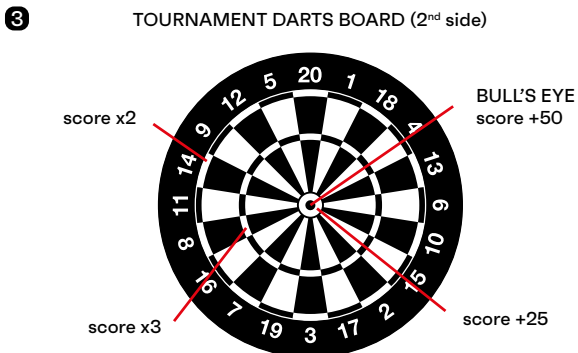
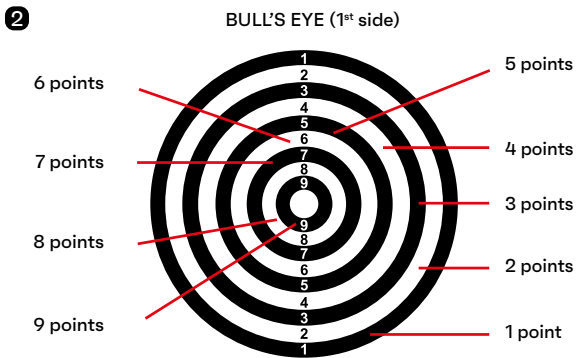
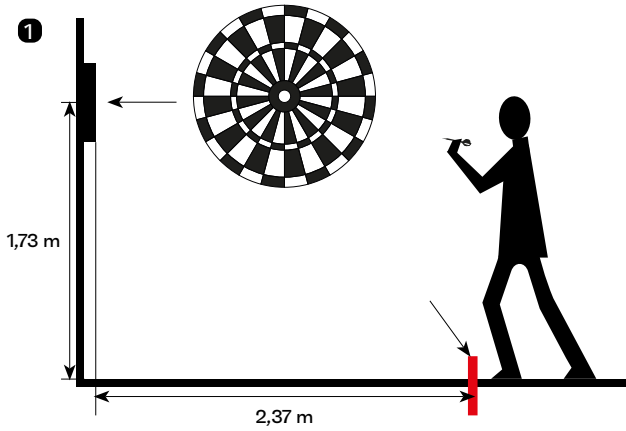


Classic Dartboard

EN USERS MANUAL - 3
PL INSTRUKCJA OBSŁUGI - 3
DE BEDIENUNGSANLEITUNG - 3
CS NÁVOD K POUŽITÍ - 4
SK NÁVOD NA POUŽITIE - 4
LT NAUDOJIMO INSTRUKCIJA - 4
FR MODE D'EMPLOI - 5
IT MANUALE D'USO - 5
ES MANUAL DE USUARIO - 5
NL GEBRUIKSAANWIJZING - 6

METEOR



EN General rules of darts

Hang the board as shown in the diagram (picture 1).

To determine who throws first each player throws one dart.

The player whose dart is nearest to the bullseye starts the game.

Each player throws three darts in turn.

Only darts that remain on the board upon completion of a players turn are scored.

BULL'S EYE GAME RULES (PICTURE 2)

A target score is decided – say 25, 50 or 100.

Each player takes turns to throw 3 darts and totals their score.

The winner is the first player to reach the target score.

TOURNAMENT DART RULES (PICTURE 3)

Each player starts with 501 points.

Each player's score from their turn is subtracted from their total.

The first player to reduce their score to exactly zero is the winner.

The final dart to reduce the score to zero must be either a double or a bull's eye.

If a score greater than the remaining score is thrown none of the darts of that player's turn are scored total remains as it was before their turn.

Each game as above is called a leg. Three legs make one set; the first player to win 2 legs wins one set. A match is 5 sets. The winner of the match is the first player to reach 3 sets.

PL Ogólne zasady darta

Zawiesz tarczę, jak przedstawiono na schemacie (rys. 1).

