual del usuario
Manuel d'utilisateur

877-472-4296 www.medalsports.com

English

TOOLS REQUIRED

Phillips Screwdriver **- Not Included**
Allen Key **- Included**

RECOMMENDED

Electric Screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution.

Power Tools: **Set to Low Torque**
Herramientas eléctricas: **Establecer a baja velocidad**
Visseuse électrique : **Couple faible**

Español

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Destornillador Phillips **- No incluido**
Llave Allen **- Incluido**

RECOMENDADO

Los destornilladores eléctricos pueden ser de gran ayuda durante el ensamblado; sin embargo, por favor ajuste el par de giro bajo y sea extremadamente precavido.

Français

OUTILS REQUIS

Tournevis cruciforme **- Non inclus**
Clé hexagonale **- Incluse**

RECOMMANDÉ

Un tournevis électrique peut être utile pour l'assemblage; utilisez cependant une vitesse de rotation lente et avec prudence.

High Torque Over Tightened
Una alta velocidad puede apretar demasiado
Un couple élevé peut créer des dommages

IMPORTANT NOTICE

1. This is not a children's toy.
2. Assembly required.

AVISO IMPORTANTE

1. Este no es un juguete para niños.
2. Se requiere ensamblaje.

NOTE IMPORTANTE

1. Ce n'est pas un jeu d'enfant.
2. Assemblage requis.

At least 2 adults needed

Se necesitan al menos 2 adultos

Il faut au moins 2 adultes

No children in assembly area

No deben estar los niños en el area de ensamble

Pas d'enfants dans la zone d'assemblage

Keep away from pets in assembly area

Mantener alejados a los animales domesticos del area de ensamble

Tenir les animaux de compagnie à distance

Do not use or keep product outdoors. For indoor use only. No wet/humid conditions.

No usar o guardar el producto en el exterior. Solo para uso en interior. No utilizar ni guardar el producto en lugares húmedos o mojados.

N'utilisez ni ne stockez ce produit en extérieur. Uniquement pour utilisation en intérieur. Ne pas exposer à l'humidité.

⚠ WARNING

Darts are sports equipment for adults, not a toy for use by children. Never use when any person or animal is in the vicinity of the intended flight path of the dart. All players and spectators must be behind the player throwing the darts.

⚠ ADVERTENCIA

Dardos son equipos deportivos para adultos, que no es un juguete para niños. Nunca uses cuando cualquier persona o animal esten en los alrededores de la tracyectoria de vuelo intencionado del dardo. Todos los jugadores y espectadores deben estar detrás de lanzamiento de dardos.

⚠ ATTENTION

Le jeu de fléchettes est un équipement sportif pour adultes. Ne jamais l'utiliser quand une personne ou un animal est à proximité de la trajectoire de vol d'une fléchette. Tous les joueurs et spectateurs doivent se trouver derrière le joueur lançant les fléchettes.

CARE INSTRUCTIONS

- To prolong the life of your game, clean your game regularly. Please only use furniture polish spray to clean the exterior surfaces of the product. This will remove dirt, sweat, and other debris that can build up over time and damage the materials.

INSTRUCCIONES DE CUIDADO

- Para prolongar la vida útil de tu juego, límpialo regularmente. Por favor use solamente spray de pulido para muebles para limpiar la superficie exterior del producto. Esto eliminará la suciedad, el sudor y otros desechos que pueden acumularse con el tiempo y dañar los materiales.

INSTRUCTIONS D'ENTRETIEN

- Pour prolonger la durée de vie de votre jeu, nettoyez-le régulièrement. Veuillez utiliser seulement le vernis pour meuble pour nettoyer les surfaces extérieures du produit de jeu. Cela permettra d'éliminer la saleté, la sueur et les autres débris qui peuvent s'accumuler avec le temps et endommager les matériaux.

English | Español | Français

PARTS IDENTIFIER | IDENTIFICADOR DE PIEZAS | IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

PART NUMBER
NÚMERO DE PIEZA
NUMÉRO D'ARTICLE

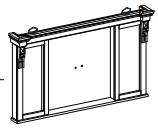
PART
PIEZA
PIÈCE

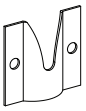
PART NAME

FIG. NUMBER
NÚMERO DE FIG.
NUMÉRO FIG.

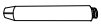
QUANTITY
CANTIDAD
QUANTITÉ

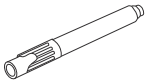
NOM DE LA PIÈCE
NOMBRE DE PIEZA

1		
FOR FIG. 1 PARA LA FIG. 1 POUR LA FIG. 1		
		
x1		
Cabinet	Gabinete	Caisse

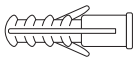
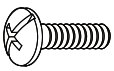
2			3			4		
FOR FIG. 3 PARA LA FIG. 3 POUR LA FIG. 3			FOR FIG. 3 PARA LA FIG. 3 POUR LA FIG. 3			FOR FIG. 1 PARA LA FIG. 1 POUR LA FIG. 1		
								
x1			x3			x1		
Dartboard	Tablero de dardos	Cibile	Bumper	Parachoques	Butoir	Mounting bracket	Soporte de montaje	Base d'assemblage

ACCESSORIES | ACCESORIOS | ACCESSOIRES

5			6			7			8		
											
x6			x3			x3			x6		
Dart	Dardos	Dard	Flip - A	Capirotazo - A	Rabat - A	Flip - B	Capirotazo - B	Rabat - B	Shaft	Eje	Axe

