

Assembly Instructions

Instrucciones De Ensamblaje



877-472-4296

www.medalsports.com

TOOLS REQUIRED

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



Power Tools: **Set to Low Torque**
Herramientas eléctricas: **Bajo par**



RECOMMENDED

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



High Torque: **Over Tightened**
Alto par: **más estrictas**

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.

! IMPORTANT NOTICE

1. This product is intended for INDOOR use only.
2. Please only use furniture polish spray to clean the exterior surfaces of the product.
3. This is not a children's toy, adult supervision is required for children playing this game.

AVISO IMPORTANTE !

1. Este producto está destinado únicamente para el uso INTERIOR.
2. Por favor use solamente spray de pulido para muebles para limpiar la superficie exterior del producto.
3. Este no es un juguete para niños, se requieren la supervisión adulta para niños cuando esté jugando al juego.



No children in assembly
area

Los niños no deben estar
en el área de ensamblaje



Keep away from pets in
assembly area

Mantenga a los animales
domésticos alejados



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

No use ni guarde el
producto en el exterior.
Únicamente para uso en
interiores. Mantenga el
producto libre de
condiciones húmedas o
mojadas.

! WARNING

Adult assembly required.

CHOKING HAZARD - This item contains small parts.
Not suitable for children under 3 years.

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

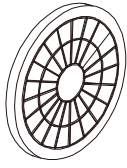


El ensamblaje debe ser realizado por un adulto.

PELIGRO DE ASFIXIA - Este artículo contiene piezas pequeñas. No apto para menores de 3 años.

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.








PARTS IDENTIFIER

IDENTIFICADOR DE PIEZAS

PART NUMBER NÚMERO DE PIEZA	1	FOR FIG. 1	FIG NUMBER NÚMERO DE FIG
PART PIEZA		x1	QUANTITY CANTIDAD
PART NAME	Dartboard	Diana	NOMBRE DE PIEZA
2	FOR FIG. 2	3	FOR FIG. 1
	x1		x3
Mounting Bracket	Soporte de montaje	Bumper	Protector

HARDWARE

HARDWARE

A1	FOR FIG. 4	A2	FOR FIG. 4	A3	FOR FIG. 4	A4	FOR FIG. 2
	x2		x2		x4		x2
M4x13mm Bolt	Perno M4x13mm	M4 Nut	Tuerca M4	M4 Washer	Arandela M4	Screw Anchor	Anclaje de tornillo
A5	FOR FIG. 2	A6	FOR FIG. 1	A7	FOR FIG. 1		
	x2		x1		x3		
T4x30mm Screw	Tornillo T4x30mm	T5x20mm Screw	Tornillo T5x20mm	2x17mm Nail	Clavo de 2x17mm		

BEFORE ASSEMBLY

ANTES DE MONTAR

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 pages.

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.