Aby ustalić, kto rzuca pierwszy, każdy zawodnik rzuca jedną lotkę. Zawodnik, którego lotka znajduje się najbliżej Bull's Eye, rozpoczyna grę. Każdy zawodnik rzuca trzema lotkami w kolejce. Jedyne lotki, które pozostają na tarczy po zakończeniu kolejki zawodnika, są punktowane.

GRA BULL'S EYE (RYS. 2)

Uzgadniany jest wynik docelowy, np. 25, 50 lub 100.

Każdy gracz na zmianę rzuca 3 lotkami i sumuje swój wynik.

Zwycięzcą zostaje pierwszy zawodnik, który osiągnie wynik docelowy.

ZASADY GRY TURNIEJOWEJ (RYS. 3)

Każdy zawodnik rozpoczyna z 501 punktami.

Wynik z każdej kolejki, jest odejmowany od

całkowitej liczby punktów zawodnika.

Pierwszy zawodnik, który zmniejszy swoją całkowitą liczbę punktów dokładnie do zera, zostaje zwycięzcą.

Ostatni rzut, mający zmniejszyć wynik do zera, musi trafić w pole podwójne lub w Bull's Eye.

Jeżeli wynik kolejki jest większy niż pozostała całkowita liczba punktów, żaden rzut zawodnika w tej kolejce punktowany, natomiast całkowita liczba punktów zawodnika pozostaje taka, jaka była przed jego kolejką.

Każda taka rozgrywka nazywana jest legiem. Trzy legi składają się na jeden set; pierwszy zawodnik, 2 legi, wygrywa jeden set. Mecz składa się z 5 setów. Zwycięzcą meczu jest pierwszy zawodnik, który wygra 3 sety.

DE Allgemeine Spielregeln

Zunächst ist die Dartscheibe nach der Abb. 1 zu montieren. Um festzustellen, wer zuerst wirft, wirft jeder Spieler einen Pfeil. Derjenige Spieler, dessen Pfeil dem Bullseye am nächsten kommt, beginnt das Spiel.

Die Spieler werfen abwechselnd jeweils 3 Pfeile hintereinander auf die Scheibe.

Nur die Pfeile auf der Dartscheibe werden nach jeder Runde gezählt.

SPIEL BULL'S EYE (ABB. 2)

Es wird das Zielergebnis vereinbart, z.B. 25, 50 oder 100.

Jeder Spieler wirft abwechselnd 3 Pfeile.

Das Ergebnis wird addiert.

Der Gewinner ist der erste Spieler, der das Zielergebnis erreicht.

SPIELREGELN BEIM TURNIER (ABB. 3)

Die vom Spieler erreichten Punkte werden von den 501 Punkten abgezogen.

Wer zuerst genau null Punkte erreicht, hat gewonnen.

Der letzte Wurf, der die Punktzahl auf Null zu reduzieren hat, muss das Double Feld oder Bull's Eye treffen.

Wirft ein Spieler in seiner Reihe mehr Punkte als die ihm verbliebenen, sind seine Würfe dieser Reihe ungültig und die Gesamtpunktzahl des Spielers bleibt unverändert. Jedes dieser Spiele wird als Leg bezeichnet. Drei Legs bilden einen Satz; Der erste Spieler, der 2 Legs gewinnt, gewinnt einen Satz. Das Spiel besteht aus 5 Sätzen. Der Gewinner des Spiels ist der erste Spieler, der 3 Sätze gewinnt.

CS Obecná pravidla hry v šipky

Pověste terč tak, jak je to uvedeno na schématu (obr. 1).

Pro stanovení, kdo bude házet jako první, hodí každý závodník jednou šipkou. Hráč, jehož šipka se nachází nejbližší Bull's Eye, zahajuje hru. Každý hráč hází postupně třemi šipkami.

Jen šipky, které zůstanou na terči, jsou po ukončení toho, co byl hráč na řadě, bodovány.

HRA BULL'S EYE (OBR. 2)

Dohodne se cílový výsledek, např. 25, 50 nebo 100. Každý hráč střídavě hází 3 šipkami a sčítá svůj výsledek. Vítězí první hráč, který dosáhne cílového výsledku.

