

# MANUAL DEL OPERADOR

# Modelo MDAP

VERSIÓN 1



© GAELCO DARTS, S.L. 2007

# ACERCA DE RADIKAL DARTS Y DEL PRESENTE MANUAL

El presente manual describe cómo operar su máquina de forma correcta y segura. Un manejo inadecuado de la misma podría dar lugar a algún mal funcionamiento o accidente, de manera que le rogamos lea detenidamente este manual antes de iniciar la explotación de la máquina. Tenga en cuenta que la máquina **Radikal Darts**© está controlada por un ordenador y por lo tanto requiere el mismo tipo de cuidados básicos.

Gaelco Darts S.L. se reserva el derecho de introducir cambios en este documento sin previo aviso. El usuario puede obtener la última versión en la zona privada del operador de la siguiente página web http://www.radikaldarts.com



©2007 Gaelco Darts S.L. - Reservados todos los derechos. **Radikal Darts**©, así como sus especificaciones y diseño, están protegidos por las leyes de copyright y de propiedad industrial.

# ÍNDICE

		<u>pág</u> .
1.	INFORMACIÓN GENERAL	5
2.	ESPECIFICACIONES	6
3.	NORMAS DE SEGURIDAD	8
4.	MANIPULACIÓN Y TRANSPORTE	10
5		10
6	DESEMBALA JE MONTA JE E INSTALACIÓN DE LA MÁQUINA	10
0. 7		13
7.	Conexión a Internet	13
	Verificación de la conexión a Internet	19
	Ajuste de la distancia de tiro	20
	Test del láser	22
	Resto de ajustes del Setup	23
	Activación de la máquina	27
	Ajustes del menú de Test	29
	Inicio del juego	31
	Apagado de la máquina	32
8.		33
	Sobre Identificación jugadores	34
	Sobre Clasificaciones	35
	Sobre la Diana	30
	Sobre Campeonatos	30
	Sobre Ligas	20 21
	Sobre Torneos	42
	Sobre Juegos	42
	Juegos por rating	42
	Sobre sistema de bonus	43
	Juegos Online	43
9.	JUEGOS (CÓMO JUGAR)	44
10.	CAMPEONATOS (CÓMO JUGAR)	49
	Alta provisional del jugador	49
	Instrucciones de juego	50
11.	TORNEOS	51
	Guía rápida para jugar	52
12.	LIGAS	53
13.	JUEGOS ONLINE	58
14.	MANTENIMIENTO	60
15.	DIAGRAMA DE CONEXIONADO	71



# 1. INFORMACIÓN GENERAL

# 1.1 DATOS DEL FABRICANTE Y DE LA MÁQUINA

Fabricante	GAELCO DARTS, S.L.
Dirección	Escipió, 11
C.P.	08023
Ciudad	Barcelona
País	ESPAÑA
Tel.	93 417 36 26
Fax	93 417 28 02
Correo electrónico	info@radikaldarts.com
Página web	www.radikaldarts.com
Nombre de la máquin	a RADIKAL DARTS
Modelo	MDAP
Nº SERIE se indica e	en la etiqueta de características de la máquina

# 1.2 CUMPLIMIENTO DE NORMATIVA CE



La máquina RADIKAL DARTS cumple con las siguientes normativas de seguridad y de compatibilidad electromagnética:

### EMISIÓN ELECTROMAGNÉTICA

- UNE-EN-55022-2000+A1:2002+A2:2004 Emisiones radiadas
- UNE-EN-55022-2000+A1:2002+A2:2004 Emisiones conducidas
- UNE-EN-61000-3-2:2001 Emisión armónicos de corriente
- UNE-EN-61000-3-3:1997+CORR:1999+A1:2002 Emisión de fluctuaciones de tensión

#### INMUNIDAD ELECTROMAGNÉTICA

- UNE-EN 61000-4-2:1997+A1:1999+A2:2001 Descargas electrostáticas
- UNE-EN 61000-4-3:1998+A1:1999+A2:2001 Campos electromagnéticos radiados RF
- UNE-EN 61000-4-4:1997+A1:2001+A2:2002 Transitorios rápidos
- UNE-EN 61000-4-5:1997+A1:2001 Ondas de choque (1,2/50)
- UNE-EN 61000-4-6 :1998+A1:2001, Perturbaciones conducidas, inducidas por campos de radio-frecuencia.
- EN 61000-4-8:1996+A1:2001 Campos magnéticos
- EN 61000-4-11:1997+A1:2001Micro interrupciones y variaciones de voltaje

#### SEGURIDAD ELÉCTRICA

• UNE-EN60335-1:1997+Err.1997+A11:1997+A12:1997+A131:1999+A141:1999+Err .:1999

• UNE-EN 60825-1:1996+A11:1997+A2:2002+A2 C0RR:2002+A1:2003 Seguridad de los productos láser.

# 1.3 SERVICIO TÉCNICO

Gaelco Darts S.L. y sus distribuidores autorizados proporcionan el servicio técnico de la máquina RADIKAL DARTS.

Correo electrónico del servicio técnico: servicedarts@gaelcodarts.com

# 1.4 RESPONSABILIDAD DEL FABRICANTE

Cualquier modificación y/o alteración que se efectúe sobre la máquina, sin autorización expresa del fabricante, será considerada como de exclusiva responsabilidad del operador (propietario), que pasará a asumir el cumplimiento de las normativas legales en materia de seguridad y compatibilidad electromagnética.

En caso de avería provocada por un elemento defectuoso, el fabricante asume la responsabilidad siempre y cuando la máquina conserve su condición original de fábrica. Sin embargo, esta responsabilidad queda limitada o se anula totalmente si el operador no cumple las instrucciones que se facilitan en este manual, o emplea repuestos no cubiertos por garantía o que no cumplen las especificaciones técnicas del fabricante.

# 2. ESPECIFICACIONES

# DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA

RADIKAL DARTS es una diana que permite realizar Campeonatos, Ligas y Torneos sin presencia arbitral, gracias a su sistema de arbitraje remoto a través de Internet. El sistema RRS (*Remote Refereeing System*) permite arbitrar partidas realizadas en cualquier lugar del mundo y en cualquier momento. Para evitar intentos de fraude, la máquina incorpora un sofisticado sistema de supervisión compuesto por dos cámaras, un dispositivo láser y diversos sensores controlados por ordenador.

Asimismo, la máquina incorpora un lector de tarjetas magnéticas para agilizar la identificación de los jugadores.

RADIKAL DARTS soporta la mayoría de los juegos de dardos: X01, Cricket, Shangai, Burma Road y Tic Tac Toe, entre otros, con una amplia gama de opciones. También admite Torneos locales del tipo doble eliminatoria (Mejor de 3 partidas) y facilita los medios al operador para que éste organice sus propios competiciones.

# DIMENSIONES Y PESO DE LA MÁQUINA

ancho	fondo	alto	peso
663 mm	292 mm	1328 mm	41 Kg

# 2.1 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

#### Alimentación de red

Tensión de trabajo: 220-230 VAC, 50 Hz Consumo: 160W

#### Placa CPU

Placa Gaelco RADIKAL DARTS

#### Elementos de juego y control

- Teclado
- Pulsador de inicio de partida (START)
- Pantalla a color, TFT 17"
- Cámara frontal
- Cámara vertical
- Trazador de línea láser
- Lector de tarjetas magnéticas

#### Sistema de arbitraje remoto

Sistema RRS (Remote Refereeing System). El servidor y el software para acceder al sistema están soportados por Gaelco Darts S.L.

#### Conexión con red local e Internet

Cable Ethernet RJ-45 categoría 5e FTP(apantallado) (no suministrado con la máquina)

# 2.2 MISCELÁNEOS SUMINISTRADOS CON LA MÁQUINA

Llaves de la puerta superior caión monedas	(1)
Llaves del cajón monedas	(1)
Llaves de la consola	(2)
Llaves puerta frontal diana	(1)
Cable de red (2m) situado en cajón monedas	(1)
Colgador de la máquina	(1)
Tornillos para el colgador	(8)
Tornillo de seguridad	(1)

# 3. NORMAS DE SEGURIDAD

ANTES de proceder a la instalación, uso o mantenimiento de la máquina, haya que leer cuidadosamente este Manual, y muy en especial todas las notas de seguridad. Para evitar accidentes o daños haya que seguir estrictamente dichas notas, así como las indicaciones que se dan en cada capítulo.

Cuando el propietario de la máquina confíe a terceros su instalación o mantenimiento, deberá cerciorarse de que esas personas conozcan y cumplan las instrucciones de seguridad de este Manual.

La máquina está diseñada para uso en locales cerrados de tipo residencial o comercial. En ningún caso se utilizará para otro propósito que para el que ha sido diseñada.

Gaelco Darts S.L. queda exento de toda responsabilidad por daños o accidentes causados por cambios no autorizados o uso indebido de esta máquina.

# 3.1 MEDIDAS GENERALES DE SEGURIDAD



#### NADIE, EN NINGUNA CIRCUNSTANCIA, DEBE MIRAR DIRECTAMENTE HACIA EL FOCO EMISOR DEL DISPOSITIVO LÁSER QUE PROYECTA LA LÍNEA DE LANZAMIENTO SOBRE EL SUELO.

- La máquina no debe ser puesta en marcha hasta comprobar que ha sido instalada correctamente, siguiendo las instrucciones de este manual.
- La señal de aviso en la mirilla por donde sale la línea láser debe mantenerse limpia y visible a fin de que los usuarios puedan advertirla y leerla sin dificultad.
- Antes de conectar la máquina a la red eléctrica, comprobar que está preparada para el voltaje correcto y que los fusibles son adecuados.
- Para asegurar la protección contra riesgo de incendio y evitar daños en los circuitos eléctricos, cuando haya que reemplazar un fusible se hará por otro que cumpla las mismas especificaciones. El uso de material no homologado está terminantemente prohibido.
- Puesto que la máquina está controlada por un ordenador, requiere los mismos cuidados básicos que un ordenador. En particular, deberá desconectarse de la red de suministro eléctrico si la tensión no es estable o se interrumpe con frecuencia.

Si hubiera algún fallo de funcionamiento u otra anomalía con la máquina, debe suspenderse su operación inmediatamente hasta que el problema sea subsanado.

# 3.2 PRECAUCIONES EN LA INSTALACIÓN



No instalar la máquina en un lugar donde pueda ser un obstáculo en caso de emergencia, obstruyendo salidas, dificultando el acceso a extintores, etc.

La máquina ha de estar nivelada sobre una superficie plana y sin inclinación, con los niveladores ajustados adecuadamente.

Esta máquina ha sido diseñada para uso en locales cerrados de tipo residencial o comercial. En ningún caso se instalará la máquina en áreas descubiertas o donde se den las siguientes condiciones:

- Exposición directa al sol o contacto con el agua
- Áreas polvorientas, con alta humedad o donde se dan temperaturas extremas.
- Lugares sometidos a vibraciones.
- Cerca de conductos de ventilación o en lugares en donde puedan producirse variaciones rápidas de temperatura.
- Cerca de sustancias peligrosas

Además:

- El cable de alimentación no ha de atravesar nunca una vía de paso, pues podría engancharse a los pies de un transeúnte.
- Es aconsejable que la instalación eléctrica disponga de un interruptor diferencial calibrado a una corriente de defecto no superior a 30mA.

GAELCO DARTS declina toda responsabilidad por los posibles daños o accidentes que se deriven del incumplimiento de estas normas.

# 3.3 LIMPIEZA DE LA MÁQUINA

Cuando haya que limpiar la máquina, se recomienda pasar una gamuza humedecida con un detergente neutro. El uso de productos que contienen disolventes puede dañar la superficie del mueble y los materiales plásticos.

# 4. MANIPULACIÓN Y TRANSPORTE



Esta máquina debe ser transportada e instalada por personas con la preparación adecuada. El mueble contiene partes que son sensibles a la vibración y a los golpes, tales como la pantalla TFT y la placa CPU. En consecuencia haya que ser cuidadoso cuando se transporta o se mueve de un lugar a otro.

# 4.1 TRANSPORTE DE LA MÁQUINA EMBALADA

Para el transporte se recomienda que la máquina permanezca embalada sobre su palet. La máquina embalada ha de transportarse con transpalet o con otro medio adecuado. Es importante que la horquilla penetre a fondo del palet, para conseguir mayor estabilidad de la carga.

No está permitido suspender la máquina de cuerdas o cintas, dado que el embalaje no dispone de puntos de sujeción para este tipo de transporte.

### 4.2 ALMACENAMIENTO

La máquina embalada debe almacenarse en espacios interiores resguardados y secos, donde la temperatura no exceda de +45°C ni sea inferior a -5°C

# 4.3 RECEPCIÓN

El embalaje de cartón que recubre la máquina ha de ser inspeccionado cuidadosamente en el momento de la recepción, con el objeto de comprobar que el equipo no ha sufrido maltrato durante el transporte y se encuentra en buenas condiciones.

La garantía puede anularse por desperfectos ocasionados en el transporte. Tan pronto se detecte una anomalía haya que avisar a su Distribuidor y a la Agencia de Transportes. Consultar la sección 6 para una inspección más detallada.

# 5. REQUISITOS DE LA INSTALACIÓN

El lugar previsto para la instalación de la máquina debe disponer de una base enchufe con toma de tierra y de una línea de comunicación Internet ADSL.

La máquina contiene una cpu sensible y por lo tanto sería conveniente disponer de una línea de alimentación independiente. Si ello no fuera posible se tomarán las medidas necesarias para que el suministro eléctrico sea limpio y estable. Como regla básica se evitará conectar la máquina a una línea que también alimente a refrigeradores, motores u otros equipos que generan ruido eléctrico y tienen un consumo considerable.

# La máquina ha de asentarse sobre una pared nivelada, mientras que la superfície donde se encuentra la línea de tiro debe estar libre de reflejos e irregularidades.