9		
		
x1		
Dry erase marker	Marcador de borrar seco	Marqueur pour tableau blanc

HARDWARE | HARDWARE | MÉTAUX

A1			A2			A3			A4		
			FOR FIG. 2 PARA LA FIG. 2 POUR LA FIG. 2			FOR FIG. 1 PARA LA FIG. 1 POUR LA FIG. 1			FOR FIG. 1 PARA LA FIG. 1 POUR LA FIG. 1		
											
x1			x2			x2			x4		
Allen key	Llave allen	Clé hexagonale	Screw anchor	Tornillo ancho	Ancre de vis	M4x14mm Bolt	Perno M4x14mm	Boulon M4x14mm	M4 Washer	Arandela M4	Rondelle M4

A5			A6			A7			A8		
FOR FIG. 1 PARA LA FIG. 1 POUR LA FIG. 1			FOR FIG. 3 PARA LA FIG. 3 POUR LA FIG. 3			FOR FIG. 2 PARA LA FIG. 2 POUR LA FIG. 2			FOR FIG. 3 PARA LA FIG. 3 POUR LA FIG. 3		
x2			x3			x2			x1		
M4 Nut	Tuerca M4	Écrou M4	Nail	Clavo	Clou	T4x35mm Screw	Tornillo T4x35mm	Vis T4x35mm	T5x20mm Screw	Tornillo T5x20mm	Vis T5x20mm

English

BEFORE ASSEMBLY

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your product.
2. Verify that you have all listed parts as shown on the part list page.

Español

ANTES DE MONTAR

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el ensamblaje del producto.
2. Compruebe que tenga todas las piezas que se muestran en la lista de piezas.

Français

AVANT L'ASSEMBLAGE

1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer à assembler votre produit.
2. Vérifiez que vous avez toutes les pièces figurant dans la liste des pièces.

BATTERY INSTALLATION

Battery Box: Unscrew the bolt using a screwdriver and open the battery box. Insert 4 pcs 1.5 V "AA" batteries (not included) in the sequence of polarity as shown on the inside cover. Then close the cover using a screwdriver.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Compartimento de pilas: Desatornille el perno utilizando un destornillador y abra el compartimento de pilas. Inserte 4 pilas "AA" de 1.5 V (no incluidas) como se indica en el interior del compartimento de las pilas. A continuación, cierre la cubierta utilizando un destornillador.

INSTALLATION DES PILES

Compartiment des piles : Dévissez la vis avec un tournevis pour ouvrir le compartiment des piles. Insérez 4 piles 1,5 V AA (non incluses) en vérifiant la polarité marquée sur le couvercle. Ensuite, fermez le couvercle à l'aide d'un tournevis.

REMINDING

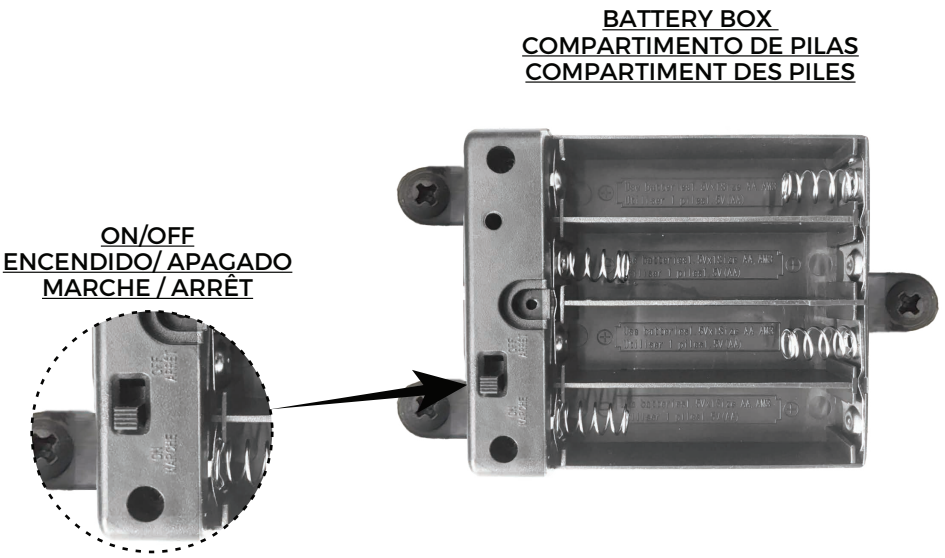
a. The batteries must be installed according to their correct polarization (+ and -).
b. Please clean the battery contacts and also those of the device prior to battery installation.
c. If the game will not be used for a long period of time, we recommend removing the batteries.

ATENCIÓN

a. Las pilas deben ser instaladas de acuerdo con su polaridad correcta (+ y -).
b. Limpie los contactos de las pilas y también los del dispositivo antes de instalar las pilas.
c. Si el juego no va a utilizarse durante un periodo prolongado de tiempo, le recomendamos retirar las pilas.

ATTENTION

a. Placer les piles en respectant la polarité (+ et -).
b. Veuillez nettoyer les contacts des piles et ceux du compartiment avant de mettre les piles en place.
c. Si ce jeu n'est pas utilisé pendant une longue période, nous vous recommandons de retirer les piles.