PRVIDLA TURNAJOVÉ HRY (OBR. 3)

Každý hráč začíná s 501 body.

Výsledek každého kola je odčítán od celkového počtu bodů hráče.

První hráč, který sníží svůj celkový počet bodů přesně na nulu, se stává vítězem.

Poslední hod, který má snížit výsledek na nulu, musí trefit dvojité pole nebo Bull's Eye.

Pokud je výsledek kola vyšší než zbývající celkový počet bodů, neboduje se žádný hod závodníka v tomto kole, celkový počet bodů zůstává takový, jaký byl před jeho kolem.

Každé takovéto hře se říká leg. Tři legy tvoří jeden set, první hráč, který vyhrává 2 legy, vyhrává jeden set. Zápas se skládá z 5 setů. Vítězem zápasu se stává první hráč, který vyhraje 3 sety.

SK Všeobecné pravidlá ako hrať šipky

Zaveste terč tak, ako je to uvedené na schéme (obr. 1).

Na stanovenie, kto bude hádzat ako prvý, hodí každý pretekár jednou šipkou. Hráč, ktorého šipka sa nachádza najbližšie Bull's Eye, začne hru. Každý hráč hádže postupne tromi šipkami.

Len šipky, ktoré zostanú na terči, sú po ukončení toho, kedy bol hráč na rade, bodované.

HRA BULL'S EYE (OBR. 2)

Dohodne sa cieľový výsledok, napr. 25, 50 alebo 100.

Každý hráč striedavo hádže 3 šipkami a spočíta svoj výsledok.

Vítazí prvý hráč, ktorý dosiahne cieľový výsledok.

PRVIDLÁ TURNAJOVEJ HRY (OBR. 3)

Každý hráč začína s 501 bodmi.

Výsledek každého kola je odčítaný od celkového počtu bodov hráča.

Prvý hráč, ktorý zníži svoj celkový počet bodov presne na nulu, sa stáva víťazom.

Posledný hod, ktorý má znížiť výsledok na nulu, musí trefiť dvojité pole alebo Bull's Eye.

Pokiaľ je výsledek kola vyšší než zostávajúci celkový počet bodov, neboduje sa žiadny hod pretekára v tomto kole, celkový počet bodov zostáva taký, aký bol pred jeho kolom.

Každej takejto hre sa vraví leg. Tri legy tvoria jeden set, prvý hráč, ktorý vyhráva 2 legy, vyhráva jeden set. Zápas sa skladá z 5 setov. Víťazom zápasu sa stáva prvý hráč, ktorý vyhrá 3 sety.

LT Bendrieji smiginio žaidimo (angl. Darts) principai

Pakabink taikinį, kaip parodyta schemoje (1 pav.). Tam, kad nustatyti kas svaidys strėlytes pirmas, kiekvienas žaidėjas meta į taikinį vieną strėlytę. Žaidėjas, kurio strėlytė atsiranda arčiausiai Bull's Eye, žaidimą pradeda.

Kiekvienas žaidėjas meta tris strėlytes paeiliui. Tik strėlytės, kurios išlieka taikinyje po žaidėjo svaidymo eilės užbaigimo yra vertinamos taškų skaičiumi.

ŽAIDIMAS BULL'S EYE (2 PAV.)

Žaidėjai susitaria dėl tikslinio rezultato, pvz. 25, 50 arba 100.

Kiekvienas žaidėjas pakaitomis meta 3 strėlytes ir sumuoja savo rezultatą.

Nugalėtoju tampa žaidėjas, kuris pirmas pasiekia tikslinį rezultatą.

TURNYRINIO ŽAIDIMO PRINCIPAI (3 PAV.)

Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą turėdamas 501 taškų.

Rezultatas po kiekvienos strėlyčių svaidymo eilės yra atimamas iš žaidėjo turimų taškų sumos.

Žaidėjas, kuris pirmas sumažins savo turimų taškų skaičių tiksliai iki nulio, tampa nugalėtoju.

