



TON MACHINE™

Professional Electronic Darts Scorer
Operating Instructions



TON MACHINE™

















Overview

A	Sety	Sety dokončené v zápase.
B	Legy	Legy dokončené v zápase.
C	Baterie	4x AAA baterie.
D	Skóre	Zobrazení aktuálního skóre.
E	Enter	Zadat skóre.
F	Average	Zobrazit průměry za celý zápas a počet šipek hozených v posledním legu.
G	Clear	Vymazat.
H	H/C	Přidat handicap.
I	Klávesnice	Zadat skóre šipek.
J	Napájení	Napájení.
K	Add	Přidat skóre. Připomenout přidělený handicap.
L	Error	Vymazat poslední zadané skóre.
M	Recall	Připomenout předchozí skóre.
N	Mode	Přístup k šipkovým programům.
O	On/Off	Zapnout/Vypnout
P	Hráč	Ukazuje, který hráč hraje jako další.












Display

<i>P</i>	Bliká na upozornění, že hráč, který má házet může být změněn.
<i>H C</i>	Indikuje, že lze nastavit handicap.
<i>LEDs ...</i>	3 blikající světla oznamují, že hráč obdrží handicap.
<i>LEDs ...</i>	6 kontrolky signalizuje, že se kontrolují průměry.
<i>no drt</i>	Objeví se na konci legu. Zadejte počet šipek hozených jako outshot.
<i>- 3 d</i>	Jednou pro jednu šipku, dvakrát pro tři šipky, třikrát pro počet šipek.
<i>nca</i>	Indikuje zadání neplatné hodnoty.
<i>Err</i>	Pokud bylo zadáno neplatné skóre. Pokud bylo při použití funkce Add zadáno více než 9 skóre. Pokud bylo při použití funkce Add zadáno skóre vyšší než 60.

Player vs Player

- 1 Stiskněte  pro zobrazení požadované hry šipek, poté stiskněte .
Hry šipek: *drb* - Ukládá průměry.  - Generuje náhodná čísla k procvičení outshotů.
SOL - Sólóvý hráč.  - Vybrat čísla loterie.
- 2 Pomocí klávesnice změňte délku hry, například 301. Stiskněte 
- 3 Pomocí klávesnice změňte počet legů, abyste vyhráli sérii. Stiskněte 
- 4 V případě potřeby stiskněte tlačítko  pro výběr hráče, který obdrží handicap.
 Poté stiskněte  a zadejte handicap pomocí klávesnice.
 Stiskněte  aby jste aplikovali handicap tento leg a další legy.
- 5 Vyberte hráče, který bude házet jako první pomocí tlačítka 
- 6 Zadejte skóre prvního hráče pomocí klávesnice a poté stiskněte 
- 7 Zadávejte skóre, dokud se hráč nemá check out poté stiskněte 
- 8 Zadejte na klávesnici počet šipek v posledním hodu. Stiskněte 
- 9 Stiskněte  aby jste začali nový leg.

In-Game Options

- Recall** - Stisknutím tlačítka  zobrazíte předchozí skóre. Hra je vrácena po zobrazení všech skóre.
 Chcete-li ukončit funkci Recall, před zobrazením všech skóre stiskněte 
- Error** - Chcete-li vymazat poslední zadané skóre, stiskněte  a pomocí klávesnice zadejte správné skóre.
 Stiskněte tlačítko  pro pokračování.
- Averages** - Průměry můžete zobrazit na konci legu, 6 svítících kontrolky ukazuje jejich dostupnost.
 Stiskněte  pokud chcete zkontrolovat průměry a počet šipek hozených v posledním legu.
 Stiskněte jednou pro zobrazení průměru jedné šipky, dvakrát pro průměr tři šipek a stiskněte třikrát pro zobrazení počtu šipek hozených pouze v posledním legu.
- Add** - Stisknutím tlačítka  přidáte jednotlivě skóre každé šipky. Stiskněte  po každém zadaném skóre šipky. Lze vložit až 9 skóre a maximální skóre na šipku je 60.
 Až dokončíte vkládání skóre, stiskněte  pro aktualizaci skóre.
- Clear** - Stisknutím tlačítka  vymažete všechna zadaná skóre ve funkci Add.
 Poté co zadáte správné skóre stiskněte tlačítko 
- Handicap** - Na začátku dalšího legu, když písmeno P bliká, stiskněte tlačítko  pro přidání dříve uloženého handicapu.



South Road,
Bridgend Industrial Estate,
Bridgend,
CF31 3PT,
UK.

Tel.: +44 (0)1656 767042
Fax: +44 (0)1656 650468

winmau.com
info@winmau.com