ASSEMBLY

MONTAJE

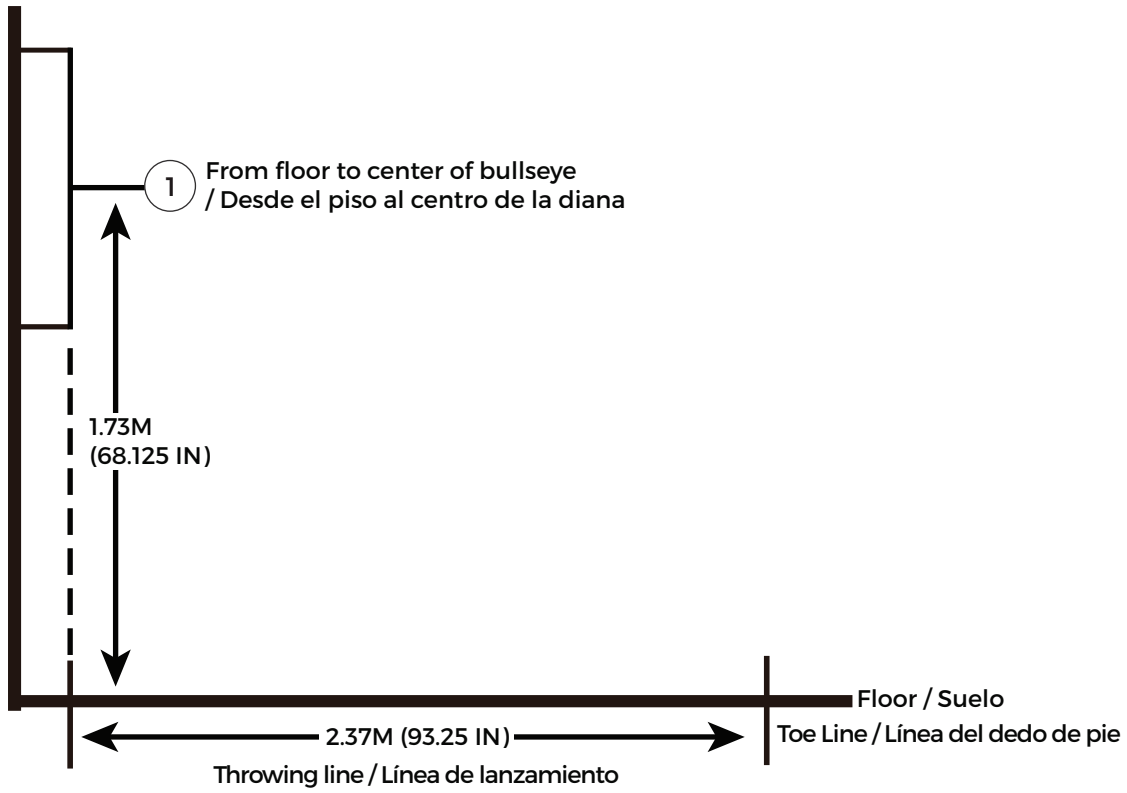




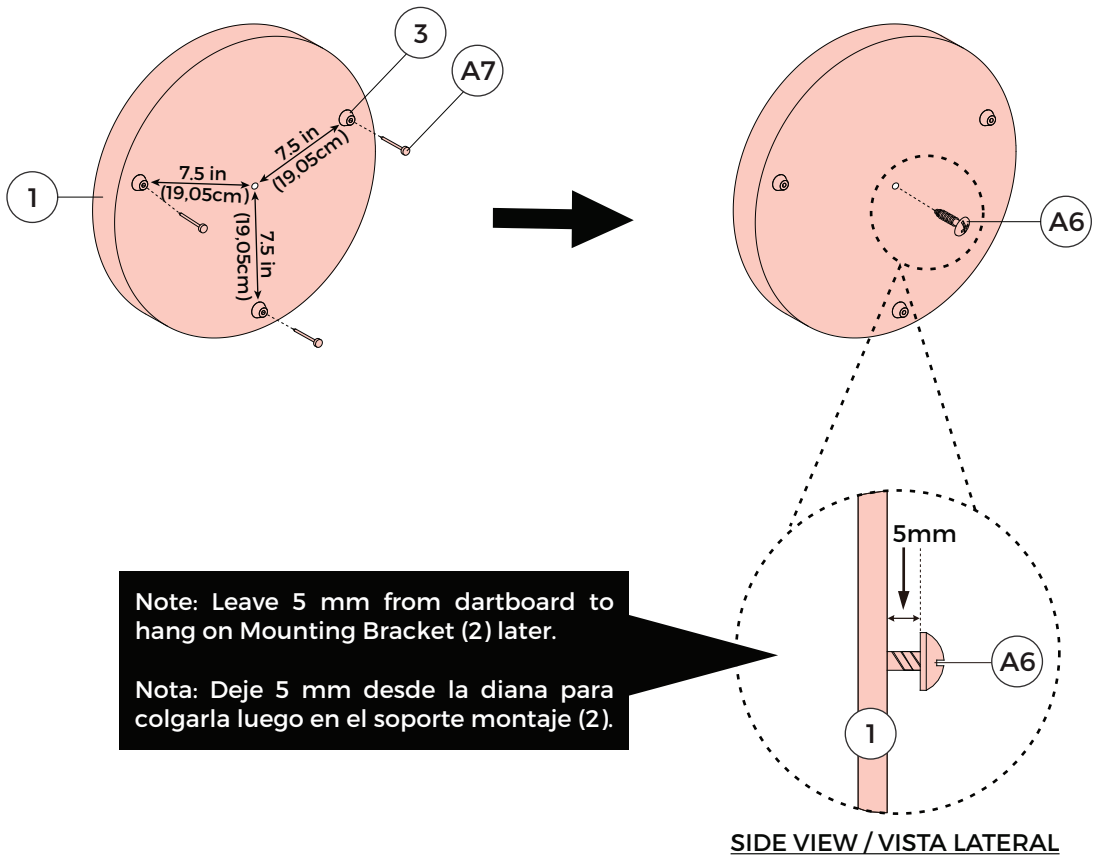


FIG. 1

- 1  x1
- 3  x3
- A6  x1
- A7  x3






Note: Leave 5 mm from dartboard to hang on Mounting Bracket (2) later.
 Nota: Deje 5 mm desde la diana para colgarla luego en el soporte montaje (2).