Paskutinis metimas, kuris turi sumažinti rezultatą iki nulio, turi pataikyti į dvigubą lauką arba į Bull's Eye.

Jeigu eilės rezultatas yra didesnis, negu likusioji bendroji taškų suma, joks žaidėjo metimas toje eilėje nėra užskaitomas taškais, o visiškai žaidėjo taškų skaičius lieka toks pats, koks buvo prieš pradėdant duotąjį jo eilę.

Kiekvienas toks žaidinys vadinama legu. Trys legai sudaro vieną setą; pirmas žaidėjas, kuris išlošė 2 legus, išlošia vieną setą. Mačas susideda iš 5 setų. Mačo nugalėtoju yra žaidėjas, kuris pirmas išlošia 3 setus.

FR Règles générales du jeu de fléchettes

La cible doit être suspendue de manière indiquée sur le schéma (fig. 1).

Pour déterminer qui lance en premier, chaque joueur jette une fléchette. Le joueur dont la fléchette est la plus proche du bull's eye (la bulle, les 50 points) démarre le match. Chaque joueur lance trois fléchettes par tour de rôle. Seules les fléchettes qui restent plantées sur la cible après la volée faite par le joueur sont comptées.

JEU BULL'S EYE (FIG. 2)

Le jeu commence avec un score de départ (le capital) par exemple 25, 50 ou 100. Chaque joueur lance alternativement 3 fléchettes et totalise son score. Le vainqueur est le premier joueur à atteindre le score correspondant (le capital).

RÈGLES DU JEU OFFICIEL DE FLÉCHETTES (FIG. 3)

Chaque joueur débute avec le capital de 501 points. Le score de chaque tour est soustrait du total des points du joueur.

Le premier joueur à réduire exactement son total de points à zéro est le vainqueur.

Le dernier jet pour ramener le score à zéro doit toucher le secteur double ou le bull's eye (la bulle, les 50 points).

Si le résultat du tour est supérieur au nombre total de points restants, aucun jet du joueur à ce tour n'est noté, tandis que le nombre total de points du joueur reste tel qu'il était avant son tour.

Un tel jeu est appelé la manche. Trois manches composent un ensemble; le premier joueur à remporter 2 manches remporte un set. Le match se compose de 5 sets. Le vainqueur du match est le premier joueur à remporter 3 sets.

IT regole generali di gioco alle freccette

Fissare il bersaglio come indicato sullo schema (fig. 1).

Per determinare chi gioca per primo, ogni giocatore lancia una freccetta. Il giocatore, la cui freccetta finisce il più vicino al centro pieno [Bull's Eye], inizia il gioco.

In un turno, ogni giocatore lancia una serie di tre freccette. Il punteggio è attribuito unicamente alle freccette che rimangono sul bersaglio (non cadono).

GIOCO BULL'S EYE (FIG. 2)

Si definisce il punteggio finale da raggiungere, per es. 25, 50 o 100.

Tutti i giocatori, a turno, lanciano una serie di 3 freccette e i loro punti sono sommati. Vince il giocatore chi per primo raggiunge il punteggio definito.

REGOLE DI TORNEO (FIG. 3)

Ogni giocatore inizia il gioco con 501 punti. I punti realizzati in ogni turno sono sottratti dal punteggio totale realizzato dal giocatore. Vince il giocatore, il quale per primo arriva ad azzerare il suo punteggio. Ultimo tiro, che prevede di azzerare il punteggio del giocatore, deve colpire l'anello del doppio o il centro pieno. Se un giocatore, in un tiro, raggiunge un numero di punti maggiore del suo punteggio rimanente, nessuna freccetta non è contata e il suo punteggio rimane come prima. Ogni turno pieno di gioco descritto sopra è chiamato un leg. Un set è composto di tre leg; il primo giocatore che vince due leg, vince un set. La partita è composta di 5 set. Il giocatore chi vince per primo 3 set, vince la partita.

