

User Manual

Manual del usuario

Manuel d'utilisateur



877-472-4296

www.medalsports.com

TOOLS REQUIRED

Phillips Screwdriver - **Not Included**
Standard (Flat Head) Screwdriver - **Not 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**

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Destornillador Phillips - **No incluido**
Destornillador de Cabeza Plana - **No 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.



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

OUTILS REQUIS

Tournevis cruciforme - **Non inclus**
Tournevis standard (Tête plate) - **Non inclus**



RECOMMANDÉ

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

! 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.



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 trayectoria 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.

PARTS IDENTIFIER

IDENTIFICADOR DE PIEZAS

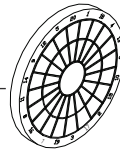
IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

PART NUMBER
NÚMERO DE PIEZA
NUMÉRO D'ARTICLE

PART
PIEZA
PIÈCE

PART NAME

1



FOR FIG. 1

x1

FIG. NUMBER
NÚMERO DE FIG.
NUMÉRO FIG.

QUANTITY
CANTIDAD
QUANTITÉ

NOM DE LA PIÈCE
NOMBRE DE PIEZA

Dartboard

Tablero
de dardos

Cible

2

FOR FIG. 2



x1

Mounting
BracketSoporte
de montajeSupport
de fixation

3

FOR FIG. 1



x3

Bumper

Parachoques

Butoir

ACCESSORIES

ACCESORIOS

ACCESSOIRES

4



x6

Dart

Dardos

Fléchettes

5



x3

Flight - A

Vuelo - A

Vol - A

6



x3

Flight - B

Vuelo - B

Vol - B

HARDWARE

HARDWARE

MÉTAUX

A1

FOR FIG. 4



x2

M4x13mm
BoltPerno
M4x13mmBoulon
M4x13mm

A2

FOR FIG. 4



x2

M4 Nut

Tuerca M4

Écrou M4

A3

FOR FIG. 4



x4

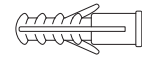
M4 Washer

Arandela M4

Rondelle M4

A4

FOR FIG. 2



x2

Wall Anchor

Ancla de
tornilloAncre
murale

A5

FOR FIG. 2



x2

T4x30mm
ScrewTornillo
T4x30mm

Vis T4x30mm

A6

FOR FIG. 1



x1

T5x20mm
ScrewTornillo
T5x20mm

Vis T5x20mm

A7

FOR FIG. 1



x3

2x17mm Nail

Clavo
2x17mm

Clou 2x17mm

BEFORE ASSEMBLY

ANTES DE MONTAR

AVANT L'ASSEMBLAGE

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.

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.

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.