WARNING

1. Requires 4 pcs 1.5 V "AA" batteries (not included).
2. Do not mix old and new batteries.
3. Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (ni-cad, ni-mh, etc.) batteries.

ADVERTENCIA

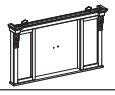
1. Requiere 4 pilas "AA" de 1.5 V (no incluidas).
2. No mezcle pilas nuevas con viejas.
3. No mezcle las pilas alcalinas, estándares (carbón-zinc), o recargables (ni-cad, ni-mh, etc.).

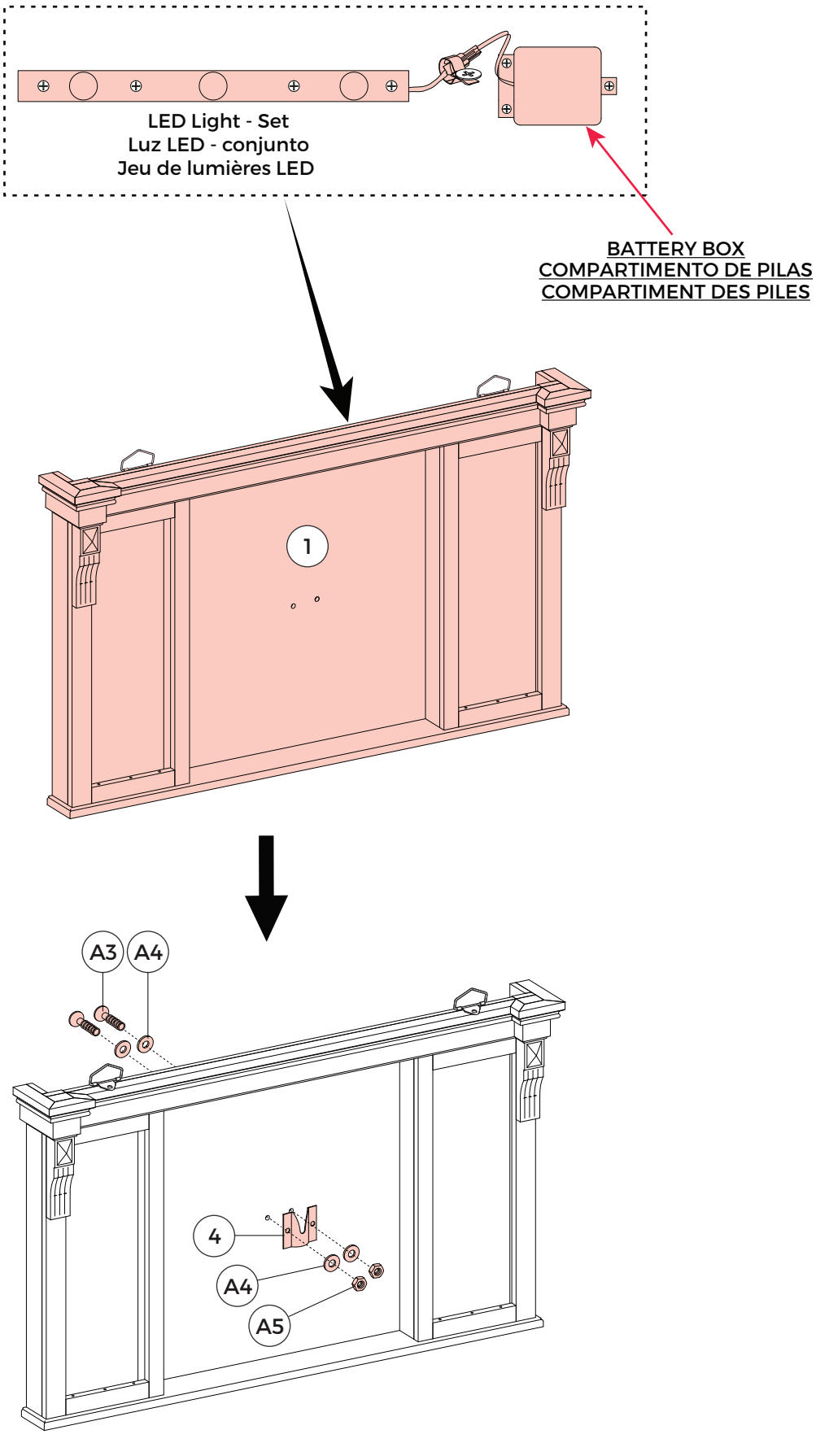
ATTENTION

1. 4 piles 1,5 V AA requises (non incluses).
2. Ne pas mélanger nouvelles et vieilles piles.
3. Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (ni-cad, ni-mh, etc.)