Elíjase un lugar donde las personas no se vean forzadas a cruzar por delante de la línea de tiro.

# 6. DESEMBALAJE, MONTAJE E INSTALACIÓN DE LA MÁQUINA

Conviene desembalar la máquina en el lugar previsto de funcionamiento o en la zona más próxima posible. Abrir la caja y extraer la maquina como se ve en la *Fig.1*. Retirar las llaves, el colgador "A" y retirar las protecciones del embalaje como se muestra en la *Fig.2*.





# 6.1 INSPECCIÓN ANTES DEL MONTAJE

En condiciones normales, los productos de **GAELCO DARTS** pueden ser montados inmediatamente después de ser desembalados. Sin embargo deberá verificar que la máquina no haya recibido ningún golpe durante el transporte. En consecuencia se recomienda realizar una inspección sistemática de los siguientes puntos:

- Inspeccionar el exterior del mueble, buscando rascadas, golpes o roturas.
- Comprobar que las llaves suministradas con la máquina abren todas las puertas.
- Revisar todos los accesorios suministrados con la máquina.
- Asegurarse de que la alimentación de red cumple las especificaciones indicadas en la etiqueta de características de la máquina.

# 6.2 MONTAJE E INSTALACIÓN

Un vez desembalada la máquina, instalaremos el colgador "A" teniendo en cuenta las medidas proporcionadas en la *Fig.3*, en el sitio donde queremos ubicar la máquina. Posterior procederemos a colgar la máquina como en la *Fig.4*.





Una vez instalada la máquina, abrir la puerta de la diana realizando las operaciones "1" y "2" de la Fig.6 :

- **1**. Busque la llave correspondiente a la puerta de la diana e introdúzcala en la cerradura. Presione ligeramente y gire 90°.
- 2. Separe la puerta de su alojamiento tirando de la llave, tal como se indica en la *Fig.6*, y retirar la puerta tirando hacia abajo.

Una vez abierta la puerta acabar de nivelar la máquina como se indica la Fig.5.



Una vez nivelada, abrir la consola realizando las operaciones "3" y "4" de la *Fig.6* :

**3**. Busque la llave correspondiente a la consola e introdúzcala en la cerradura. Gire la llave 90° hasta que salte en burón de la cerradura, realizar la acción en ambos lados.

4. Abatir la consola hacia adelante.

La consola queda sujetada por los tirantes internos. Finalmente, incorpore el tornillo de seguridad como se muestra en la *Fig.8* y abrir el cajón de las monedas como se indica en la *Fig.7* donde se encuentra el cable de conexión a la red eléctrica.



Fig.6



#### PUESTA A PUNTO DE LA MÁQUINA 7.

Una vez que la máquina está completamente montada, se realiza su puesta a punto en el lugar de funcionamiento. Por favor, siga estrictamente las instrucciones que se detallan a continuación:

# Paso 1 : CONEXIÓN ALIMENTACIÓN 220V

Conecte la máquina a la toma de alimentación de 220V, utilizando el cable suministrado por el fabricante. Este cable se encuentra alojado en el cajón del monedero. El conector de la máquina está en la base, tal como se indica en el dibujo (conexión eléctrica).

<u>Paso 2: CONEXIÓN CABLE ETHERNET</u> Si usted dispone de red local, RADIKAL DARTS puede conectarse a ella mediante el conector RJ-45 y un cable Ethernet, FTP categoria 5e, que puede obtenerse en cualquier tienda de informática. El procedimiento de conexión con Internet se indica en el paso 9 de este mismo capítulo.

# Paso 3 : INTERRUPTOR GENERAL

Accione el interruptor general de alimentación (posición I), situado en la base de la máquina, (Si lo tiene, sino saltarse este paso).



# Paso 4 : ARRANQUE DE LA MAQUINA

Accione el pulsador situado en el lateral izquierdo del mueble.

El proceso de arranque dura unos 2 minutos. Espere hasta que aparezcan imágenes en la pantalla. Mientras tanto se muestra el mensaje Initializing System (Inicializando sistema) en el display de la consola.



# **GUÍA RÁPIDA PARA LA PUESTA A PUNTO**

Esta guía facilita una visión general del proceso de puesta a punto. Por favor, remítase a los pasos que se indican al final de cada párrafo, en los que encontrará una descripción detallada de las operaciones a realizar.

- 1. Entre en modo **TEST**. Para ello abra la puerta superior de la diana y la consola y apriete el botón rojo de la placa que está situada debajo la diana. (Paso 5)
- 2. Seleccione la opción **Idioma** y elija el idioma que corresponda.(de fábrica viene ajustado en Español) (Paso 6)
- 3. Entre en el menú **Set up**. Seleccione **Conexión Internet** para establecer conexión con Internet. (Paso 9)
- 4. Salga del menú **Set up** y seleccione **Status** para verificar la conexión con Internet. (Paso 10)
- 5. Seleccione la opción **Distancia** para ajustar la distancia de tiro. (Paso 11)
- 6. Ajustar los parámetros del monedero, bonificaciones, parámetros de juego e introduzca los datos del local en el menú **Set up**. (Paso 13)
- 7. Si la máquina es **nueva**, entre de nuevo en el menú **Set up** y seleccione la opción **Activar** para adjudicársela. Para la adjudicación se requiere la tarjeta o el nombre del operador, así como su contraseña. (Paso 13.6)
- A partir de este punto puede usted probar la máquina en modo de Juegos, si lo desea. También puede entrar en modo de Campeonatos, si la máquina tiene asignado alguno. Para jugar un campeonato es preciso que los jugadores se den de alta en el mismo. (Paso 15)
- 9. El resto de los ajustes se van realizando según las condiciones del local y los criterios del operador. El test de Video es para uso del fabricante y del servicio técnico. La opción Test láser (Paso 12) sólo se utiliza si se presentan problemas en el ajuste automático de la distancia de tiro.
- 10.Cuando decida **apagar la máquina**, es importante que lo haga de la manera que se indica en el paso 16.

# Paso 5 : MODO TEST

Abra la puerta superior y la consola y presione el **pulsador rojo** de la placa que está montada detrás de la puerta. De esa manera entra usted en modo **TEST.** 

Las opciones del menú de TEST se muestran en la pantalla azul del display situado en la consola (DISPLAY en la figura a pie de página).

La placa tiene también dos pulsadores verdes, que sirven para ajustar el VOLUMEN del sonido (subir o bajar)

El pulsador de color **negro SERVICIO** permite jugar y probar la máquina sin necesidad de introducir monedas.

El volumen del sonido de alarma y de introducción de créditos se programan a parte, a través de la opción **Audio** del menú de TEST.



Las flechas del teclado nos permiten seleccionar las diferentes opciones que ofrece el menú de TEST. La tecla de retorno (flecha doblada) se utiliza para salir de una opción o para volver atrás deshaciendo los pasos precedentes.





Las opciones que ofrece el menú de TEST son las siguientes:



Para acceder al menú de Setup haya que disponer de la tarjeta o nombre de operador y la contraseña. También se pide tarjeta en el proceso de adjudicación de la máquina (opción **Activar**).

Las opciones que ofrece el menú de TEST son las siguientes:



<u>Paso 6 : IDIOMA</u> Seleccione la opción Idioma y presione la tecla OK. Seleccione el idioma deseado y confirme con **OK** (Idioma **Español** viene ajustado de fábrica por defecto)

<u>Paso 7 : SET UP</u> Seleccione la opción Set up y confirme con la tecla OK. Si la máquina aún no ha sido activada (por defecto viene así de fábrica) puede usted empezar a configurarla. Vava directamente al paso 9.

# Paso 8 : IDENTIFICACIÓN OPERADOR

Si la máquina ya ha sido activada previamente, cuando usted entre en la opción Set up se mostrará el mensaje siguiente:

Introduzca tarjeta de operador o nombre de operador:

Si usted dispone de la tarjeta verde de operador, introdúzcala tal como se indica en la figura y retirar cuando sea reconocida por la máguina. Una vez que la máguina reconoce su tarjeta o su nombre de operador, muestra el mensaje Introduzca password para que usted marque su contraseña de 4 dígitos



# Paso 9 : CONEXIÓN A INTERNET

Para poder jugar competiciones con arbitraje remoto, es imprescindible que la máquina esté conectada a Internet. Si aún no tiene instalada la conexión en su local, le recomendamos que contrate una conexión ADSL. Para ello se necesita un router ADSL y dar de alta una línea telefónica con el servicio ADSL. Para dar de alta la línea ADSL haya que utilizar un ordenador personal.

Si por el momento no dispone usted de una conexión con Internet, vaya al paso <u>11</u> y realice el resto de los ajustes.

**<u>MUY IMPORTANTE</u>**: Cuando contrate la línea ADSL, deje bien claro que quiere conectarse a través de un **router** (enrutador) con asignación <u>automática de</u> <u>dirección IP</u> (IP dinámica) y si hubiera más de dos equipos conectados a la linea, configurar <u>multipuesto.</u> La máquina RADIKAL DARTS **NO utiliza conexión** USB.

Si usted dispone de una conexión operativa a Internet, proceda según se indica a continuación, teniendo en cuenta que las explicaciones están dirigidas a personas con conocimientos informáticos.

- 1. Efectúe la conexión de la máquina utilizando un cable Ethernet, FTP categoria 5e. El conector RJ-45 se encuentra en la parte posterior de la máquina.
- Desde el menú de Set up, seleccione Conexión a Internet y presione OK. Entonces se abre un menú que ofrece tres opciones: Auto / Manual / Avanzado. A su vez, la opción Avanzado permite elegir entre Proxy y Modem.

La opción a escoger depende del tipo de conexión disponible. Para ello le rogamos que siga las indicaciones del diagrama y luego se remita al procedimiento correspondiente.



#### A) Enrutador ADSL con asignación automática de IP

Esta opción viene ajustada por defecto de fábrica, por lo que si usted conecta un enrutador adecuado, lo más probable es que la asignación de IP se realice sin que usted tenga que hacer nada. Si no fuera así, se procede de la siguiente manera:

Seleccione la opción Auto del menú Conexión a Internet y presione la tecla OK. El enrutador asigna la dirección IP de forma automática. Mientras tanto aparece el mensaje Esperando IP automático. Si la asignación de IP se ha realizado correctamente se muestra el mensaje Dirección IP asignada OK. Seguidamente se muestra Comprobando conexión y si ésta es correcta se informa con el mensaje Conexión OK.

#### B) Asignación manual de la dirección IP:

• Seleccione la opción **Manual** del menú **Conexión a Internet** y confirme con la tecla **OK**. En el display se presenta una plantilla:

#### IP: <u>0</u>.0.0.0 Gateway: 0.0.0.0

- Asigne la dirección IP utilizando las teclas numéricas.
- Asigne la dirección por defecto de la puerta de enlace con Internet (gateway).
- Pulse OK si desea salvar las direcciones que ha introducido. Si por el contrario no quiere guardar los cambios, pulse la tecla de retorno.

La máscara de subred (*net mask* clase A, B o C) se define por defecto cuando usted asigna la dirección IP.

#### C) Red local con servidor PROXY

- Entre en el menú Conexión a Internet, seleccione la opción Avanzado y luego la opción Proxy
- Como la máquina no detecta el Proxy de forma automática, hay que introducir manualmente la dirección IP y el puerto de conexión en la plantilla que aparece en el display. Para ello se utilizan las teclas numéricas, mientras que las flechas permiten mover el cursor.

Introducir IP y port de HTTP Proxy
Proxy: _0.0.0.0 Proxy port: 0
use proxy 0.0.0.0 para conexión directa

- Pulse OK para validar los datos introducidos. Si no desea guardar los cambios, salga con la tecla de retorno.
- Salga del menú Proxy con la tecla de retorno.
- Si ha utilizado servidor Proxy y desea desactivar la conexión, sólo tiene que poner a cero la dirección IP.

# Paso 10 : VERIFICACIÓN CONEXIÓN INTERNET: STATUS

Para verificar si la conexión de Internet es operativa se procede como sigue.

- Entre en el menú de TEST tal como se ha indicado anteriormente.
- Seleccione la opción Status y confirme con la tecla OK.

La máquina verifica automáticamente el estado de la conexión y la pantalla del display nos muestra **Máquina conectada** o bien **Máquina no conectada**.

• Para salir pulse retorno

# Paso 11 : AJUSTE DISTANCIA DE TIRO

La distancia reglamentaria de juego desde donde deben tirar los jugadores, es una linea láser roja que proyecta la máquina en el suelo a una distancia determinada. Un sistema óptico detecta la distancia y las posibles infracciones de distancia de tiro en que puedan incurrir los jugadores.

Para proceder al ajuste de la distancia.

 Seleccione la opción Distancia del menú Set up y confirme con la tecla OK. Se activa la línea láser que marca la distancia de tiro, en el display de la consola nos aparece el siguiente mensaje. "Ajustar linea a 2,99m (2,93m) desde el centro de la diana a la línea, no interferir el ajuste y pulse OK"



- 2. Verifique que la línea láser se proyecta en el suelo a una distancia de 2,99 metros (2,93 metros), medidos desde el centro de la diana. Si la línea no está a esta distancia, haya que ajustar el láser. La figura siguiente muestra el ajuste de la línea láser en función de la acción que se aplica sobre los tornillos superiores y el frontal de la caja del láser.
- Mire la pantalla TFT, y observe la ventana formada por un rectángulo de líneas violeta. En medio de ellas debería aparecer una línea intermitente blanca, ver figura inferior derecha.

Si la línea intermitente blanca no está centrada o queda fuera del rectángulo pese a que la distancia de 2,99m (2,93m) sea correcta, se deberá ajustar la cámara frontal tal y como se indica en el apartado de mantenimiento 13.4 página 67.