ES Reglas generales de juego de los dardos

Cuelgue la diana como se muestra en el diagrama (fig. 1). Para determinar quién lanza primero, cada jugador lanza un dardo. El jugador cuyo dardo está más cerca del blanco comienza el juego. Cada jugador lanza tres dardos uno tras otro. Solo se da puntuación a los dardos que permanecen clavados en la diana después de finalizar el jugador su tirada.

JUEGO DE BLANCO (FIG. 2)

Se acuerda el resultado objetivo, por ejemplo: 25, 50 o 100. Cada jugador lanza alternativamente 3 dardos y resume su resultado (puntaje). El ganador es el primer jugador en lograr el resultado objetivo.

REGLAS DEL JUEGO DE DARDOS DEL TORNEO (FIG. 3)

Cada jugador comienza con 501 puntos. El puntaje de cada turno se resta de los puntos totales del jugador. El primer jugador en reducir exactamente sus puntos totales a cero es el ganador. El último lanzamiento para reducir el puntaje a cero debe caer en la zona con doble puntuación o el bull's eye. Si el resultado del turno es mayor que el número total de puntos restantes, no se puntúa el lanzamiento de ningún jugador en este turno, mientras que el número total de puntos del jugador permanece como era antes de su turno. Cada

uno de esos juegos se llama la tirada. Tres tiradas forman un set; el primer jugador en ganar 2 tiradas gana un set. El partido consta de 5 sets. El ganador del partido es el primer jugador en ganar 3 sets.

NL Algemene darts spelregels

Hang het dartbord op zoals aangegeven in dit diagram (fig. 1). Om te bepalen wie het eerst werpt, werpt elke speler één pijl. De speler wiens pijl het dichtst bij Bull's Eye terecht komt, begint het spel. Elke speler werpt drie darts per beurt. Alleen pijlen die op het dartbord blijven na de beurt van een speler worden gescoord.

BULL'S-EYE SPEL (FIG. 2)

Het streefresultaat is overeengekomen, bijvoorbeeld 25, 50 of 100.

Elke speler gooit afwisselend 3 darts en somt hun score op. De winnaar is de eerste speler die het beoogde resultaat behaalt.

REGELS VAN HET TOERNOOISPEL (FIG. 3)

Elke speler begint met 501 punten.

De score voor elke beurt wordt afgetrokken van de totale punten van de speler.

De eerste speler die zijn totale aantal punten precies tot nul terugbrengt, is de winnaar.

De laatste worp om de score tot nul terug te brengen, moet het dubbele veld of Bull's Eye raken. Als het resultaat van een beurt groter is dan het resterende totale aantal punten, wordt geen worp van een speler in deze beurt gescoord, terwijl het totale aantal punten van de speler blijft zoals het was voor zijn beurt.

Elk van deze spellen wordt een LEG genoemd. Drie LEGS vormen één SET; de eerste speler die 2 legs wint, wint een set. De wedstrijd bestaat uit 5 sets.

De winnaar van de wedstrijd is de eerste speler die 3 sets wint.

EN Made in China / PL Wyprodukowano w Chinach /
DE Hergestellt in China / CS Vyrobeno c Číně /
SK Vyrobené v Číne / LT Pagaminta Kinijoje /
FR Fabrique en Chine / IT Prodotto in Cina /
ES Fabricado en China / NL Geproduceerd in China

markARTUR

ul. Zadębie 44, 20-231 Lublin, Polska

contact@meteorsport.com

www.meteorsport.com

Guarantee card

Karta gwarancyjna

Garantie karte

Name / Nazwa modelu / Name und typ

Date of purchase / Data zakupu / Erwerbsdatum

Serial number / Numer serii / Seriennummer

Stamp of the shop and the seller's signature / Pieczęć sklepu i podpis sprzedawcy / Stempel und unterschrift des hanlers

GUSRANTEE PERIOD 12 MONTHS FROM THE DATE OF PURCHASE

OKRES GWARANCJI 12 MIESIĘCY OD DATY ZAKUPU

GARANTIEZEITRAUM 12 MONATE AB ERWERBSDATUM

METEOR