ASSEMBLY | MONTAJE | ASSEMBLAGE

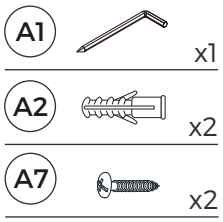
FIG. 1

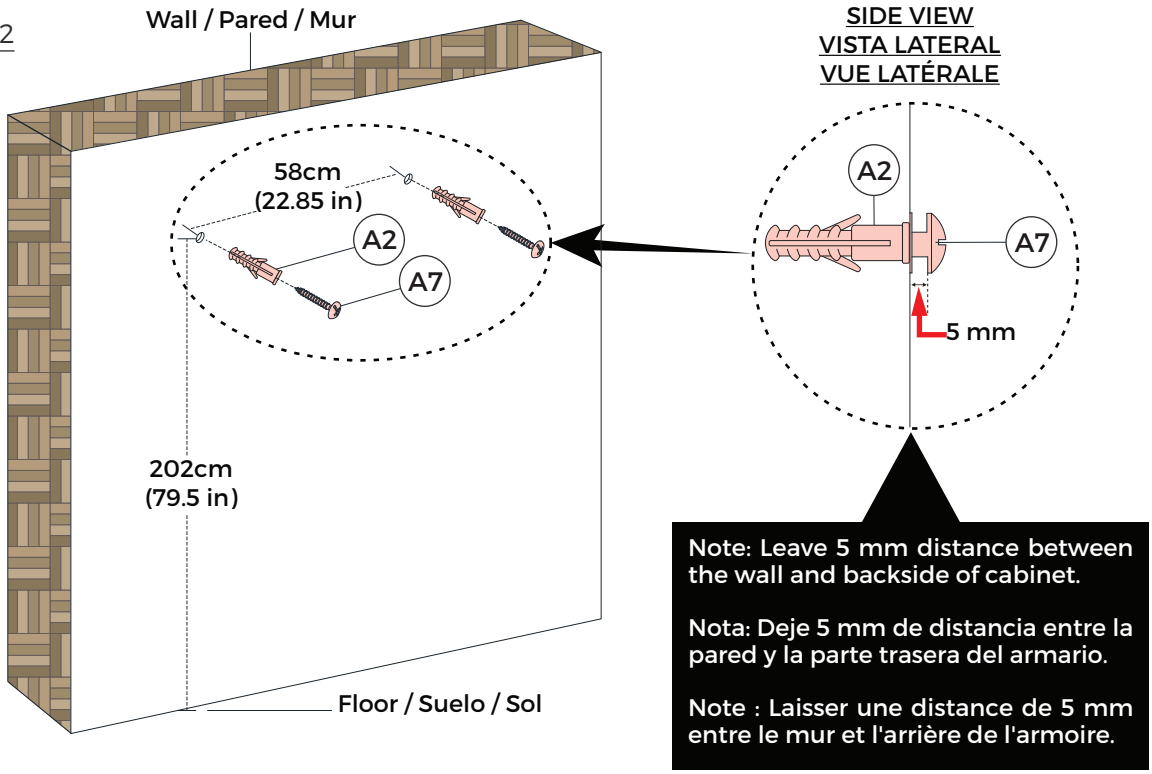
1		x1
4		x1
A1		x1
A3		x2
A4		x4
A5		x2

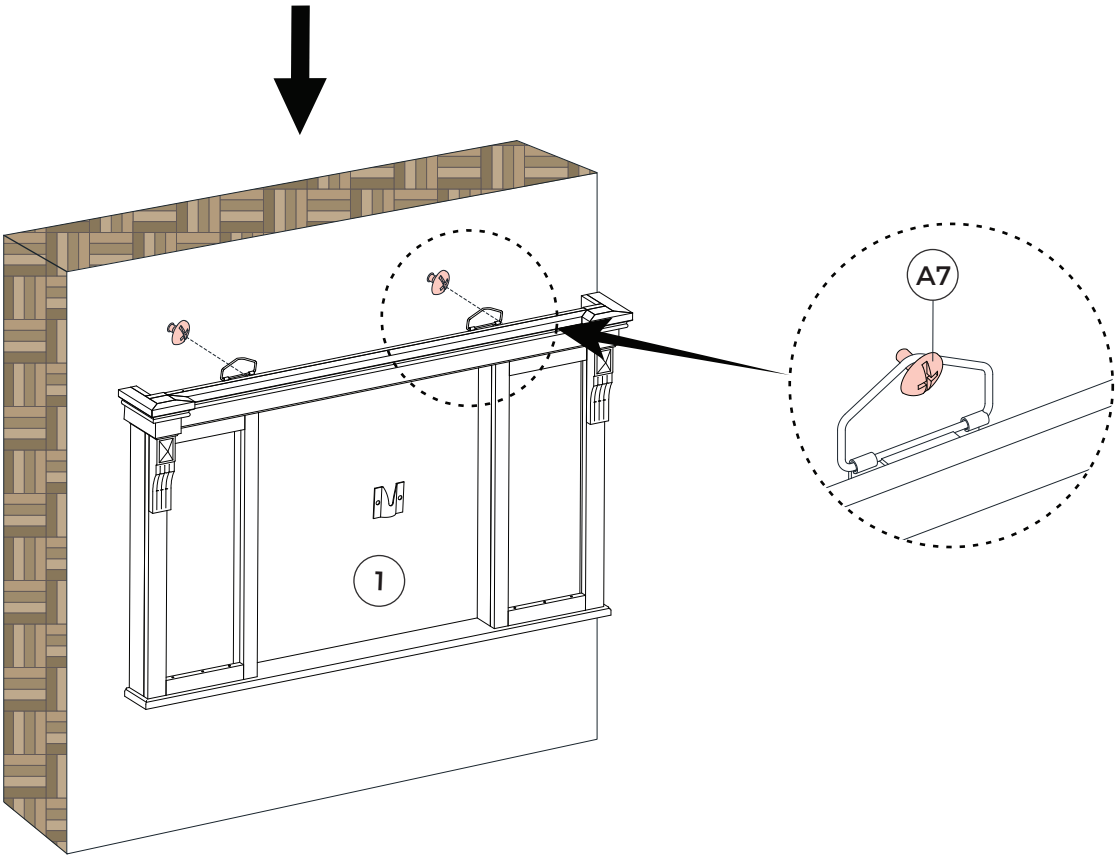


ASSEMBLY | MONTAJE | ASSEMBLAGE

FIG. 2



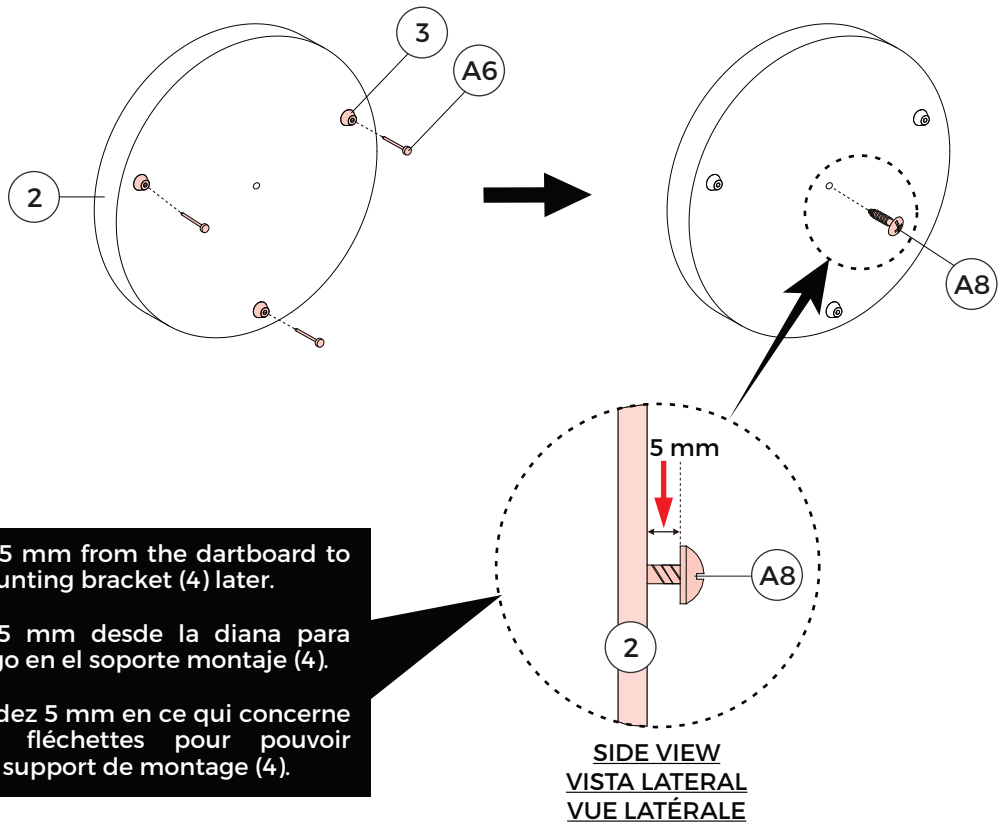




ASSEMBLY | MONTAJE | ASSEMBLAGE

FIG. 3