 Pulse OK otra vez y espere a que la máquina realice un ajuste automático de la distancia. Este ajuste dura unos instantes y acaba con el mensaje : Finalizado, 0 err, Threshold=XX.X

**MUY IMPORTANTE**: Para que el proceso de ajuste se realice correctamente es necesario que nada se interponga en la proyección de la linea láser . Procure instalar la máquina en un lugar donde no haya focos o reflejos de luz que incidan sobre la línea láser, ya que puede dificultar su detección.

5. Si al final del punto 4 aparece el mensaje Error ajustando láser significa que no detecta el láser, bien porque no funciona o porque se interfiere la linea que éste proyecta. También puede aparecer Error: detección linea, verifique que se cumple el punto 3 de este apartado, si es así compruebe que nada interfiera en la proyección de la linea láser. En ambos casos conviene repetir la operación asegurándose que se cumplan las condiciones de la nota del apartado anterior.

En condiciones normales de funcionamiento no debe dar ningún error.

6. Cuando el Threshold (umbral de detección) es superior a 3, la calidad de detección es adecuada. Si el Threshold es inferior a 3 pegue en el suelo la cinta adhesiva gris suministrada de manera que la linea láser se proyecte encima a 2,99m (2,93m). Para salir presione la tecla de retorno (flecha doblada).

#### Paso 12 : TEST LÁSER

Esta opción permite verificar el correcto funcionamiento del láser.

Al pulsar OK, aparece la siguiente información en la pantalla del display.

Th = XX.XX L = XX dy = X

• **Th** es el Threshold (umbral de detección) que detecta en tiempo real, varía en función de las condiciones de luz del local, **debe ser superior a 3**, ver paso 11.6.

• L indica la longitud de la línea láser que el sistema detecta, el valor para un funcionamiento correcto debe ser superior a 60 .

· dy indica la diferencia entre la posición de la linea láser guardada por el servidor al efectuar el test de distancia y la que el sistema mide en ese momento, para un funcionamiento correcto debe estar entre -5 y +5, mediante el reajuste del láser al pulsar de nuevo OK se consigue que el dy este entorno a O.

Durante el juego la línea láser parpadea 1 vez por segundo. Sin embargo, ese parpadeo se hace más rápido si la cámara frontal tiene dificultad para detectar la línea.

Mediante la gráfica de detección mostrada en la pantalla superior del TFT podemos indagar en la causa del problema.

Las figuras de abajo muestran dos ejemplos de detección. La gráfica de la izquierda corresponde a una línea láser que se refleja correctamente en el suelo y que es detectada sin problemas. Puede observarse que la gráfica se encuentra por encima del nivel referencia a todo lo largo de la línea (eje horizontal) que aparece encima.



La gráfica de la derecha corresponde en cambio a una línea láser que no se refleja correctamente en el suelo. En este caso la gráfica está muy cerca del nivel de referencia, lo que significa que la señal es pobre. El trozo que está por debajo del nivel indica que la línea láser no se detecta en esa zona.

### Paso 13: RESTO DE AJUSTES DEL SETUP

El menú completo de **Setup** ofrece las siguientes opciones:

Conexión Internet , ver página 17 paso 9 Cambiar fecha Monedero Bonificación Parámetros de juegos Distancia , ver página 20 Personalizar Activar

Cuando se ha hecho la puesta a punto de la máquina es el momento de personalizarla y de ajustar el resto de los parámetros.

#### <u>13.1 :CAMBIAR FECHA</u>

La opción **Cambiar fecha** sólo se utiliza en casos concretos, ya que la fecha se ajusta automáticamente cuando la máquina está conectada al servidor. Sin embargo, cuando la máquina se encuentra en una zona horaria diferente a la del servidor (GMT+1), o bien si por cualquier causa desaparece, el operador puede ajustarla mediante esta opción. Al seleccionar cambiar fecha y pulsar OK, aparece una pantalla con el formato **fecha** y **hora** en tiempo real. Mediante las flechas sitúe el cursor sobre las cifras a modificar. Para validar pulse OK. Para salir sin validar pulsar la tecla de retorno.

#### <u>13.2 : MONEDERO</u>

La opción **Monedero** sirve para seleccionar el tipo de moneda que se va a utilizar, o bien para permitir que la máquina juegue sin necesidad de poner monedas (**Free Play**), como es el caso de una máquina que se exhibe en una feria.

Al seleccionar monedero y pulsar OK aparecen las siguientes opciones.

Free Play(juego libre, sin introducir monedas)EuroLibraDolar

Cuando se selecciona una moneda y se pulsa OK, aparecen las diferentes opciones de monedero:

Mecánico Electrónico Billetero Mecánico y billetero

La máquina viene ajustada de fabrica con la opción Euro y monedero electrónico. Al seleccionar la opción electrónico y pulsar OK, nos aparece la información de los diferentes canales del monedero y el valor asignado a cada canal. Estos valores vienen programados por defecto y no pueden modificarse

Money Controls C-120	Canal 1	Canal 2	Canal 3	Canal 4	Canal 5	Canal 6
moneda: euro	2.00€	1.00€	0.50€	€0.00	0.20€	0.10 €

### <u>13.3 BONIFICACIÓN</u>

El operador puede incentivar a los jugadores mediante bonus. Por cada crédito gastado, la máquina da un número determinado de bonus configurables desde el menú **TEST/Setup/Bonificación/Bonus por crédito**. Las opciones disponibles son las siguientes:

1ª Bonificación por cada:	- Cr
Bonificación de:	- Cr
2ª Bonificación por cada:	- Cr
Bonificación de:	- Cr
Bonus por crédito:	0 - 99
Bonus campeonato:	SI/NO

Si, por ejemplo, se desea bonificar al jugador con 1 crédito de regalo si introduce monedas por el equivalente a 5 créditos, y con tres créditos si paga para 10 créditos, la programación sería la siguiente:

1 <sup>ª</sup> Bonificación por cada:	5 Cr
Bonificación de:	1 Cr
2 <sup>ª</sup> Bonificación por cada:	10 Cr
Bonificación de:	3 Cr

Si Bonus por crédito está a cero, entonces el sistema de bonus está desactivado.

El número de bonus acumulado por un jugador se puede consultar en el menú **Instrucciones** / **Rating personal** tecleando su DNI o introduciendo la Tarjeta de jugador cuando ponga el mensaje INSERT CARD.

Cada campeonato podrá dar un número de bonus al ganador o ganadores. Éste número de bonus se especificará en las instrucciones de cada campeonato y/o en su video de promoción.

En CAMPEONATOS y JUEGOS POR RATING, quien gana se lleva toda la bolsa de bonus. La bolsa generada se muestra en el display de la consola, por ejemplo: **50 bonus**.

#### <u>MODO PAGANDO</u>

Los bonus por partida se dan según el precio de ésta:

Por ejemplo, si **Bonus por crédito = 25**, se obtendrán los siguientes bonus según valga la partida:

CRÉDITOS	BONUS
00.50	12 b.
01.00	25 b.
01.50	37 b.
02.00	50 b.
	CRÉDITOS 00.50 01.00 01.50 02.00

# <u>MODO A CRÉDITO</u>

Sólo se tiene opción de pagar la partida con los bonus acumulados si se juega una partida individualmente. Por otra parte, esta opción sólo está disponible si se utiliza la Tarjeta de Jugador.

El precio de un crédito es de 100 bonus, que se restan del total acumulado en la tarjeta del jugador. Una vez insertada la tarjeta, si entramos en juego y no tenemos suficientes créditos, la máquina descontará automáticamente los bonus correspondientes según el valor de la partida (100 por el valor en créditos de la partida).

Jugar a crédito no tiene bonificación.

Si la opción **Bonus por crédito** está a cero no se puede pagar a crédito.

# 13.4 PARÁMETROS DE JUEGOS

Mediante esta opción podremos personalizar diferentes parámetros de los juegos que presenta la máquina, como su **habilitación**, **precio por partida** y **número de rondas** Al seleccionar esta opción y pulsar la tecla OK, nos aparece una pantalla con los diferentes juegos de la máquina.

Con las teclas arriba y abajo se selecciona el juego a personalizar o a modificar.

Al pulsar la tecla OK aparece una nueva pantalla con varias opciones

#### -Habilitado -Precio por partida

-Rondas

Al seleccionar con las flechas arriba y abajo la opción **habilitado**, nos aparece a su derecha el texto **<SI>** por defecto, con las flechas izquierda y derecha , podemos seleccionar **<NO>.** 

# La opción habilitado <SI> significa que la máquina nos va a permitir jugar a ese juego.

Si por el contrario se elige **habilitado <NO>,** no se va a poder jugar y no aparecerá en la lista de juegos que se pueden elegir.

Mediante el **Precio por partida** como su nombre indica podremos establecer el valor de la partida para poder jugar en el juego seleccionado. Está directamente relacionado a la moneda elegida en la opción monedero.

**Para poder modificar el precio por partida** deberemos situar el cursor, con las teclas izda y dcha, sobre la cifra a modificar y una vez seleccionado pulsaremos la tecla de la cifra a introducir o pulsaremos las teclas arriba o abajo en función de si queremos aumentar o disminuir el valor.

Si el precio de partida lo dejamos en 00.00 significa que pueden jugar gratis.

#### La opción rondas determina el número de rondas de tiro del juego en cuestión. Puede ajustarse desde 0 hasta 99.

#### Si el valor se deja a 00 significa que no hay límite de Rondas

Para salir de este menú pulsar la tecla de retorno.

Todos los juegos vienen con los parámetros programados por defecto de fábrica, para poder cambiarlos deberán entrar en cada uno de ellos.

#### <u>13.5 PERSONALIZAR</u>

Personalizar la máquina significa asignarle el nombre y lugar del local donde va a estar ubicada, para que sea más fácil identificarla .

Al seleccionar la opción personalizar y pulsar la tecla OK aparece :

Local : (Nombre del local) Localidad: Ciudad : Provincia : País

#### GAELCO DARTS - RADIKAL DARTS

Deberá rellenar todos los datos para tener la personalización completa. Para ello deberá utilizar el teclado, introduciendo los carácteres que necesite. La tecla izquierda retrocede y borra el último carácter escrito. Una vez cumplimentados todos los datos pulse OK para validarlos. Si desea salir sin validar pulse la tecla retorno.

# <u>13.6 ACTIVAR</u>

Las CPUs de las máquinas vienen ajustadas de fábrica en el modo A (producción), para pasarla al modo operativo de explotación (modo B) deberá adjudicarla.

Para activar una máquina necesita la tarjeta o nombre de operador y su contraseña, también es imprescindible que la conexión a internet funcione, para que pueda conectarse con el servidor. Una vez verificado proceda como sigue.

- a) Entre en modo TEST, seleccione Set up y pulse OK.
- b) Con la flecha abajo seleccione la opción **Activar** que aparece al final y pulse OK. El display azul de la consola nos muestra el siguiente mensaje:
  - Introduzca tarjeta de operador o nombre de operador
- c) Una vez introducida la tarjeta y el nombre pulse OK.

Aparece el siguiente mensaje:

- Introduzca password (contraseña de operador)

d) Una vez introducido el código de 4 cifras, pulse OK.

Aparece el mensaje **Descargando datos** y al cabo de unos segundos **Máquina activa**da.

Una vez activada la máquina, esta queda adjudicada al operador que la ha activado y solamente él puede acceder al set up para verificar o modificar datos, introduciendo su tarjeta o nombre y contraseña.

#### La opción activar desaparece del menú set up una vez activada la máquina.

Si al pulsar OK, no aparece el mensaje Máquina activada verifique su conexión a internet, una vez solucionado el problema podrá activar la máquina.

# 13.7 SUSTITUCIÓN CPU AVERIADA

Para sustituir una cpu averiada, con la máquina apagada procederemos a cambiar la CPU averiada. Encenderemos la máquina y déspues de inicializar sistema aparece el mensaje de la figura 20 en el display (*Fig.20*). Si seleccionamos **SI** se realizará la sustitución de la CPU, todos los datos de la CPU averiada pasarán a la nueva.

Si seleccionamos **NO** no se realizará la sustitución, y aparece el mensaje de la figura 20/NO (*Fig.20/NO*), la máquina deshabilitará campeonatos y ligas. Seguirá el proceso de arranque para poder verificar el resto de la máquina o jugar en *JUEGOS*.

Clave USB diferente	
Serial=xxxx Modelo 1 , aro ancho	
Quiere hacer sustitución de CPU?	
SI NO	Fig.20
La clave USB no encontrada ó inválida Campeonatos y ligas quedan deshabilitados	
ACEPTAR	Fig.20/NO

# Paso 14: AJUSTES DEL MENÚ DE TEST

El menú de TEST incluye otros ajustes que pueden realizarse una vez completado el Set up o en cualquier momento.

### <u>14.1 Online</u>

Al seleccionar la opción Online y pulsar Ok nos aparece el siguiente menú:

• **Test Vídeo:** En la parte izquierda se muestra la imagen original captada por la cámara frontal. La parte de la derecha muestra la imagen resultante de la codificación, envío al servidor, vuelta del servidor y descodificada. Así mismo, se visualizan los Frames por segundo, la velocidad de transmisión en [bps] y los tiempos de codificación. Finalmente el QoS indica la calidad del servicio (QoS=100% indica que no hay pérdida de paquetes).

• **Test puerto:** Con este test, la máquina comprueba juntamente con el servidor, si el puerto del router introducido en la máquina está abierto o cerrado.

• **Puerto UDP:** En este campo hay que introducir el número de puerto que se ha abierto en el router de la red de área local para la máquina. El protocolo de comunicación está basado en UDP o *User Datagram Protocol*.

### <u>14.2 Video</u>

Al seleccionar la opción video y pulsar Ok nos aparece el siguiente menú.

• **Test cámaras:** Al pulsar OK aparece en la pantalla superior del TFT las imágenes en B/N que captan las dos cámaras de la máquina en tiempo real.