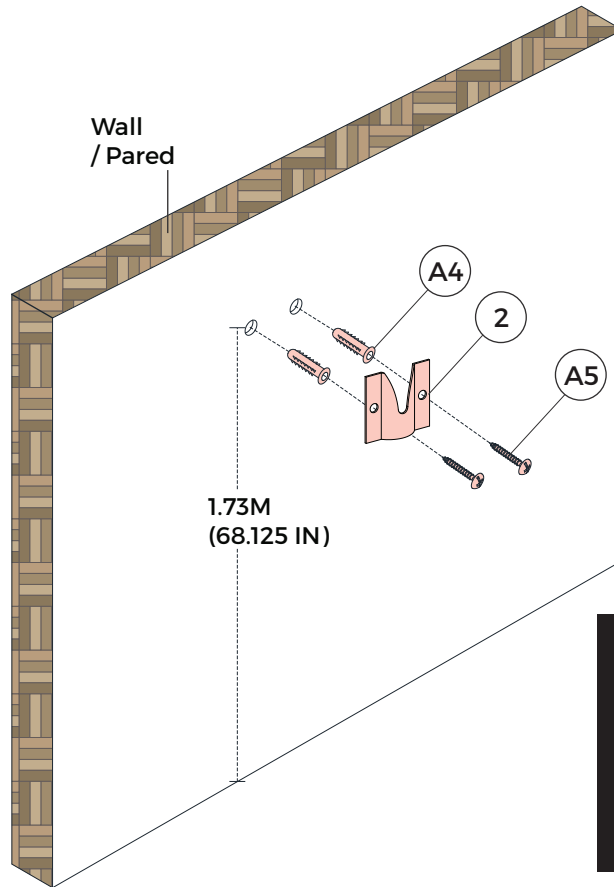
SIDE VIEW / VISTA LATERAL

HOW TO HANG DARTBOARD ON THE WALL

COLGAR LA DIANA EN LA PARED

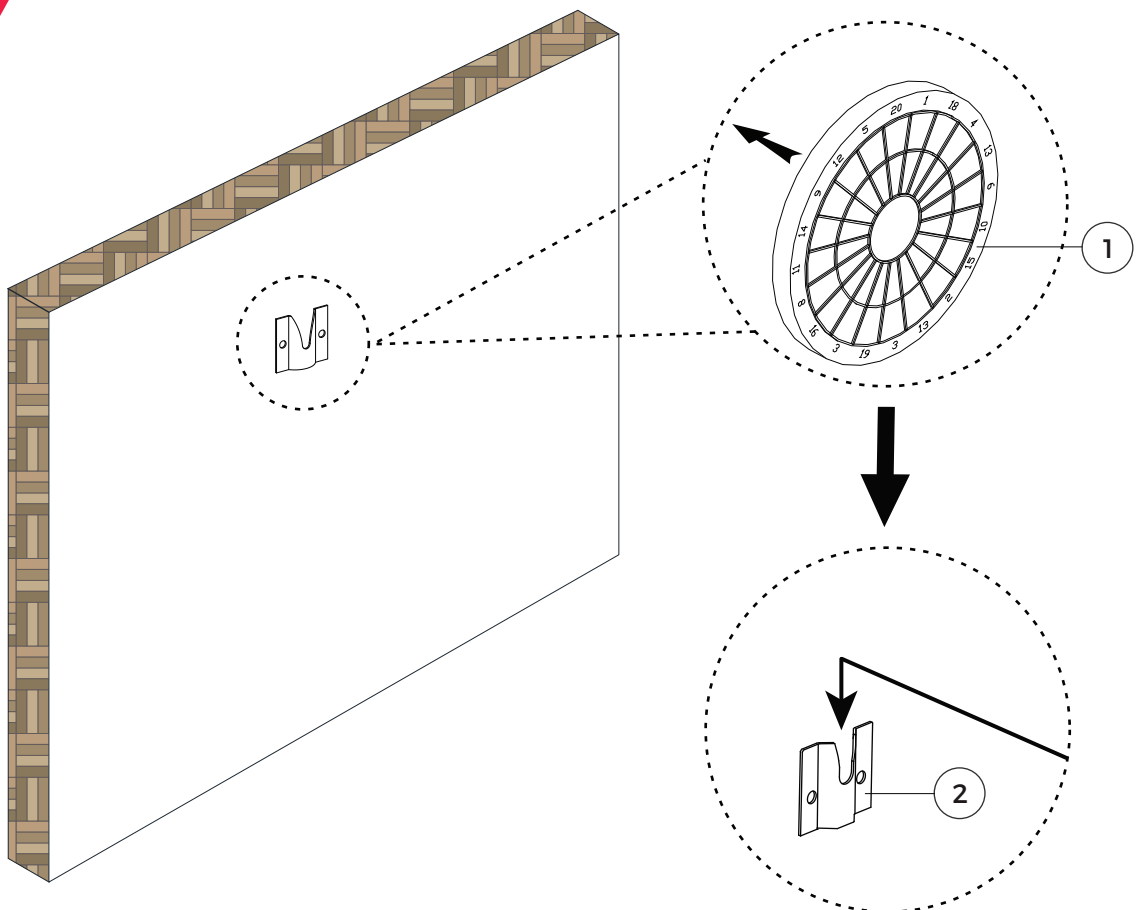
FIG. 2

- 2**  x1
- A4**  x2
- A5**  x2



Note: Mark the spots indicated on FIG. 2. Drill holes on the marked spots and insert Screw Anchors (A4).
 Nota: Marque los puntos indicados en la FIG. 2. Taladre los agujeros en los puntos marcados e inserte los anclajes de tornillo (A4).