2	x1
3	x3
A1	x1
A6	x3
A8	x1

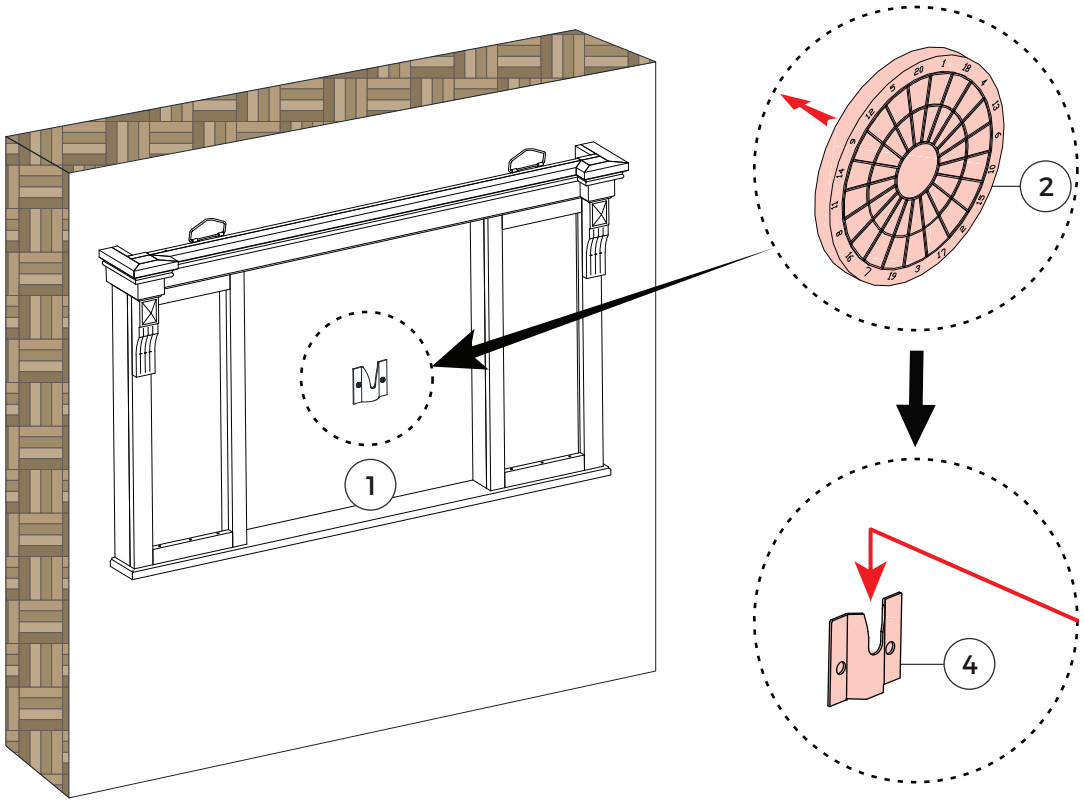


Note: Leave 5 mm from the dartboard to hang on mounting bracket (4) later.

Nota: Deje 5 mm desde la diana para colgarla luego en el soporte montaje (4).

Note : Attendez 5 mm en ce qui concerne le jeu de fléchettes pour pouvoir accrocher le support de montage (4).