Esto le permitirá verificar el funcionamiento y enfoque de las cámaras.

Las imágenes que se muestran son las que ve la cámara. La cámara frontal muestra su imagen rotada 90°.

Esta opción será comentada en el mantenimiento de las cámaras.

Para salir de esta opción pulse la tecla retorno.

 Ajuste RGB: Al pulsar OK aparece en la pantalla superior del TFT una carta de ajuste que es para uso del fabricante y del servicio técnico.
Para salir de esta opción pulse la tecla retorno.

#### <u>14.3 Audio</u>

Al seleccionar la opción **Audio** del menú de TEST y pulsar OK, podemos realizar ajustes y comprobaciones en las diferentes opciones :

- Test sonido: Al pulsar OK permite verificar las muestras de sonido.
- Test micro: Esta opción permite verificar la grabación del micrófono.
- Sonido de presentación: Con las flechas izda y dcha puede elegir una opción entre:

Siempre El sonido de presentación está siempre activado

Aleatorio El sonido de presentación sólo se activa de vez en cuando

- Nunca El sonido de presentación queda suprimido.
- Nivel de presentación: Programable de 00 a 99 mediante el teclado.
- Nivel alarma: Nivel de sonido (*bust*) que produce el dardo al impactar en la diana cuando se juega sin pagar, crea una alarma de sonido, programable de 00 a 99 por teclado.
- Nivel créditos: Nivel de sonido al entrar las monedas, programable de 00 a 99 por teclado.
- Locutor: (SI/NO). Seleccionado SI, algunos sonidos incluyen voz con el idioma en que esté configurada la máquina, mientras que si se elige NO, sólo se generan sonidos sin voz.

**Para poder validar las diferentes opciones modificadas pulse OK**. Para salir sin validar pulse retorno.

# <u>14.3 In/Out</u>

Esta opción permite verificar el funcionamiento del teclado, de los diferentes segmentos de la diana, la detección de impactos y el del tarjetero

Al selecionar la opción In/Out del menú test y pulsar OK nos aparece el siguiente menú:

• Test teclado: Al pulsar OK aparece en la pantalla del display de la consola el mensaje: Entrada de datos : Ninguno

Al pulsar una tecla determinada nos aparece indicada en la entrada de datos. Al pulsar la tecla retorno, volvemos al menú In/Out.

• Test diana: Al pulsar OK aparece en la pantalla del display de la consola el mensaje: Sector pulsado : Ninguno

Al presionar un sector determinado nos aparece su valor en la pantalla. Esta opción permite verificar el funcionamiento correcto del circuito de sensores. Para salir pulse la tecla de retorno del teclado.

- **Test impacto:** Se visualiza la gráfica del impacto, así como si se ha detectado el dardo correspondiente.
- **Test tarjeta:** Se puede ver si el lector de tarjetas capta los datos de una tarjeta, cuando se introduce correctamente en la ranura.

# <u>14.4 Halógena</u>

Al seleccionar la opción **Halógena**, aparece a su derecha una ventana con dos cifras que indican el nivel de luz de la lámpara de leds que ilumina la diana. Puede ajustarse mediante el teclado entre los valores 00 (apagada) y 99 (máximo nivel de luz). Por defecto viene ajustada de fábrica a 50.

#### 14.5 Retire dardos

Al seleccionarlo aparecen dos opciones :

- Automático: La máquina queda preparada para un nuevo lanzamiento tan pronto como se han retirado los dardos
- Manual : La máquina queda preparada para un nuevo lanzamiento cuando se presiona el botón de START.

Mediante las flechas izquierda y derecha seleccionamos la opción elegida.

#### 14.5 Chequeo de láser

Al seleccionarlo aparecen dos opciones :

- Habilitado : El sistema RRS utiliza el láser para su arbitraje.
- **Deshabilitado :** El sistema RRS no tiene en cuenta el láser en su arbitraje. Se utiliza en locales donde haya problemas con el láser por excesiva luz, reflejos sobre la línea láser imposibles de eliminar o por cualquier otra causa que impida que la máquina pueda jugar en el modo campeonatos, ya que siempre dá errores.

Mediante las flechas izquierda y derecha seleccionamos la opción deseada.

Por defecto viene habilitado de fábrica.

Para volver al menú principal se presiona la tecla de retorno tantas veces como sea necesario, hasta que aparezca el logotipo **Radikal Darts** en la pantalla.



# Paso 15 : INICIO DEL JUEGO

La máquina permite seleccionar diversas formas de juego

Al pulsar cualquier tecla del teclado en modo exhibición, aparece tanto en la pantalla del display azul de la consola como en la pantalla superior del TFT el siguiente menú.

- · Información
- · Juegos
- · Campeonatos (sólo si existen campeonatos activos)
- Ligas (sólo si existen Ligas activas)
- · Torneos
- · Juegos por rating
- · Juegos Online
- · Juegos Online por rating

En los capítulos siguientes se explican con detalle cada una de las opciones. En este apartado daremos una visión rápida de cómo jugar en modo juegos.

· Seleccione la opción juegos con las teclas arriba, abajo y pulse OK.

Aparece en ambas pantallas un menú con los juegos disponibles, y el precio de partida de cada uno.

Como ejemplo Seleccionamos el primero.

· Seleccione 301 y pulse OK.

Aparece en ambas pantallas las diferentes modalidades de juego, que se explican con detalle en el apartado 9 pagina 45.

Elegimos a modo de ejemplo la primera opción.

#### · Seleccione Abierto/Abierto y pulse OK

Aparece en ambas pantallas la siguiente información.

· Número de jugadores (de 1 a 8)

- Diana <50/50> o <25/50>
- Última oportunidad <si o no>
- · Instrucciones

Introduzca el número de jugadores y elija las opciones de diana y última oportunidad. En ambas pantallas en furción del número de jugadores elegido y del precio de partida aparece un mensaje indicativo **Falta 1 crédito.** 

#### Para poder jugar deberá introducir las monedas necesarias.

Pulse el botón de START.

Aparece la siguiente información.

#### Jugador 1 :

Introduzca su nombre, o bien su alias, o bien 0+DNI, también puede dejar el espacio en blanco y la máquina le asigna directamente jugador 1.

· Pulse de nuevo el botón START y empiece a jugar.

Deberá seguir las indicaciones que le va dando la máquina.

# Paso 16 APAGADO DE LA MÁQUINA

**AVISO IMPORTANTE:** Su máquina Radikal Darts está controlada por un ordenador y por tanto requiere los mismos cuidados que un ordenador. En particular, el suministro de energía eléctrica debe ser continuo y constante. Si en alguna ocasión se produjeran interrupciones o variaciones de la tensión de red, debe usted desconectar la máquina hasta que se normalice el suministro.

#### El proceso de apagado tiene que realizarse siempre de esta manera:

Accione <u>pulsador lateral</u> el mensaje **Apagando sistema** permanecerá en el display durante unos segundos hasta que el sistema finalice el proceso de desconexión.



# 8. INFORMACIÓN GENERAL

Para acceder a la información general se parte del modo de exhibición, en el que la pantalla TFT presenta una rutina de reclamo mientras que el visor de la consola presenta alternativamente el logotipo de Radikal Darts y el mensaje INSERT CARD (introduzca tarjeta) o bien INSERT COIN (introduzca moneda).

Pulsando cualquier tecla se muestra el menú principal, que ofrece las siguientes opciones:

Información Juegos Campeonatos (\*) Ligas (\*) Torneos Juegos por rating Juegos Online (\*) Juegos Online por rating (\*)

\* Las opciones marcadas no aparecen si la máquina no logra establecer conexión con el servidor.

Si no existieran Campeonatos o Ligas activas en la máquina, ambas opciones no aparecerían.

Con las flechas del teclado (arriba / abajo) seleccionamos la opción que nos interesa. Pulsando la tecla **OK** entramos en el menú de cada opción.



Para salir de una opción o bien para volver al menú de inicio, se pulsa la tecla de retorno (flecha doblada) tantas veces como sea necesario.

Si seleccionamos Información y pulsamos OK, se nos ofrece el siguiente menú:

Clasificaciones Rating personal Sobre la diana Sobre campeonatos Sobre ligas Sobre torneos Sobre juegos Juegos Online Sobre sistema de bonus Juegos por rating

Con las flechas (arriba / abajo) seleccionamos el tema que nos interesa.

Pulsando la tecla OK accedemos a la información de cada tema.

# 8.1 INFORMACIÓN \ IDENTIFICACIÓN JUGADORES

La identificación de jugadores se realiza introduciendo el número de identificación personal. Existen dos tipos de identificación: Para España y Portugal el código consiste en 8 dígitos numéricos. Para el resto de países consiste en 2 caracteres más 8 dígitos numéricos.

De esta forma, los jugadores que vayan a identificarse en máquinas configuradas en idiomas español y portugués introducirán por defecto el DNI numérico, como se muestra en la *Fig.23*.

Por otro lado los jugadores que vayan a identificarse en máquinas configuradas en otros idiomas introducirán por defecto el DNI alfanumérico (*Fig.24*)

Inserta tarjeta o teclea DNI	Cr0.00
DNI numérico (Abajo para cambiar)	
D.N.I.:	
Pulse OK para validar.	
	Fig.23
Inserta tarjeta o teclea DNI	Cr0.00
DNI alfanumérico (Arriba para cambi	ar)
D.N.I.:	
Pulse OK para validar.	
	Fig.24

Dependiendo del código identificativo que tenga el jugador puede en todo momento cambiar de modo numérico a alfanumérico o a la inversa. Este cambio se permite con las flechas de arriba y abaio

Este cambio se permite con las flechas de arriba y abajo.

Flecha abajo: para cambiar de modo numérico a alfanumérico Flecha arriba: para cambiar de modo alfanumérico a numérico

Esto permite que cualquier jugador en cualquier país se pueda identificar en la máquina.

La tarjeta personal de jugador puede introducirse en cualquiera de los dos modos.

# 8.2 INFORMACIÓN \ CLASIFICACIONES

Para conocer la clasificación en un campeonato deben cumplirse dos condiciones: 1) la máquina ha de estar **activada** para ese campeonato, y 2) la máquina ha de estar conectada en línea con **Internet**. Entonces, si desde **Clasificaciones** pulsamos **OK**, se nos ofrece una lista de clasificaciones de los campeonatos disponibles. A continuación se muestra un ejemplo de cómo se accede a esa información.

Seleccionamos **Clasificaciones** y pulsamos **OK:** se nos muestra la lista de campeonatos disponibles. Por ejemplo,

#### Cricket Fun Caribe 501

Seleccionamos **Cricket Fun** y pulsamos **OK:** se nos muestra la lista de las categorías para ese campeonato. Por ejemplo,

General	
Master	
Femenina	
Gen_local	(categoría general del local)
Fem_local	(categoría femenina del local)

Seleccionamos la categoría **General** y pulsamos **OK**: se nos muestra la clasificación de jugadores en esa categoría. Por ejemplo,

Cricket Fun		MPR PPJJ		
001	Samuray	P3.56	05	
002	Ser	3.10	05	
003	Yo	3.04	05	(etc.)

En este ejemplo, el criterio de clasificación es el de marcas por ronda (MPR) y se requiere un mínimo de 5 partidas jugadas (PPJJ) para poder acceder a la clasificación general del campeonato.

Cuando aparece una **P** delante de la puntación, mostrándose el mensaje **Provisional** de forma intermitente, es porque alguno de los resultados que cuentan para el promedio aún está pendiente de ser validado. Si aparece una **I** delante de la puntuación, mostrándose el mensaje **Invalidado** de forma intermitente, es debido a que alguno de los resultados que cuentan para el promedio ha sido invalidado.

Si no haya ninguna letra delante de la puntuación, eso significa que todos los resultados que cuentan para el promedio han sido validados.

En las clasificaciones que se muestran en la pantalla TFT, los resultados <u>definitivos</u> se muestran en color NEGRO, los <u>provisionales</u> en color AZUL, y los <u>invalidados</u> en color ROJO.

Para conocer con más detalle la situación seleccionamos el jugador y pulsamos OK. Entonces la máquina muestra el mensaje **Descargando datos** durante unos pocos segundos y nos presenta el detalle de las 10 mejores partidas de ese jugador, por ejemplo:

003	lker	Fecha	Hora	
3.29	LOKAL	01.07.04	22:36	( <b>I=</b> invalidado)
3.09	LOKAL	30.06.04	01:21	
2.89	LOKAL	29.06.04	20:40	

#### GAELCO DARTS - RADIKAL DARTS

Para conocer los motivos de la invalidación, seleccionamos la partida correspondiente y pulsamos OK. Entonces se nos muestra un mensaje, por ejemplo: "**Ronda 3 en adelante tira otro jugador**".

Cuando un resultado ha sido invalidado y el jugador no está de acuerdo con la decisión arbitral, pueda impugnarla dentro de un plazo de 5 días desde la fecha de la partida, enviando un correo electrónico a la dirección **servicedarts@gaelcodarts.com** explicando sus alegaciones. En el menú de información general sobre campeonatos se describe el proceso de impugnación, según se indica en el apartado 8.5.6 de este mismo capítulo.

Para volver al menú principal se presiona la tecla de retorno (flecha doblada) tantas veces como sea necesario.

# 8.3 INFORMACIÓN \ RATING PERSONAL

La opción **Rating personal** permite conocer la puntuación promedio por dardo de un jugador. Para acceder a ella hay que anotar el número de D.N.I. Al pulsar OK se establece conexión con el servidor y al cabo de unos instantes se presenta la siguiente información: **MPR=00.00 PPD=00.00 BONUS=999** 

Pulsando otra vez OK se vuelve al menú de Información.

# 8.4 INFORMACIÓN \ DIANA

Si seleccionamos **Sobre la diana** y pulsamos **OK**, se nos muestra la diana en la pantalla TFT, con las puntuaciones de cada segmento:


Pulsando otra vez **OK**, aparece el siguiente mensaje:

El Jugador tira 3 dardos a 2,44 metros de distancia aro ancho / 2,37 metros de distancia aro estrecho.