FIG. 3



HOW TO HANG DARTBOARD ON THE CABINET

COLGAR LA DIANA EN EL ARMARIO

FIG. 4

- A1**  x2
- A2**  x2
- A3**  x4

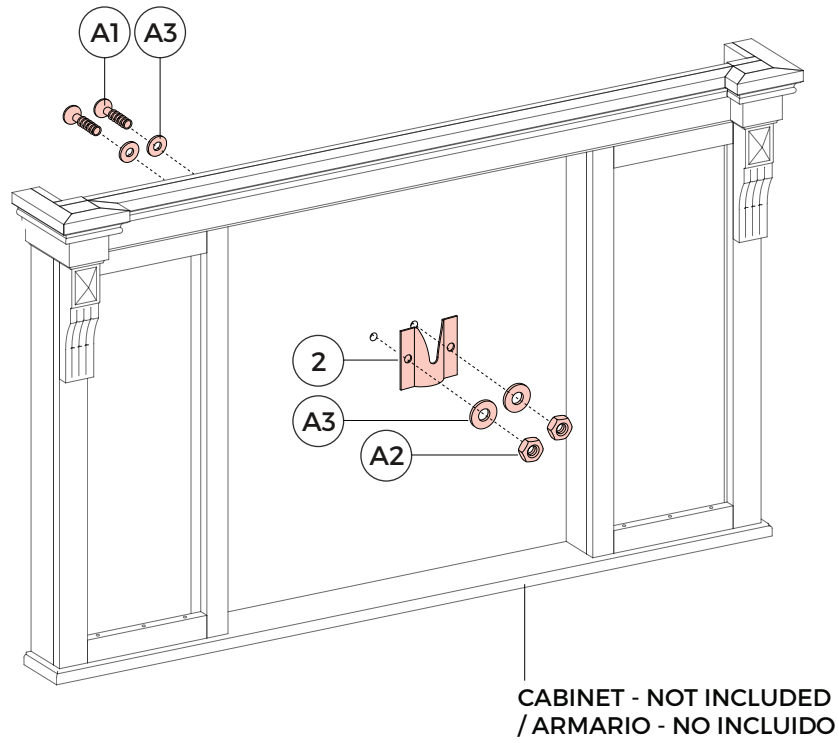
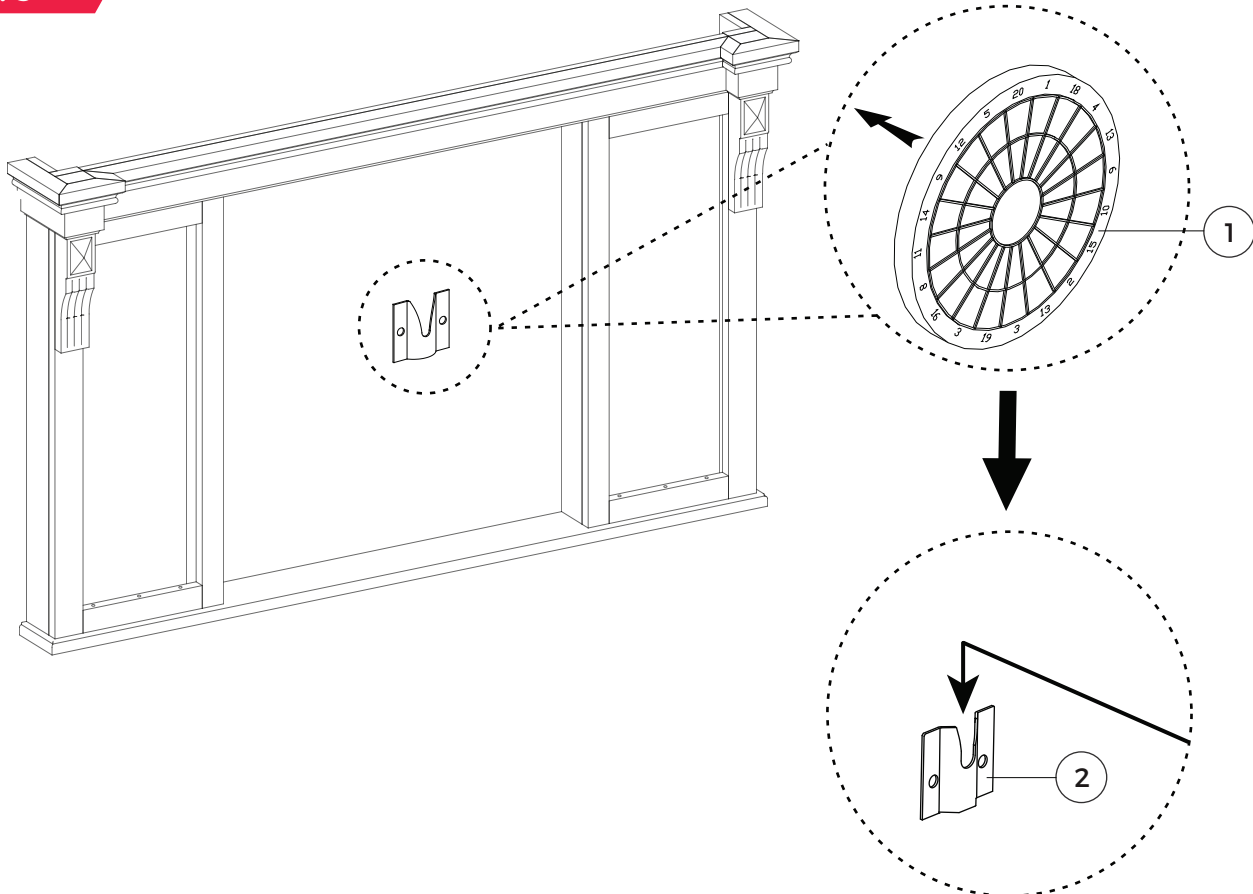


FIG. 5



POPULAR DART GAMES

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.

JUEGOS DE DARDOS POPULAR

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. quiera 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 abstracto 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.

CRICKET

Cricket is 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.

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 opente (s) "cloese" todos los números, las victorias laterales opuestas. El juego continúa hasta que todos los segmentos están cerrados - el ganador es el jugador con la puntuación más alta.