ASSEMBLY

MONTAJE

ASSEMBLAGE

FIG. 1

1		x1
3		x3
A6		x1
A7		x3

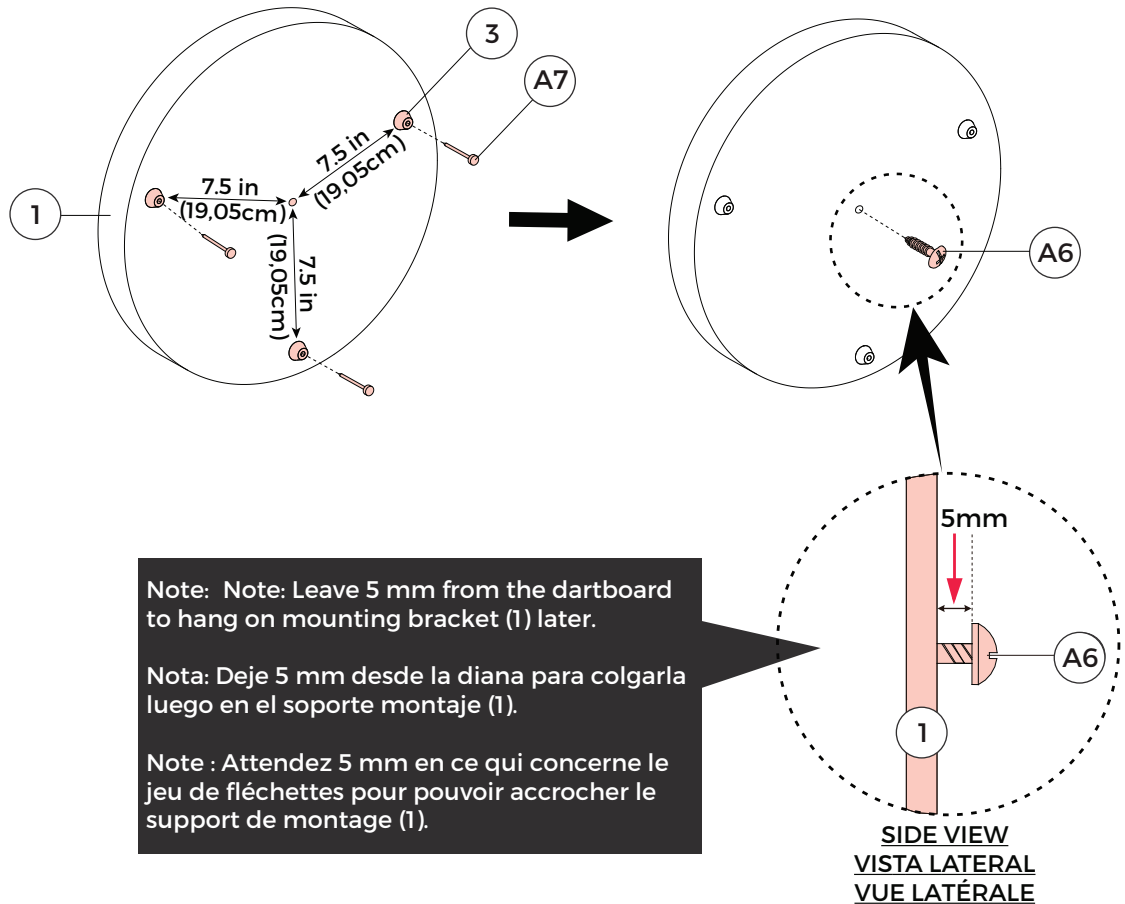
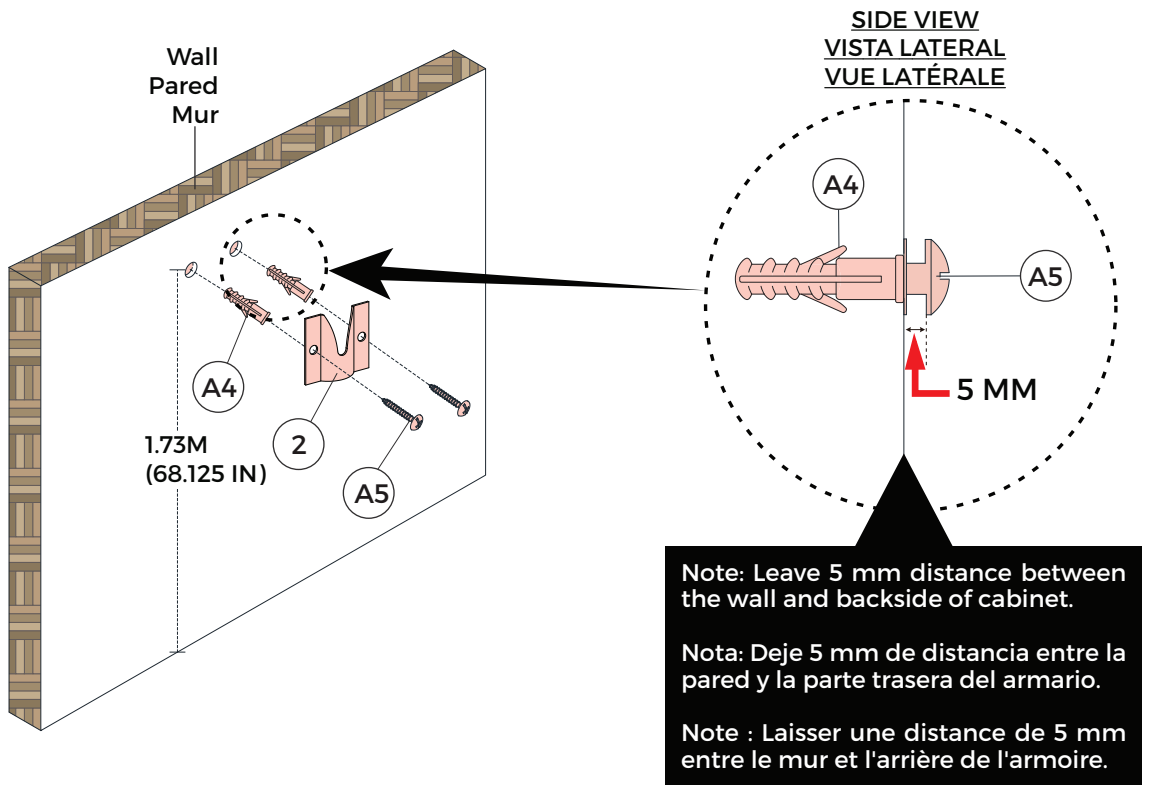
HOW TO HANG
DARTBOARD
ON THE WALLCOLGAR LA DIANA
EN LA PAREDCOMMENT ACCROCHER
LA CIBLE DE JEU DE
FLÉCHETTES AU MUR