Si la doble diana está activada, el círculo interior puntúa 50 y el círculo exterior 25 puntos.

### Si la doble diana está desactivada, ambos círculos puntúan 50.

Este mensaje aparece tanto en la pantalla TFT como en el display que se encuentra a la izquierda del teclado. Cuando sea necesario, se usan las flechas para tener acceso a todo el texto.

# 8.4.1 OPCIONES ESPECIALES

# <u>CALENTAMIENTO</u>

Después de introducir las monedas necesarias para iniciar una partida, y antes de empezar a jugar, la máquina permite el lanzamiento de hasta 8 dardos de prueba.

El jugador puede no hacer uso de esa facilidad o lanzar menos dardos de los permitidos. La partida empieza cuando se acciona el pulsador de START.

# <u>REPETICIÓN DE LA ÚLTIMA PARTIDA</u>

Cuando se termina una partida, ésta puede repetirse de nuevo conservando todas las condiciones. Para ello basta con presionar el pulsador de START, como por otra parte se indica en la pantalla. Si por el contrario se desea salir, entonces haya que utilizar la tecla **OK**. También es posible apuntar jugadores nuevos.

Si se opta por repetir partida, entonces el orden de salida es automático, de menor a mayor puntuación. Sale primero el jugador que obtuvo menos puntos.

La repetición de partida es posible en juegos y campeonatos, pero no en torneos.

## <u>ANULACIÓN DE TIRADA</u>

En caso justificado puede retirarse el dardo y anular la tirada pulsando la tecla de retorno (flecha doblada). Se pueden hacer hasta tres anulaciones por partida, siempre que no sea de campeonato.

## ABORTAR RONDA DE UN JUGADOR

Si jugando una partida se pulsa el botón de START más de 5 segundos seguidos, se aborta la ronda del jugador en curso, saltando al siguiente o al final del juego si se trata del último participante en la última ronda.

### <u>ABORTAR PARTIDA</u>

Para abortar una partida se teclea **55**, se restablece todo y se vuelve a la pantalla anterior, perdiendo los créditos.

## <u>GRÁFICA DE IMPACTOS</u>

Para visualizar la gráfica de impactos se teclea **123654789** en el transcurso de una partida. Esta opción está diseñada para el diagnóstico de los impactos y sectores en la diana.

# 8.5 INFORMACIÓN \ CAMPEONATOS

La información sobre campeonatos sólo está disponible si la máquina ha sido activada y está conectada a Internet. Entonces, si seleccionamos **Sobre campeonatos** y pulsamos **OK**, se nos ofrece el siguiente menú:

Legalidad Cómo jugar Cómo darse de alta Darse de alta Homologación Impugnación Supercampeonatos

## 8.5.1 CAMPEONATOS \ LEGALIDAD

Pulsando **OK** desde **Legalidad**, tenemos la siguiente información:

Para participar en los Campeonatos el jugador deberá ser mayor de 18 años.

Imprescindible rellenar correctamente los datos especificados: Apodo, D.N.I. y número de teléfono (móvil preferentemente). Sin ellos su participación en el Campeonato no será posible.

Cada Campeonato se realizará con el juego determinado por la Organización del mismo.

La duración del Campeonato también vendrá determinada por la Organización. Esta información estará disponible en la máquina en todo momento.

Las jugadas son registradas en video por la máquina y el Sistema de Arbitraje Remoto homologará los resultados.

# 8.5.2 CAMPEONATOS \ CÓMO JUGAR

Pulsando **OK** desde **Cómo jugar**, tenemos la siguiente información:

Para jugar en el campeonato sólo es necesario darse de alta.

Se puede hacer un alta provisional a través del menú Campeonatos.

Para participar en los campeonatos, el jugador con alta provisional se identificará mediante su número de DNI.

# 8.5.3 CAMPEONATOS \ COMO DARSE DE ALTA

Pulsando **OK** desde **Cómo darse de alta** tenemos la siguiente información:

Para darse de alta haya que cumplimentar una ficha.

Todos los jugadores podrán solicitar una tarjeta de jugador al operador. La tarjeta les permitirá identificarse como jugador en la máquina así como acceder a sus clasificaciones personales.

Los jugadores que no dispongan de tarjeta podrán identificarse mediante su DNI.

Pulse OK para darse de alta.

Pulsando **OK** otra vez aparece el siguiente mensaje en el display de la consola:

LEER CONDICIONES EN LA PANTALLA SUPERIOR (en intermitente)

ACEPTO NO ACEPTO

En la pantalla TFT aparece el siguiente texto:

Los datos personales introducidos por el usuario pasan a formar parte de un fichero automatizado titularidad de GAELCO DARTS S.L. y serán tratados de acuerdo con la legislación vigente en materia de protección de datos personales con la finalidad de que pueda participar y ser informado de las competiciones de dardos que se organicen. El usuario consiente y autoriza expresamente la cesión de los datos a terceros para el cumplimiento de los fines indicados. Para ejercitar los derechos de acceso, impugnación, rectificación, cancelación u oposición de sus datos podrán dirigirse a la dirección de correo electrónico Datos\_Personales@radikaldarts.com

He leído, entiendo y acepto estas condiciones. Es necesario cumplimentar correctamente todos los datos para validar los resultados y recibir la tarjeta correctamente.

Siga las instrucciones en el display situado a la izquierda del teclado.

Para llegar al final del texto se usa la flecha que apunta hacia abajo.

Pulsando **OK** con la opción **ACEPTO** activada, el display presenta la plantilla para cumplimentar los siguientes datos:

### DNI:

(Una vez introducido el DNI se realiza una consulta al servidor para comprobar si existe. Si éste existiera abandonaría la secuencia de los siguientes datos) Nombre: (para introducir espacio vacío se utiliza la tecla 1) Apellido: Sexo: (M <> F) Fecha de nacimiento: \_ / \_ \_ / \_ \_ / \_ \_ \_ Apodo: Dirección Calle: No.: (\*) Piso: (\*) Puerta: (\*) Ciudad: **CPostal:** País: Tel. móvil:

(\*) La anotación en estos apartados es alfanumérica. Cuando se quiere apuntar un número con una tecla que tiene letras haya que pulsar sucesivamente hasta que aparece el número.

La ficha del jugador se completa con una fotografía. Cuando se ha rellenado los datos aparecen las siguientes instrucciones:

- 1) Mire a la cámara (no a la pantalla donde aparece nuestra imagen)
- 2) Pulse el botón que destella para hacerse la foto
- 3) Si quiere hacerse otra foto, pulse otra vez el botón
- 4) Pulse OK para aceptar la foto

La operación de darse de alta finaliza en cuanto se acepta la foto.

# 8.5.4 CAMPEONATOS \ DARSE DE ALTA

Si seleccionamos la opción **Darse de alta** y pulsamos **OK**, se nos insta a cumplimentar directamente nuestros datos, con el mismo formulario.

# 8.5.5 CAMPEONATOS \ PROCESO DE HOMOLOGACIÓN

Pulsando OK desde Proceso de homologación tenemos la siguiente información:

En la Clasificación General, los resultados en negro son definitivamente válidos, mientras que los resultados en azul indican alguna partida pendiente de Homologación. Los resultados en rojo indican que haya partidas invalidadas y/o en proceso de impugnación.

Si no haya impugnación, una partida invalidada será anulada definitivamente transcurridos 5 días desde su celebración.

## 8.5.6 CAMPEONATOS \ PROCESO DE IMPUGNACIÓN

Pulsando **OK** desde **Proceso de impugnación** tenemos la siguiente información:

Para conocer los motivos de la invalidación de un resultado, el jugador deberá pulsar OK sobre el resultado invalidado de la Clasificación.

Si el jugador no está de acuerdo con tales motivos podrá impugnar en el plazo de 5 días después de haber realizado la partida invalidada.

Para ello deberá enviar un e-mail a la siguiente dirección explicando sus alegaciones: servicedarts@gaelcodarts.com

En el caso de no recibir impugnación alguna antes del plazo de 5 días, el resultado quedará anulado a todos los efectos.

Tras el Proceso de Impugnación, la decisión de la Organización será inapelable.

## 8.5.7 CAMPEONATOS \ SUPER CAMPEONATOS

Competición compuesta por un número determinado de campeonatos que se desarrollan cada uno de ellos en un determinado plazo de tiempo (una semana).

El jugador consigue puntos según su clasificación en cada campeonato. Estos puntos se van sumando y son los que dan la clasificación en el Super Campeonato.

Cuando a un jugador se le asigna una categoría que no es general, esa categoría se le mantiene durante todos los campeonatos hasta que finaliza el Super Campeonato.

Los puntos que se consiguen en el Super Campeonato pueden variar de uno a otro campeonato, tanto en la cantidad de puntos por puesto como en el número de puestos puntuables.

## 8.6 INFORMACIÓN \ SOBRE LIGAS

Pulsando **OK** desde **Sobre ligas** tenemos la siguiente información:

Una liga es una competición entre varios equipos.

Cada equipo competirá dos veces contra todos los demás, un encuentro de ida y otro de vuelta.

Los encuentros de una jornada se disputarán dentro de las fechas definidas en la misma.

Dentro del menú de la LIGA seleccionada existe el menú de INSTRUCCIONES donde se explican las reglas particulares.

# 8.7 INFORMACIÓN \ SOBRE TORNEOS

Volviendo al menú de **Información**, si seleccionamos **Sobre torneos** y pulsamos **OK**, se nos ofrece una breve descripción de cómo se juegan los cuatro torneos disponibles: Mejor de 1 partida, Mejor de 1 partida sin repesca, Mejor de 3 partidas y Mejor de 3 partidas sin repesca.

### Torneo MEJOR DE 1 PARTIDA.

Competición tipo eliminatoria en una partida. Juegan de 4 a 16 jugadores. Se puede elegir entre los diferentes juegos disponibles.

Los perdedores juegan un subtorneo entre ellos. El finalista del subtorneo se enfrenta con el finalista del torneo principal. En este último encuentro, el finalista del subtorneo ha de ganar dos veces consecutivas para proclamarse ganador, mientras que el finalista del torneo principal sólo ha de ganar una vez.

Torneo MEJOR DE 1 PARTIDA SIN REPESCA. En este torneo los perdedores son eliminados directamente.

Torneo MEJOR DE 3 PARTIDAS.

Competición eliminatoria a tres partidas en la que pasan los jugadores que ganan dos partidas. Los perdedores juegan un subtorneo entre ellos. El finalista del subtorneo se enfrenta al finalista del torneo principal y las reglas para el último encuentro son las mismas que en el torneo de 1 partida.

Torneo MEJOR DE 3 PARTIDAS SIN REPESCA.

Mismas reglas que en el torneo anterior, pero los perdedores son eliminados directamente.

# 8.8 INFORMACIÓN \ SOBRE JUEGOS

Si seleccionamos **Sobre juegos** y pulsamos **OK**, tenemos acceso a información sobre todos los juegos disponibles. Se omite aquí la descripción de los juegos pues se desarrolla en el capítulo 9.

# 8.9 INFORMACIÓN \ JUEGOS POR RATING

Estos juegos se juegan igual de los normales con la diferencia de que los puntos o marcas iniciales son proporcionales al PPD o MPR de los jugadores. Es decir: Si jugamos al 301, el jugador que tenga el mejor PPD saldrá con 301 puntos, mientras que los demás jugadores saldrán con menos puntos dependiendo del PPD que tengan respecto al primero.

Si en el menú principal seleccionamos la opción **Juegos por Rating** y pulsamos **OK**, se abre un menú con los juegos disponibles:

 301
 TEAM CRICKET

 501
 TEAM 301

 TEAM 501
 CRICKET

## 8.10 INFORMACIÓN \ SOBRE SISTEMA DE BONUS

Cuando en selecciona la opción **Sobre sistema de Bonus** y se pulsa **OK**, aparece la siguiente información:

Cada vez que juegas una partida acumulas bonus.

Si juegas con tus compañeros y ganas acumulas los de ellos.

Identificándote con la "Tarjeta de jugador" puedes aumentar el número de bonus que quieres jugar.

Identificándote con la "Tarjeta de jugador" podrás jugar gratis partidas individuales con cargo a la cuenta de bonus.

Los bonus acumulados se pueden consultar en el menú "Instrucciones / Rating Personal" o insertando la "Tarjeta de jugador" en la exhibición.

Para una información detallada sobre el sistema de bonus, consulte el punto 14.1 de la sección 7, dedicada a la puesta a punto de la máquina (set up).

## 8.11 INFORMACIÓN \ JUEGOS ONLINE

Seleccionar el juego al que se desea jugar (el número entre paréntesis indica el número de máquinas que están esperando para jugar).

Una vez seleccionado el juego se introduce el número de jugadores y se introducen los DNI o alias respectivos.

En la pantalla de la izquierda aparecerán los equipos que desean jugar el juego seleccionando. Con el cursor, seleccionando los diferentes equipos, se visualizan los niveles de los jugadores respectivos en el display.

Cricket	Free play
George Mildred	MPR: 2.52 MPR: 2.20
	Fig.26

Se pueden seleccionar varias máquinas y esperar a que alguna acepte el encuentro. Una vez la máquina rival acepta se pasa automáticamente a jugar.

En la pantalla derecha aparecen las máquinas que quieren enfrentarse a nosotros. Desplazando el cursor a la derecha y luego verticalmente se puede observar el nivel de los jugadores en el display pequeño. Si se acepta el reto de la máquina rival pulsando OK o el botón de START se pasa automáticamente a jugar.

Para repetir una partida con el contrincante se procede con los métodos habituales.