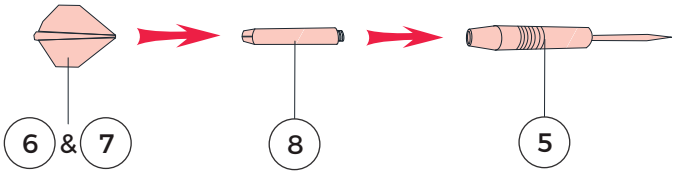
FIG. 4



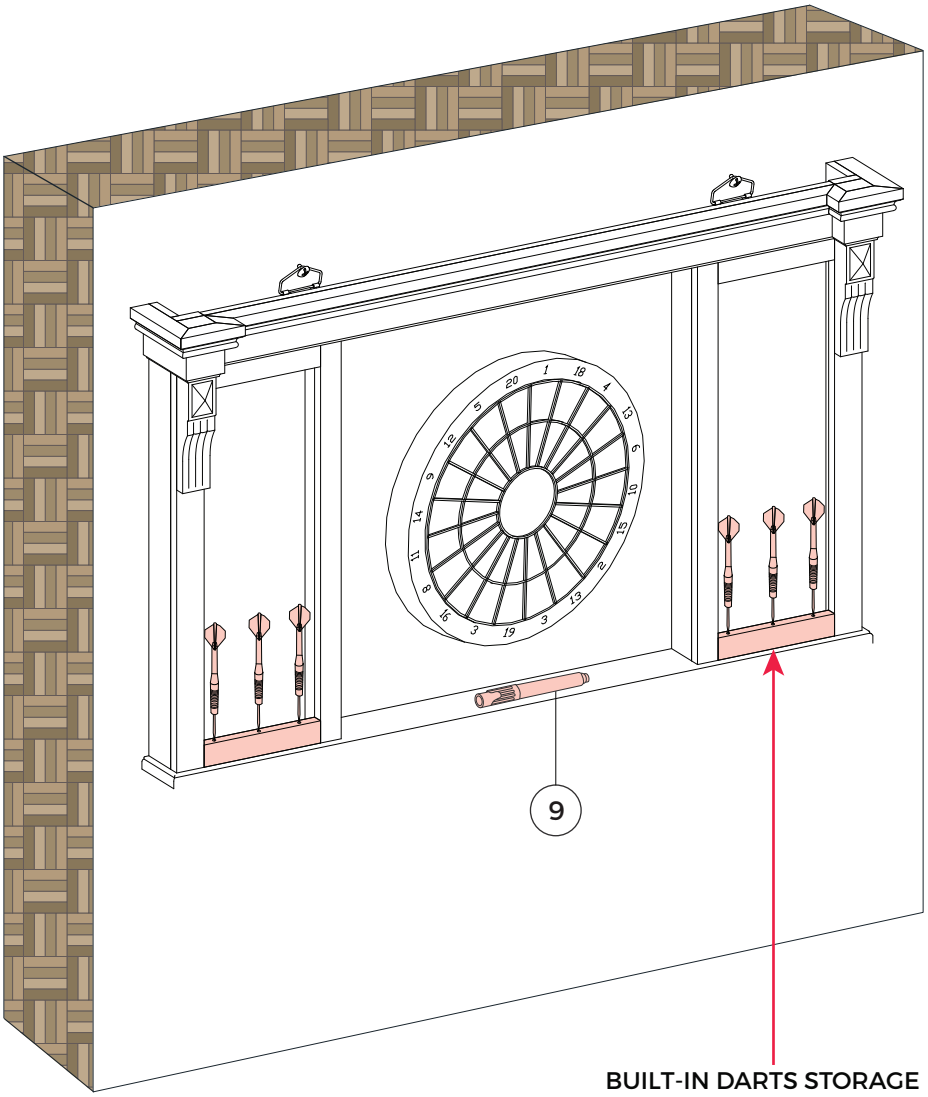
ASSEMBLY | MONTAJE | ASSEMBLAGE

FIG. 5

5		x6
6		x3
7		x3
8		x6
9		x1



6 SETS
6 SETS
6 ENSEMBLES



BUILT-IN DARTS STORAGE
ALMACENAMIENTO INCORPORADO PARA DARDOS
STOCKAGE DE FLÉCHETTES INTÉGRÉES

English

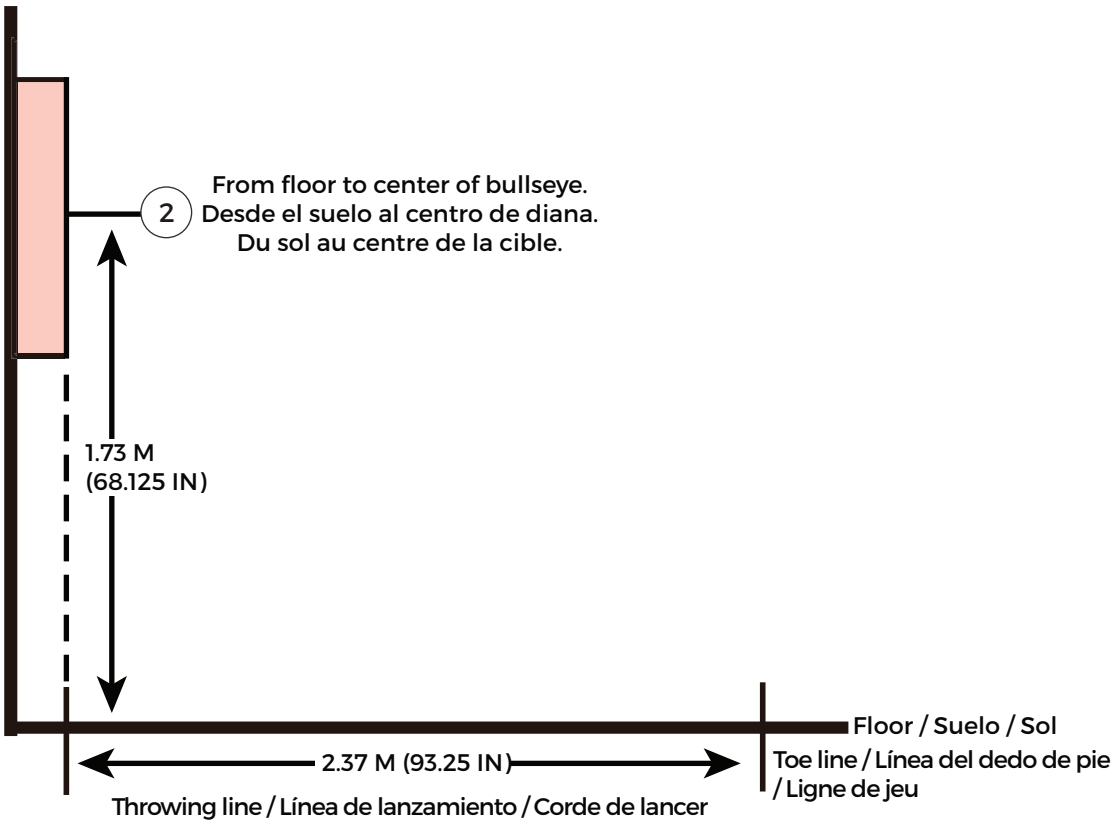
POPULAR DART GAMES

Español

JUEGOS DE DARDOS POPULAR

Français

JEUX DE FLÉCHETTES POPULAIRES



301-901

This popular tournament and pub game is played by subtracting each dart from the starting number (301) until the player reaches exactly 0 (zero). (You can start the game with any point total you wish ranging 301-901). If a player goes past zero it is considered a "Bust" and the score returns to where it was at the start of that round. For example, if a player needs a 32 to finish the game and he/she hits a 20, 8, and 10 (totals 38), the score goes back to 32 for the next round.
In playing the game, the double in / double out rules can be used.

- **Double In** - A double must be hit before points are subtracted from the total. In other words, a player's scoring does not begin until a double is hit.
- **Double Out** - A double must be hit to end the game. This means that an even number is necessary to finish the game.
- **Double In and Double Out** - A double is required to start and end scoring of the game by each player.

301-901

Este torneo popular y juego de pub se juega restando cada dardo desde el número inicial (301) hasta que el jugador llega exactamente 0 (cero). (Ud. puede iniciar el juego con cualquier punto total que ud. quería recorrer 301-901). Si un jugador pasa por cero se considera como un "Bust" y la puntuación vuelve a donde estaba el comienzo de la ronda. Por ejemplo, si un jugador necesita 32 para terminar el juego y se realiza un 20, 8 y 10 (Total 38), la puntuación se remonta a 32 para la siguiente ronda.
En el juego, las reglas de doble in / doble out podrían ser aplicado.

- **Doble In** - Un Doble debe ser golpeado antes de puntos están substracto de total. En otras palabras, la puntuación del jugador no comienza sino hasta que un doble sea golpeado.
- **Doble Out** - Un Doble debe ser golpeado para terminar el juego. Esto significa que un número par es necesario para terminar el juego.
- **Doble In y Doble Out** - Un doble es requerido para iniciar y terminar la puntuación del juego por cada jugador.