FIG. 2

2		x1
A4		x2
A5		x2



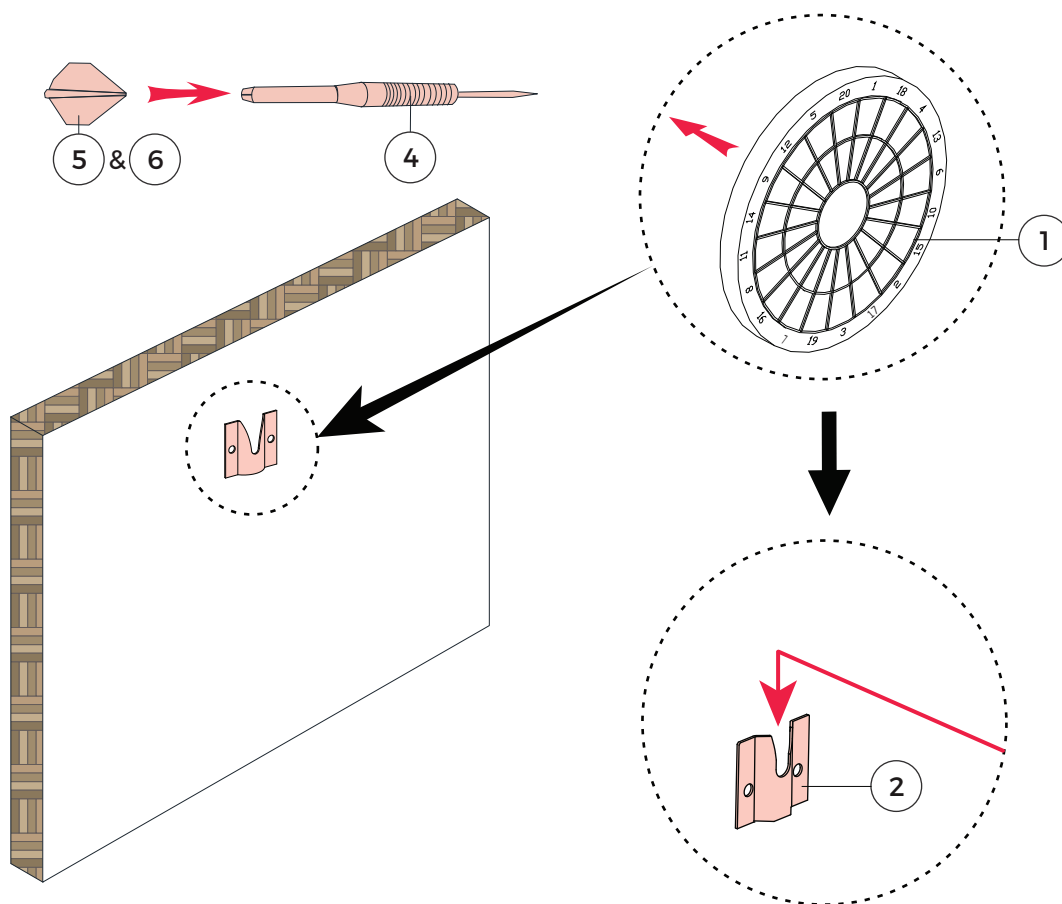
HOW TO HANG DARTBOARD ON THE WALL

COLGAR LA DIANA EN LA PARED

COMMENT ACCROCHER LA CIBLE DE JEU DE FLÉCHETTES AU MUR

FIG. 3

- | | | |
|---|---|----|
| 4 |  | x6 |
| 5 |  | x3 |
| 6 |  | x3 |



HOW TO HANG DARTBOARD ON THE CABINET

COLGAR LA DIANA EN EL ARMARIO

COMMENT ACCROCHER LA CIBLE DE JEU DE FLÉCHETTES SUR L'ARMOIRE

FIG. 4

- | | | |
|----|---|----|