En el transcurso de la partida Online se puede dar el caso de que aparezcan los marcadores de los contrincantes con una aspa. En este caso, estos jugadores han abortado la partida o se ha desconectado la máquina y se debe seguir jugando individualmente.

# 9. JUEGOS

Cuando introducimos una moneda aparece el mensaje **Juegos**. Si a continuación presionamos la tecla **OK** se abre un menú con los juegos disponibles, indicando a la derecha el precio de cada uno:

301	0.50
501	1.00
701	1.50
901	2.00
TEAM 301	0.50
TEAM 501	1.00
Cricket	1.00
Team Cricket	1.00
Burma Road	1.00
High Score	1.00
Low Score	1.00
Shangai	1.00
Tic Tac Toe	1.00

Para jugar no es imprescindible que la máquina esté conectada a Internet. La selección del juego se efectúa con las flechas del teclado (arriba/abajo) y la tecla OK.

## 9.1 JUEGOS 01 (301 - 901)

En este grupo de juegos se parte de un total de 301, 501, 701 o 901 puntos y se resta el valor de cada dardo hasta que el jugador alcanza los cero puntos con la última resta exacta. Si la resta da menos de cero se considera fallo (bust) y entonces el marcador vuelve a la puntuación del turno anterior.

Para cada juego existen las siguientes modalidades:

Abierto / Abierto Abierto / Doble Abierto / Master Doble / Doble Master / Master

Y en cualquiera de las modalidades se dispone de las siguientes opciones:

Número de jugadores	(de 1 a 8)		
Diana	(25/50 o 50/50)	para cambiar use	
Ultima oportunidad	(sí o no)	•	
Instrucciones			

En la modalidad **Abierto / Abierto**, el juego se acaba cuando un jugador llega a los 0 puntos.

Cuando pasa de los 0 puntos, entonces suena el 'Bust' y el marcador regresa a la puntuación del turno anterior.

En la modalidad **Abierto / Doble**, el juego se acaba cuando un jugador llega a 0 puntos y el último dardo lanzado es un Doble.

En la modalidad **Abierto / Master**, el último dardo lanzado ha de ser un Doble, un Triple o Diana.

En la modalidad **Doble / Doble**, el primero y el último dardo lanzado tiene que ser un Doble.

Finalmente, en la modalidad **Master / Master**, el primero y el último dardo ha de ser un Doble, un Triple o Diana.

Para cambiar el estado de las opciones **Diana** y **Ultima oportunidad** se utilizan las flechas del teclado (izquierda - derecha).

Una vez especificados todas las opciones indicar el número de jugadores ha participar en la partida y pulsar el botón de *START* para poder identificar cada jugador que se explica en la ultimo apartado de esta sección.

En el apartado Instrucciones se facilitan las reglas generales del juego:

- Créditos por partida y jugador.
- Número de rondas (no aparece si no haya un número de rondas definido).
- Número de jugadores: de 1 a 8.
- Doble diana: Cuando está activada (25/50) el centro de la diana vale 50 puntos y el exterior 25. Cuando está desactivada (50/50) ambos valen 50.
- Ultima oportunidad: Todos los jugadores deben acabar la ronda para conocer al ganador.

Para los juegos **Team** (301 o 501) se añaden las siguientes condiciones:

- Un jugador podrá cerrar y ganar siempre y cuando la puntuación del compañero de equipo sea menor a la suma de la puntuación de los jugadores del equipo rival.
- Podrá darse la situación de 'bloqueo' (un jugador que no podrá tirar, pasa su turno) cuando la puntuación de este jugador sea la mínima posible antes del cierre (1 en salida abierta y 2 en salida doble o master) y su compañero de equipo tenga una puntuación mayor a la suma de puntuaciones del equipo rival.

## 9.2 JUEGOS CRICKET

El grupo de juegos Cricket incluye las siguientes modalidades, variantes del juego principal:

Cricket	Wild Card
Team Cricket	Crazy
Cricket Cut Throat	Master
Low Ball	No score

En el juego **Cricket** gana la puntuación más alta, cerrando los números del 15 al 20 y la Diana.

Se completa un número cuando el jugador lo acierta tres veces.

Sólo se puede puntuar en un número cuando el jugador lo ha completado y el contrincante no.

En el juego **TeamCricket**, el jugador puede cerrar y ganar siempre y cuando la suma de puntuaciones de su equipo sea mayor a la suma de puntuaciones del equipo rival. El equipo puntúa cuando los dos jugadores del mismo equipo cierran un número que no ha sido cerrado por el equipo rival.

Se da la situación de "bloqueo" (un jugador que no puede tirar, pasa su turno) cuando tras haber cerrado todos los números, la puntuación de su equipo es menor a la del equipo rival y no puede puntuar.

El juego **Cricket Cut Throat** (Cricket guillotina) es igual que el Cricket excepto en que cuando se completa un número todos los puntos se cargan al marcador del contrincante. La puntuación más baja gana.

El juego **Low Ball** es igual que el Cricket excepto en que se juega con los números del 1 al 6 y la Diana.

El juego **Wild Card** es igual que el Cricket excepto en que se juega con los números 7 al 20 aleatoriamente. Todos los números que no han sido cerrados cambian en el siguiente turno.

El juego **Crazy** es igual que el Cricket excepto en que se juega con todos los números aleatorios. Todos los números que no han sido marcados cambian aleatoriamente en el siguiente turno.

El juego **Master** es igual que el Cricket excepto en que los sectores a cerrar aparecen en orden del 20 al 15 y Diana. Mientras todos los jugadores no hayan cerrado el número no se pasa al siguiente. Si un jugador cierra su sector debe seguir tirando al mismo hasta que los otros jugadores lo hayan cerrado, acumulando los puntos correspondientes a los contrincantes.

Si se acierta otro sector diferente al indicado se acumulan los puntos respectivos.

Gana el jugador que menos punto acumulados tenga.

El juego **No Score** es igual que el Cricket pero sin puntuación. Si se acaban las rondas máximas del juego, gana el jugador que más marcas tenga.

Para este grupo de juegos existe la opción **Diferencia Puntuación**, que permite determinar la diferencia máxima de puntos entre dos jugadores. Una vez seleccionada la opción con **OK** se puede elegir entre **No** (sin límite) o **200** (diferencia máxima de 200 puntos). Si el juego es **Team**, la diferencia de puntuación será de **400** en lugar de 200, mientras que si el juego es **Low Ball**, la diferencia de puntuación será de **20**.

La diferencia de puntuación en un juego **Team** admite las siguientes posibilidades:

### JUEGOS / TEAM CRICKET / Diferencia de puntuación NO/ 400 Cerrar UNO / TODOS

Si se selecciona NO, no existe límite.

Si se selecciona **400**, entonces no se puede superar al equipo contrincante en más de 400 puntos. Si se hacen más puntos, éstos ya no se acumulan y las marcas no se cuentan.

Si selecciona **UNO** para **Cerrar**, el primero que cierre y tenga igual o más puntos que los demás gana.

Si se selecciona **TODOS**, entonces tienen que cerrar todos los miembros del equipo y tener igual o más puntos que el equipo contrario.

# 9.3 HIGH SCORE

En el juego **High Score** se empieza con 0 puntos y el objetivo es llegar a la máxima puntuación posible en 8 rondas.

## 9.4 LOW SCORE

En el juego **Low Score** se empieza con 0 puntos y el objetivo es llegar a la mínima puntuación posible en 8 rondas. El dardo fuera penaliza con 50 puntos.

## 9.5 SHANGHAI

En el juego **Shangai** haya un máximo de 7 Rondas.

Se hace "SHANGHAI" cuando un jugador impacta, en la misma ronda, tres números consecutivos sin repetir sector, es decir, uno en simple, otro en doble y otro en triple, en cualquier orden.

Deben acertarse consecutiva y ordenadamente todos los sectores posibles, desde el 1 hasta el 20.

El jugador que tiene la máxima puntuación, o hace "SHANGHAI", es el ganador.

## 9.6 BURMA ROAD

En el juego **Burma road** gana la máxima puntuación.

Los jugadores empiezan con 40 puntos. Se deberá lanzar a los objetivos designados en cada turno. Primer turno: 15, siguiente: 16, siguiente: Cualquier doble, y sucesivamente 17, 18, cualquier triple, 19, 20, Diana.

El objetivo designado debe conseguirse al menos con un dardo durante el turno de juego. En caso contrario la puntuación se reduce a la mitad.

## 9.7 TIC TAC TOE

El Tic Tac Toe se juega igual que el 3 en raya. Se gana marcando 3 celdas en una línea (cualquier dirección).

El jugador gana una celda cuando marca 4 veces en la misma.

Dobles y Triples puntúan jugadas múltiples.

## 9.8 COMO EMPEZAR A JUGAR

Una vez seleccionado el juego y sus opciones, se visualiza el menú de introducir los nombres de los jugadores que participarán, se puede utilizar tanto nombres *(alfanuméricos)*, o, D.N.I *(0+DNI)*, o, participar como *Jugador 1,2,... 8* pulsando la tecla *OK*. Si el D.N.I. introducido no esta registrado, la máquina le informa que no está registrado y el sistema retrocede en 5 segundos al menú de introducción de nombres, para poder rectificar o introducir un nuevo nombre, o, jugar con el nombre de *Jugador 1,2,... 8*.

Una vez realizada la introducción de los nombres de los participantes, introducir los créditos necesarios para poder empezarla partida y pulsar el pulsador *START*.

# **10. CAMPEONATOS**

Para poder jugar campeonatos es preciso que la máquina esté activada y conectada a **Internet**. Si se cumplen estas dos condiciones la opción **Campeonatos** está disponible en el menú principal. Si falla la conexión con Internet la opción campeonatos desaparecerá del menú.

Cuando la máquina se encuentra en el modo de exhibición, basta con pulsar cualquier tecla para que se muestre el menú principal

Información Juegos Campeonatos\* Ligas\* Torneos Juegos por rating Juegos Online\* Juegos Online por Rating\*

Con las flechas del teclado (arriba / abajo), seleccionamos la opción **Campeonatos**, y cuando pulsamos la tecla **OK** entramos en la lista de campeonatos disponibles en esa máquina. Por ejemplo,

### Cricket Fun Caribe 501

A continuación seleccionamos el campeonato en el que queremos participar y confirmamos con **OK**. Entonces aparece el siguiente menú:

### Insertar tarjeta o teclear nº de DNI Darse de alta provisionalmente Instrucciones

Para poder participar en campeonatos haya que estar registrado en la base de datos, al introducir un D.N.I se comprueba si está registrado para continuar, si no se indica que el D.N.I. no está registrado y haya que pulsar *OK* para darse de alta, si se retrocede no se puede participar en el campeonato y pedirá otro jugador.

Al aceptar darse de alta, aparecen las condiciones escritas en la pantalla superior, subiendo o bajando con las flechas *Arriba o Abajo*. Si no se aceptan las condiciones la pantalla vuelve al menú previo, **NO DÁNDOSE DE ALTA** y no podrá participar en el campeonato. Si se aceptan las condiciones aparece el siguiente menú:

NOTA: Las opciones marcadas con un asterisco sólo aparecen cuando haya una conexión a Internet activa

## D.N.I.

(si al introducir el DNI detecta la existencia del usuario en el servidor no aparecen los siguientes campos)

#### Alias jugador

Sexo: (M o F)(con las flechas izquierda o derecha)

Tel. móvil

#### Aceptar datos

Es imprescindible rellenar todos los datos.

Una vez introducidos nuestros datos, tenemos que aceptarlos pulsando la tecla **OK** en *Aceptar datos*. Entonces hemos de proceder a identificarnos con una fotografía que nos toma la máquina a través de su cámara frontal. Para ello seguimos las instrucciones que aparecen en el display de la consola:

1) Mire a la cámara

2) Pulse el botón que destella para hacerse la foto

3) Si quiere hacerse otra foto, pulse otra vez el botón

4) Pulse OK para aceptar la foto

Los pasos 1 y 2 pueden repetirse varias veces hasta obtener una foto correcta. La foto se muestra en el marco de la IZQUIERDA, mientras que el marco de la derecha nos muestra la imagen que la cámara toma en ese momento. (Para hacernos la foto haya que mirar <u>a la cámara</u>, no a la pantalla). Cuando apretamos la tecla **OK** se da por buena la última foto y la máquina nos da la bienvenida, ofreciéndonos cuatro opciones:

Añadir nuevo jugador Darse de alta	(si haya otro jugador que quiere darse de alta)
Jugar	(para empezar a jugar inmediatamente)
Estadística personal*	(para aquellos jugadores que las tengan)
*Al pulsar esta opción apare	ce la estadística del último jugador añadido, en caso de que la

tuviera.

Si deseamos jugar, seleccionamos la opción **Jugar** e introducimos las monedas necesarias para empezar la partida.

# 10.1 INSTRUCCIONES DE JUEGO

Para conocer las reglas de cada campeonato disponible, basta con seleccionar la opción **Información** y pulsar **OK**. Por ejemplo, si hemos elegido el campeonato **Cricket Fun** se ofrece la siguiente información:

Se juega al Cricket normal. Criterio de clasificación: MPR (marcas por ronda) Máximo de rondas: 15 El jugador deberá realizar un mínima de 5 partidas para poder acceder a la Clasificación General del Campeonato. MPR de las 5 mejores partidas. Categorías: a) Master b) General Masculina c) General Femenina Fecha final del campeonato: (día, mes y hora)

# 11. TORNEOS

Si en el menú principal seleccionamos la opción **Torneos** y pulsamos **OK**, se abre el siguiente menú:

### - Continuar torneo anterior

#### - Comenzar torneo nuevo

Este menú aparece si queda alguna partida pendiente de disputar del último torneo que se empezó en la máquina.