301-901

Ce jeu tournoi et de pub très largement partiquè se joue en déduisant les points rapportés par chaque dard du total de départ de (301) jusqu'à ce que le joueur atteigne exactement 0 (zéro). On peut jouer le total que l'on désire de 301 à 901). Si un joueur dépasse zéro, I a volée est considérée commenulle et le joueur conserve son capital restant avant celle-ci. Par exemple, s'il faut à un joueur un 32 pour terminer le jeu et s'il pointe 20, 8 et 10 (total 38), le score retourne à 32 pour la volée suivante.
Pour ce jeu, on peut choisir l'option début avec un double ou fin avec un double.

- **Début avec un double** - Il faut faire un double avant de pouvoir commencer à décompter, autement dit, les points ne commencent à compter qu'après un double.
- **Fin avec un double** - Il faut faire un double pour finir la partie. Cela signifie qu'il faut un nombre pare pour finir la partie.
- **Début avec un double et fin avec un double** - Il faut un double pour commencer et finir le score par tous les joueurs.

English

POPULAR DART GAMES

CRICKET

Cricket is a strategic game for accomplished players and beginners alike. Players throw for numbers best suited for them and can force opponents to throw for numbers not as suitable for them. The object of Cricket is to “close” all of the appropriate numbers before one’s opponent while racking up the highest number of points.

Only the numbers 15 through 20 and the inner/outer bull’s-eye are used. Each player must hit a number 3 times to “open” that segment for scoring. A player is then awarded the number of points of the “open” segment each time he/she throws a dart that lands in that segment, provided their opponent has not closed that segment. Hitting the double ring counts as two hits, and the triple ring counts as 3 hits.
Numbers can be opened or closed in any order. A number is “closed” when the other player(s) hit the open segment 3 items. Once a number has been “closed”, any player for the remainder of the game can no longer score on it.

Winning - The side closing all the numbers first and accumulating the highest point total is the winner. If a player “closes” all numbers first but is behind in points, he/she must continue to score on the “open” numbers. If the player does not make up the point deficit before the opposing player (s) “closes” all the numbers, the opposing side wins. Play continues until all segments are closed - the winner is the player with the highest score.

Español

JUEGOS DE DARDOS POPULAR

CRICKET

El Cricket es un juego estratégico para jugadores realizados y e igual principiantes. Los jugadores tiran para los números más adecuados para ellos y pueden forzar a los oponentes a lanzar para los números no tan adecuados para ellos. El objeto de Cricket es para "close" todos los números apropiados antes de su oponente acumulando el número más alto de puntos.

Sólo los números 15 a 20 y el interior / exterior de la Diana. Cada jugador debe golpear un número 3 veces para "open" ese segmento para la puntuación. Un jugador es entonces adjudicado el número de puntos del segmento de "open" cada vez que él/ella lanza un dardo que cae en ese segmento, siempre que su oponente no ha cerrado ese segmento. Golpee los conteos de anillos dobles como dos hits, y los conteos de anillos triples como 3 golpes.
Los números pueden ser abiertos o cerrados en cualquier orden. Un número es "closed" cuando el otro jugador(s) golpeó el segmento abierto 3 veces. Una vez que el número ha sido "closed", cualquier jugador por el resto del juego ya no puede anotar en él.

Ganar - El lado cerrar todos los números primero y quien acumulando el mayor número de puntos es el ganador. Si un jugador "closes" todos los números primero, pero está detrás en puntos, él / ella debe continuar para marcar sobre los números "open". Si el jugador no compensa el déficit de punto antes de que el jugador opnente (s) "cloese" todos los números, las victorias laterals opuestas. El juego continúa hasta que todos los segmentos están cerrados - el ganador es el jugador con la puntuación más alta.

Français

JEUX DE FLÉCHETTES POPULAIRES

CRICKET

Le cricket est un jeu de stratégie qui s’adresse aux joueurs débutants comme aux joueurs chevronnés. Les joueurs visent les numéros qui leur conviennent et forcent leur adversaire à viser ceux qui leur conviennent moins bien. Le but du jeu de Cricket est de «fermer» tous les numéros voulus avant l’adversaire tout en marquant le plus grand nombre de points.

Seuls, les secteurs portant les numéros de 15 à 20 sont utilisés et le simple centre/double centre ou bull’s eye, zone intérieure et extérieure. Il faut réussir un pointage 3 fois pour ouvrir un secteur à la marque. Un joueur reçoit alors le nombre de points du secteur "ouvert" toutes les fois qu’il ou elle lance un dard qui aboutit dans ce secteur, à condition que l’adversaire ne l’ait pas «fermé». Un dard atteignant la couronne double compte deux fois et il compte trois fois en atteignant la couronne triple.
On peut ouvrir et fermer les secteurs dans n’importe quel ordre. Un secteur est dit «fermé» lorsque l’autre (ou les autres) réussit 3 fois le pointage du secteur ouvert. Une fois un secteur «fermé», aucun autre joueur ne peut marquer dessus pendant le reste du jeu.

Le gagnant - Le camp fermant le premier tous les numéros et accumulant le total de points le plus élevé est le gagnant. Si un joueur/une joueuse «fermé» le premier tous les numéros sans avoir le nombre de points le plus élevé, il ou elle doit continuer à marquer des points sur les numéros «ouverts». Si le joueur ne rattrape pas son retard en points avant que l’adversaire ou l’équipe adverse «fermé» tous les numéros, le camp adverse gagne. Le jeu se poursuit jusqu’à ce que tous les secteurs soient fermés, le gagnant étant celui qui a le plus grand nombre de points.

MD SPORTS®

www.medalsports.com