| A1 |  | x2 |
| A2 |  | x2 |
| A3 |  | x4 |

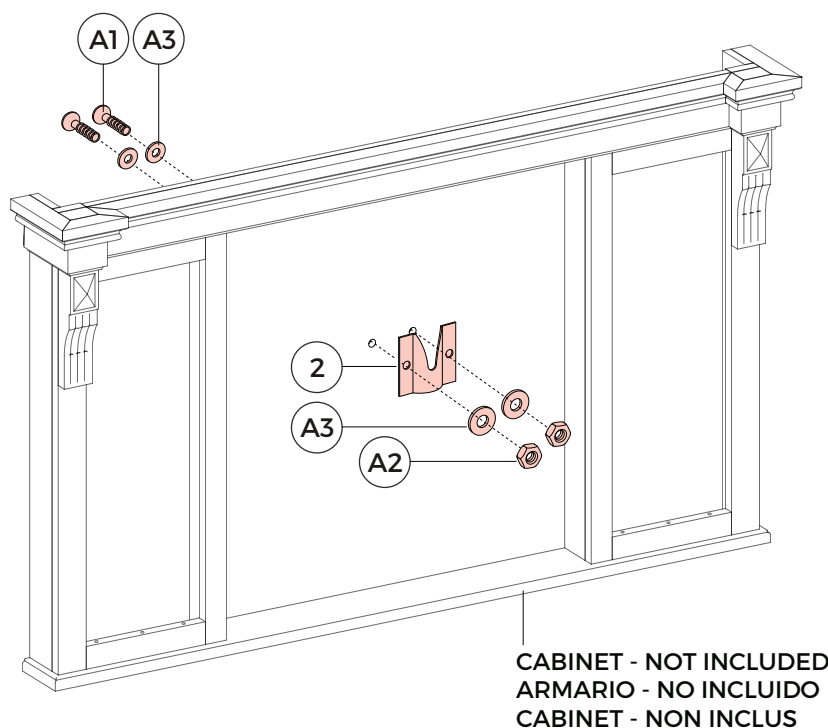
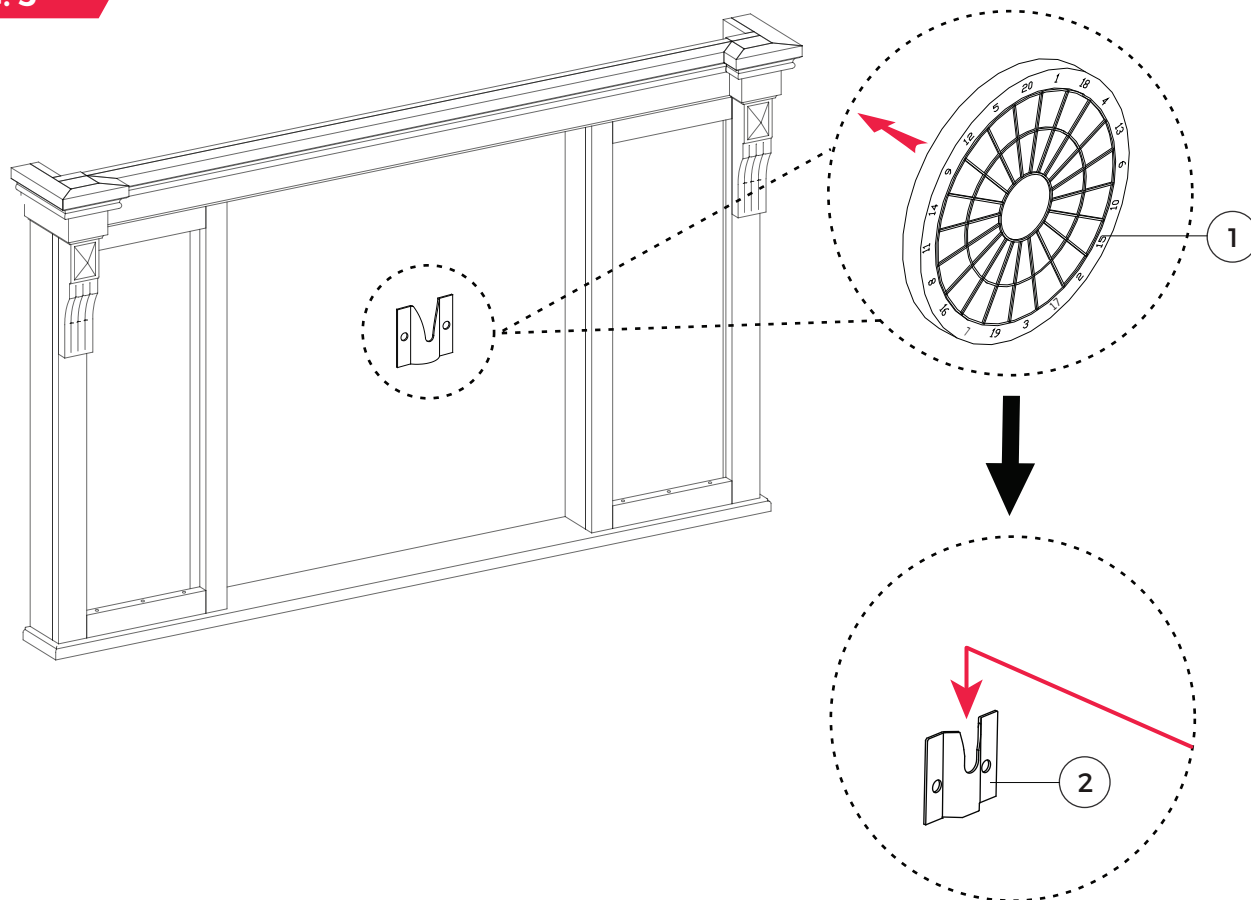
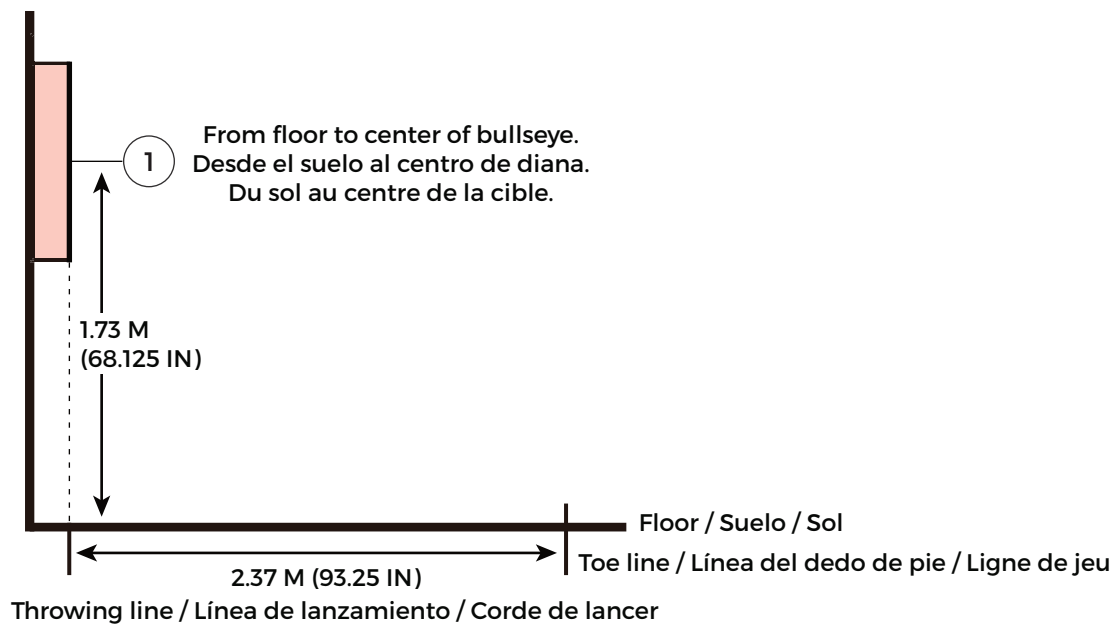


FIG. 5



POPULAR DART GAMES

JUEGOS DE DARDOS POPULAR

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 partiqué 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, la volée est considérée commennulle 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, autrement 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.

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.

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.

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.

CRICKET	CRICKET	CRICKET
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.	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.	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.