Seleccionando un nuevo torneo aparecen las siguientes opciones:

Mejor de 1 partida Mejor de 1 partida- por rating Mejor de 1 partida sin repesca Mejor de 1 partida sin repesca - por rating Mejor de 3 partidas Mejor de 3 partidas - por rating Mejor de 3 partidas sin repesca Mejor de 3 partidas sin repesca- por rating

En cada modalidad se puede elegir cualquier juego de entre todos los disponibles <u>con</u> <u>excepción de los Team</u> (consultar en capítulo 9).

Para las opciones "por rating" es necesario tener la máquina conectada a Internet para poder leer los datos del jugador.

A la hora de introducir el nombre de los jugadores del Torneo, si un jugador no se ha presentado y se quiere un orden determinado en los partidos, se pueden dejar uno o varios nombres vacíos. Para ello basta con pulsar la flecha hacia abajo y en la posición del nombre aparecerá la palabra **ausente** indicando una vacante.

Al jugador que se enfrente con un ausente se le da como ganador y pasa al partido siguiente. El mínimo de jugadores en un torneo son dos jugadores y dos ausentes.

Las reglas para estos torneos se explican en el apartado **8.7** del presente manual.

CAMPEONATOS	JUEGOS	TORNEOS
<ul> <li>Entre en el menú principal, seleccione</li> <li>Campeonatos y pulse OK</li> </ul>	<ol> <li>Entre en el menú principal, seleccione</li> <li>Juegos y pulse OK</li> </ol>	Torneos y pulse OK
(2) Seleccione el campeonato en el que desea participar, pulse OK e introduzca	(2) Seleccione el juego en el que desea participar y pulse OK	(2) Seleccione tipo de torneo (Mejor de 1, Mejor de 3 partidas, etc.) y pulse <b>OK</b>
SU N° de DNI	<ul> <li>(3) Si procede, seleccione la modalidad de juego y pulse OK (Abierto / Abierto, etc.)</li> <li>(4) INTRODUZCA LAS MONEDAS</li> </ul>	<ul> <li>(3) Seleccione el juego en el que desea participar y pulse OK</li> <li>(4) Si procede, seleccione la modalidad de</li> </ul>
<ul> <li>Rellene todos los datos (DNI, Alias, sexo y teléfono móvil) y pulse OK</li> <li>Mire a la cámara y pulse START para hacerse la foto Puede renetir toma</li> </ul>	/   /	<ul> <li>juego y pulse OK (Abierto / Abierto, etc.)</li> <li>Cambie, si lo desea, los parámetros de juego (Doble diana, Ultima oportunidad).</li> </ul>
pulsando START hasta que salga bien. Pulse <b>OK</b> para aceptar.	Si no desea cambiar los parámetros de	(mínimo 4) o bien 0+DNI de cada uno.
(4) Si alguien más quiere darse de alta, seleccione Añadir nuevo jugador y	(5) Cambie, si lo desea, los parámetros de iuego (Número de iugadores. Doble	OK para empezar a jugar
(5) INTRODUZCA LAS MONEDAS y pulse START para empezar a jugar,	diana y Ultima oportunidad). Introduzca los nombres de los jugadores o bien cero + DNI y pulse <b>OK</b> para empezar a jugar.	/ START //
START //	CONSULTAS: Si tiene alguna duda	CONSULTAS: Si tiene alguna duda
CONSULTAS SOBRE CLASIFICACIÓN: Seleccione Información y pulse OK	sobre las reglas de juego, seleccione Información y pulse OK	sobre las reglas de juego, seleccione Información y pulse OK
Seleccione <b>Clasificacion</b> y pulse <b>UK</b> Seleccione <b>Categoría</b> o vaya a <b>Personal</b> e introduzco cu Nº do DNI		
P significa pendiente de validación l significa partida invalidada (pulsando OK se muestran los motivos)	CONTROLES:	OK START etros aceptar atrás/salir empezar a jugar

<u>GUÍA RÁPIDA PARA JUGAR</u>

# 12. LIGAS

Para poder jugar ligas es preciso que la máquina esté activada y conectada a Internet. Si se cumplen estas dos condiciones y haya ligas asociadas a esa máquina, entonces aparece la opción **Ligas** en el menú principal.

Cuando la máquina se encuentra en modo exhibición, basta con pulsar cualquier tecla para que se muestre el menú principal.

Información Juegos Campeonatos Ligas (esta opción sólo aparece cuando la máquina tiene asignadas ligas para jugar) Torneos Juegos por Rating Juegos Online Juegos Online

Con las flechas del teclado (arriba / abajo) se selecciona la opción **Ligas**, y al pulsar la tecla **OK** se entra en la lista de ligas disponibles en esa máquina. Por ejemplo:

Liga Verano Liga Tem1

A continuación se selecciona la liga en la que se desea participar y se confirma con **OK**. Entonces aparece el siguiente menú:

Clasificación Calendario Jugar Encuentro Instrucciones

# 12.1 CLASIFICACIÓN

Si se selecciona la opción **Clasificación** y se pulsa la tecla **OK**, se puede seleccionar la clasificación por equipos o individual de la liga. Si seleccionamos la clasificación por equipos en la pantalla TFT aparece una tabla con la clasificación de todos los equipos que participan en esa liga.

En la página siguiente se muestra un ejemplo de tabla (*Fig.27*). El orden de clasificación es de mayor a menor puntuación. La interpretación de cada columna es la siguiente:

Número de Orden
Puntos
Nombre del Equipo
Local del Equipo

- PJ Partidos Jugados
- PG Partidos Ganados
- **PP** Partidos Perdidos
- **PE** Partidos Empatados
- **JG** Juegos Ganados
- JP Juegos Perdidos

N	OMB	BRE DE LIGA	DE LIGA CLASIFICACIÓN											
Pto	Puntos	EQUIPO	LOCAL	PJ	PG	PP	PE	JG	JP					
Ι	22	DardoRoto	Pub Oasis	12	10	0	0	92	64					
2	20	Los Tigres	Bar Bebes	12	8	4	0	82	74					
3	19	Starts	Bar Chato Vino	12	7	5	0	86	70					
4	18	Bull León	Zelan	12	6	6	0	80	76					
5	17	Ocellum	Disco Bar Krack	12	5	7	0	75	81					
6	16	Descartes	Pub Puff	12	4	8	0	72	84					
7	14	Panchitos	Pernil de Cla	12	2	10	0	59	97					
								Fi	g.27					

Si seleccionamos la clasificación individual, se muestra todos los jugadores de la liga ordenados según sus marcas personales de esta competición.

## **12.2 CALENDARIO**

Seleccionando la opción **Calendario** y pulsando la tecla **OK** aparece en la pantalla TFT una tabla con los encuentros de la jornada que más se aproxima a la fecha de la consulta.

NOME	BRE DE LIGA	С	alendario	
JORNAL	DAI		14-03-05 a 20	-03-05
	DardoRoto	13	Pub Oasis	0
	Tigres	8	Bar Bebes	6
	Starts	4	Bar Chato Vino	10
	Bull León	10	Zelan	( <b>4</b> )
	Ocellum	6	Disco Bar Krack	8
-				Fig.28

En el display de la consola aparece el menú de Jornadas con el margen de fechas:

Jornada 1:	13-06-05 a 19-06-05
Jornada 2:	20-06-05 a 26-06-05
Jornada 3:	27-06-05 a 03-07-05

Con las flechas (arriba y abajo) se pueden consultar todas las jornadas por orden cronológico. En cada jornada aparece la información del estado de los encuentros. Si éstos han finalizado, aparece el resultado como partidas al lado del nombre del equipo. Cuando pulsamos la tecla **OK** sobre una jornada entramos en el menú de encuentros.

EQUIPO A	&	EQUIPO B
EQUIPO C	&	EQUIPO D

Si volvemos a pulsar **OK** sobre un encuentro podremos ver en la pantalla TFT una plantilla con los resultados de todas las partidas.

8	L.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ш	12	13
I Titular A	18,6		12,0		09,6		29,5		28,8			23,4	
2 Titular B	19,0			27,3		13,6	25,0			17,3	24,8		
3 Titular C		23,Ż		32,8	22 <del>,1</del>			234	37,6		30,1		25,0
4 Titular D		27,3	2,95			19,9		16,6		15,7		27,3	24,0
5 Suplente A													
6													
6		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
I Titular A	21,5			25,7		19,4		23,i	17,0			26,4	
2 Titular B	24,9		27,3		25,0								<b>S6</b>
3 Titular C		18,8	19,5										<b>S</b> 5
4 Titular D		21,4		3 I, 3	26,8		20,2			16,0		20,3	
5 Suplente A	Т3					23,1	24,6		28,7		32,6		21,4
6 Suplente B	Т2			- 11				24,7		30,İ	14,8		18,8
													Fig.29

## **12.3 JUGAR ENCUENTRO**

Si seleccionamos la opción **Jugar Encuentro** y pulsamos la tecla **OK** aparece un menú con las jornadas en las que quedan por disputar encuentros en la máquina.

Jornada 2:	20-06-05 a 26-06-05
Jornada 3:	27-06-05 a 03-07-05

Al pulsar OK sobre una jornada se mostrará el menú de los encuentros de esa jornada.

EQUIPO A	&	EQUIPO B
EQUIPO C	&	EQUIPO D

Cuando pulsamos **OK** sobre el encuentro que queremos disputar aparece un mensaje en el display pidiendo que nos identifiquemos con la tarjeta de equipo (de cualquier miembro del equipo):

Inserta tarjeta EQUIPO A

Después de introducir la tarjeta del primer equipo y que la máquina la identifique, se pide la tarjeta al segundo equipo:

### Inserta tarjeta EQUIPO B

Una vez se han identificado los dos equipos que van a disputar el encuentro aparece en el display el menú:

Entrar Titulares	
Entrar Suplentes	(desactivado)
Jugar	(desactivado)
Salir de Liga	(desactivado)

En la pantalla TFT aparece la plantilla con la información del encuentro. Cuando aceptamos titulares se actualizan en la plantilla.

Si no se ha comenzado ha disputar el encuentro, las tres últimas opciones aparecerán desactivadas. Si ya se ha jugado alguna partida del encuentro, la opción que está desactivada es **Entrar Titulares**.

Pulsando **OK** sobre **Entrar Titulares** aparece el siguiente menú en el display:

### Titulares EQUIPO A Titulares EQUIPO B Aceptar Configuración de Equipos

Pulsando **OK** sobre **Titulares EQUIPO A** entramos en una plantilla interactiva donde podemos elegir los titulares de una lista con todos los jugadores del equipo.

Jugador 1				Titular 1
Jugador 2	<	OK	>	
Jugador 3				

Con las flechas verticales (arriba y abajo) nos movemos por la lista de jugadores. Con la tecla **OK** pasamos el jugador seleccionado a la lista de titulares de la izquierda. El orden de titulares elegido en este menú será el orden de la plantilla definitiva.

Si por cualquier motivo nos equivocamos en el orden o lo queremos cambiar, antes de aceptar la configuración, podemos pasar de una lista a otra con las flechas horizontales (izquierda y derecha).

Para cambiar un titular pasamos a la lista de titulares con la flecha derecha, mientras que con las flechas verticales nos ponemos encima del titular que queremos cambiar y pulsamos **OK**. Si no es el último de la lista pasaremos todos los que están por debajo de él, ya que al añadir un titular lo hace en la última posición de la lista. El número de titulares viene definido por la liga que se está disputando.

Una vez que se está de acuerdo con los titulares se pulsa **OK** para validarlos.

Con el segundo equipo se opera igual que con el primero.

Una vez los dos equipos están de acuerdo con sus respectivos titulares y los han validado con la tecla **OK**, tienen que aceptar la configuración, ya sea poniéndose encima de la opción ACEPTAR CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS y pulsando la tecla OK, o bien pulsando el botón START que está iluminado.

Al aceptar la configuración se sale al menú anterior. La opción Entrar Titulares está desactivada.

Entrar Titulares (desactivado) Entrar Suplentes Jugar Salir de Liga

En este momento ya se puede entrar a **Jugar** introduciendo las monedas necesarias.

Antes de jugar una partida del encuentro se puede sustituir a un jugador si es necesario. Para ello accedemos al menú **Entrar Suplentes** pulsando la tecla OK. En el display se despliega una plantilla con una lista a la izquierda de los jugadores del equipo que no son titulares, y a la derecha una lista con los titulares que van a jugar la próxima partida del encuentro y pueden ser sustituidos.

Jugador 5				Titular 1
Jugador 6	<	OK	>	Titular 2
Jugador 8				

Para cambiar un jugador por un titular se selecciona el jugador que va a entrar de la fila izquierda. Luego, con la flecha derecha se pasa a la fila derecha y se selecciona el titular que no se ha presentado. Pulsando la tecla **OK** el jugador suplente se coloca en la posición del jugador ausente.

El jugador sustituido no puede volver a jugar en este encuentro y desaparece de la lista.

En cualquier momento podemos salir del encuentro aunque falten partidas por disputar.

Cuando volvamos a entrar en este encuentro podremos reanudarlo en el punto que lo dejamos.

Para salir del encuentro pulsaremos la tecla OK sobre la opción Salir de Liga.

## **12.4 INSTRUCCIONES**

Para conocer las reglas de cada liga disponible, basta con seleccionar la opción **Instrucciones** y pulsar **OK**.

# 13. JUEGOS ONLINE

Para poder jugar en Juegos Online es imprescindible que la opción Online de la máquina esté activada y disponer de una conexión a Internet.

Cuando la máquina se encuentra en modo exhibición, basta con pulsar cualquier tecla para que se muestre el menú principal.

Información Juegos Campeonatos Ligas Torneos Juegos por Rating Juegos Online (sólo aparece si está activado) Juegos Online por Rating (sólo aparece si está activado)

Con las flechas del teclado (arriba / abajo) se selecciona la opción **Juegos Online**, y al pulsar la tecla **OK** se entra en el listado de juegos disponibles en modo Online.

En la parte izquierda de cada juego se visualiza entre paréntesis el número de máquinas que están esperando jugar en modo Online.



Con las flechas del teclado (arriba / abajo) se selecciona el juego que se desee y se pulsa la tecla **OK**.

Introducir el número de jugadores y pulsar la tecla **START**. Mediante el teclado introducir el Alias de los jugadores o 0+DNI. Finalmente pulsar la tecla **START**.

Aparecerá una pantalla dividida por la parte central. La sección izquierda muestra las máquinas oponentes que están esperando para jugar y ser seleccionadas. La sección derecha muestra las máquinas oponentes que nos han seleccionando y están esperando nuestra confirmación para poder jugar.

Con las flechas (arriba / abajo), en la parte izquierda, seleccionar el oponente contra quién se quiera jugar (*Fig.31*). En el display de la máquina se puede visualizar las marcas personales de los jugadores oponentes. Seleccionar el botón START y esperar confirmación del oponente.

Utilizando las flechas del teclado (izquierda / derecha) saltar a la sección derecha de la pantalla y usar las flechas (arriba / abajo) para confirmar el oponente que nos ha seleccionado mediante el botón START (*Fig.32*).



**Timer:** Existe un tiempo límite de espera en la pantalla para seleccionar oponente que se indica en la parte inferior central. Para volver al comienzo del contador basta con pulsar cualquiera de las flechas del teclado.

Una vez agotado el tiempo del contador el programa vuelve a la pantalla de inicio.

Durante unos instantes aparecerá la pantalla de establecimiento de conexión con la máquina remota.



# 14. MANTENIMIENTO

Este apartado contiene instrucciones para facilitar el mantenimiento ordinario de la máquina. Las operaciones de servicio técnico, así como las revisiones de la instalación y los ajustes que procedan, deben ser realizadas por personal cualificado.

En ningún caso se realizarán cambios o alteraciones en la máquina que no hayan sido aprobados expresamente por el fabricante. El incumplimiento de esta norma puede causar daños o accidentes imprevisibles, además de comportar la anulación automática de la garantía.

Si hay que realizar algún trabajo que no está descrito en este manual, le rogamos que se ponga en contacto con su distribuidor para recibir instrucciones. De no hacerlo así, el fabricante declina cualquier responsabilidad por daños o averías.

# 14.1 MANTENIMIENTO DE LOS SEGMENTOS DE LA DIANA

Cuando sea necesario limpiar o cambiar algún segmento de la diana, se procede de la siguiente manera:

- 1. Tome las llaves de la máquina.
- 2. Busque la llave correspondiente a la puerta de la diana e introdúzcala en la cerradura. Presione ligeramente y gire 90° hacia la izquierda.
- 3. Separe la puerta de su alojamiento tirando de la llave, tal como se indica en el *Fig.34*, y retire la puerta tirando hacia abajo (*Fig.35*).



- 4. Gire las palomillas que sujetan el panel donde está montada la diana, hasta liberarlo, tal como se indica en la *Fig.36*.
- 5. Abata el panel hasta que descanse sobre la consola (Fig.37).



- 6. Limpie o sustituya los segmentos, según el estado en que se encuentren.
- 7. Monte de nuevo lo segmentos, teniendo en cuenta las observaciones que se hacen en el apartado siguiente (14.2). La forma de no equivocarse es empezar por el sector más próximo a la marca de la araña, con el color ROJO, y luego ir montando el resto de los segmentos.

Fig.37

- 8. Suba el panel y sujételo con las palomillas.
- 9. Monte el marco del panel y sujételo con el pestillo de la cerradura.

# 14.2 CAMBIO DE LA ARAÑA

Siga el mismo procedimiento que en el cambio de los segmentos, hasta el paso 5. A continuación, proceda del modo siguiente:

6. Extraiga los cuatro tornillos que sujetan la araña al panel (señalados con una flecha en la *Fig.38*). Utilice para ello una llave allen de 2mm.



- 7. Retire los segmentos de la araña vieja y verifique que todos ellos están en perfectas condiciones de uso.
- 8. Monte los segmentos en la araña nueva, empezando por el más próximo a la marca que se muestra en la *Fig.39*. Ese segmento es el TRIPLE ROJO. Luego se montan el resto de los segmentos, como corresponda.



9. Monte la araña en el panel, de manera que la marca en forma de semicírculo quede en la posición que se indica en la *Fig.40*. Apriete los 4 tornillos con la llave allen.



- 10. Levante el panel y sujételo con las palomillas. Compruebe que el bull (azul) se desliza correctamente. Si no fuera así, reajuste la posición de la araña y vuelva a fijarla con los tornillos.
- 11. Monte la puerta de la diana y ciérrela con llave.

# 14.3 CAMBIO DE LAS LÁMPARAS LED

En el caso que tenga que cambiar las lámparas leds proceda del siguiente modo:

1. Retire la tapa de la parte de arriba. Para ello, saque primero los dos tornillos que la sujetan como se indica en la *Fig.41.* 



2. Levante la tapa como indica la *Fig.42* acción "A". Desconecte la lámpara a sustituir como indica la *Fig.43* acción "B" y para acabar desatornille la lámpara a sustituir como indica la *Fig.42* acción "C".



3. Instale la lámpara nueva y monte el resto de los componentes procediendo de modo inverso a como lo ha hecho en los pasos precedentes.

# 14.4 MANTENIMIENTO DE LAS CÁMARAS

RADIKAL DARTS utiliza dos cámaras digitales, de las cuáles una toma imágenes del jugador y controla la línea láser que marca la distancia reglamentaria, mientras que la otra está enfocada hacia la diana. Además, ambas cámaras recogen información para el sistema de arbitraje remoto (RRS). Por todo ello es preciso dedicarles unos cuidados básicos para conservar su buen funcionamiento.

## LIMPIEZA PERIÓDICA

Según las condiciones de cada local se procederá a una limpieza periódica de las lentes. En el caso de la cámara frontal se limpiará el filtro rojo, si está montado, o bien la lente si se ha retirado el filtro.

Para la limpieza de las lentes se recomienda utilizar un limpia cristales suave como el que se emplea para las gafas.

Para la limpieza del filtro rojo se recomienda utilizar un jabón neutro disuelto en agua, aunque lo ideal sería un limpiador antiestático especial para plásticos, como Acrilnet u otro similar.

Utilice en todos los casos una gamuza suave y limpia, <u>ligeramente</u> humedecida con el limpiador, y deje secar al aire. Jamás utilice toallas de papel o tejidos ásperos para secar las superficies. Descarte también cualquier producto limpiador que contenga disolventes agresivos.

# 14.5 SUSTITUCIÓN DE LAS CÁMARAS

Cuando sea preciso cambiar una cámara haya que tener cuidado de hacerlo por una del mismo tipo, pues las dos son muy parecidas. La cámara frontal tiene adherido un topo rojo en la torreta de plástico donde se aloja la lente, mientras que la cámara de la diana está marcada con un topo verde.

Los pasos iniciales para acceder a las cámaras son los mismos que para cambiar la lámpara.



#### Cámara frontal

Para cambiar la cámara frontal se procede del siguiente modo:

- 1. Desconecte el cable de comunicación de la cámara.
- 2. Retire los cuatro tornillos que sujetan el conjunto de la cámara, empezando por los que están marcados con el número 2 y siga con los marcados con el número 3, tal como se indica en la *Fig.45*.
- 3. Recuerde que las cámaras frontales van marcadas con un topo rojo.



- 4. Monte el conjunto de la cámara en el soporte metálico, de manera que el rebaje quede hacia abajo. Primero se ponen los dos tornillos inferiores, que hacen la función de eje sobre el que pivota la cámara (identificados con el número 3 en la *Fig.45*). Después se montan los dos tornillos superiores, pero no se aprietan hasta que la cámara no está bien centrada respecto a la línea láser. Esto se consigue con la ayuda de opción **Test láser** del menú de TEST.
- 5. Ajuste la inclinación de la cámara hasta que la línea láser queda centrada entre las dos marcas violeta, tal como se ilustra en la *Fig.46*. Cuando la línea está centrada se aprietan los tornillos superiores.



6. Verifique la distancia de lanzamiento, y si es necesario ajústela siguiendo el procedimiento que se indica en el paso 11 del apartado 7.

## Cámara de la diana

Para cambiar la cámara de la diana se procede del siguiente modo:

- 1. Desconecte el cable de comunicación de la cámara.
- 2. Retire las dos tuercas que sujetan el conjunto al bastidor metálico.





- 3. Retire el anillo de espuma que va montado en el objetivo.
- 4. Cambie el conjunto de la cámara por otra nueva marcada con topo verde.



7. Sujete el conjunto de la cámara mediante las tuercas que se atornillan a los dos espárragos del bastidor. El chaflán del soporte tiene que estar orientado hacia el jugador.

## AJUSTE DE LA CÁMARA DE LA DIANA

Cuando se cambia la cámara de la diana, también es necesario ajustar su campo de visión, que se muestra en la pantalla TFT cuando se entra en la opción **Video** del menú general de **Setup**. El procedimiento de ajuste es el siguiente:

- 8. Afloje las tuercas que sujetan la cámara, sin desprenderlas de los tornillos del chasis.
- 9. Vaya ajustando la posición de la cámara en el eje vertical y horizontal hasta que la cruz amarilla coincida con el centro de la diana, tal como se indica en la *Fig.51*.



## **ENFOQUE DE AMBAS CÁMARAS**

La distancia focal de las cámaras ha sido definida en fábrica, por lo que en principio no haría falta ningún reajuste cuando se cambia una cámara por otra. Sin embargo, si se apreciase una pérdida de calidad en la imagen, puede afinarse el enfoque del modo siguiente: 1. Afloje el tornillo que bloquea la lente (ver *Fig.50*)

- 2. Entre en modo **TEST** con el pulsador de la placa que se encuentra detrás de la puerta de la diana. Seleccione luego la opción **Video** y finalmente **Test cámaras**.
- 3. Proceda a enfocar la cámara frontal fijándose en la nitidez de la línea láser.
- 4. Una vez ajustado el enfoque, bloquee la lente con el tornillo.

En el caso de la **cámara de la diana** no es posible realizar un ajuste directo, sino que hay que ir regulando el objetivo con la cámara separada del bastidor y luego comprobar el resultado con la cámara montada.

## 14.6 COMPROBACIÓN DE LA DISTANCIA DE LANZAMIENTO

La máquina puede sufrir algún desplazamiento a lo largo del tiempo, o bien pueden haber cambiado las condiciones del suelo. Por otra parte, siempre que se cambie la **cámara frontal** o se mueva la máquina hay que realizar una comprobación del estado de la línea láser y de la distancia de lanzamiento.El procedimiento es el siguiente:

- 1. Entre en modo TEST desde la placa situada detrás de la puerta de la diana.
- 2. Seleccione **Test láser** y pulse **OK**.
- En la pantalla de la consola se indica el nivel de detección de la línea (Threshold) y la desviación respecto al último ajuste de distancia que se ha realizado (dy). Por ejemplo: Threshold: 7.64 dy:-1

En este ejemplo el nivel de detección es aceptable si en ese momento hay bastante luz en el local. Si hubiera poca luz sería deseable que el nivel fuera algo superior. Por otra parte, la línea láser se ha desviado algo respecto al ajuste original. Lo ideal es que dy sea 0 pero una desviación de 1 es aceptable, ya sea negativa o positiva. El límite está en una desviación de 2, por encima del cual la máquina no permite jugar campeonatos. Si ese fuera el caso habría que proceder a un reajuste de la distancia de tiro, utilizando la opción **Distancia** del menú de **Setup**.

# 14.7 GUÍA RÁPIDA PARA LA LOCALIZACIÓN DE FALLOS

### 1) La máquina no arranca

- Compruebe que el interruptor general está en la posición I, si lo tiene, sino saltarse este paso.
- Si el interruptor está en la posición I y la máquina no arranca, verifique que el cable de alimentación está bien conectado a la base de red y a la máquina.
- Si el cable está bien conectado, asegúrese de que haya la tensión correcta en el enchufe de red.
- Si la tensión de red es correcta y todas las comprobaciones anteriores no han dado resultado, abra la consola y mida la presencia de +5VCC en la fuente de alimentación. Esta última prueba sólo puede realizarla una persona con la cualificación técnica adecuada.

### 2) La máquina no se conecta con Internet

La máquina trata de conectarse con Internet cuando arranca a funcionar. Si no logra establecer conexión, por la causa que fuere, entonces los menús de Campeonato, Ligas y Juegos Online no aparecen en el menú inicial:

Información Juegos Torneos Juegos por Rating

Sin embargo, también puede suceder que la máquina se conecte correctamente en el inicio de la jornada y luego pierda la conexión. En el momento que la máquina intente conectarse con el servidor volverán a desaparecer las opciones mencionadas en el menú inicial. Los datos de los campeonatos se guardan en memoria hasta que se restablece a conexión. Las instrucciones que se dan a continuación son para el caso de que la máquina haya estado funcionando previamente con Internet. Si no es así le rogamos que se remita al paso 9 de la sección 7 de este manual.

- Compruebe que el cable Ethernet está bien conectado a la máquina y al router.
- Verifique que el *router* está configurado en modo multipuesto con asignación automática de la dirección IP o que la dirección IP fija introducida en la máquina y en el *router* sea correcta.
- Desconecte la máquina y el router, y vuélvalos a conectar.
- Si el problema subsiste a pesar de todo, y se dispone de un ordenador personal preparado para Internet, se puede utilizar ese ordenador para verificar directamente la conexión.

## 3) La máquina no permite darse de alta o jugar campeonatos

• Consulte el punto 2

### 4) No se actualizan los datos de juego

• Consulte el punto 2.

#### **15. DIAGRAMA DE CONEXIONADO**



# NOTAS DE MANTENIMIENTO

 • • •
•••
 •••
 •••
•••
 • • •
 • • •
•••
 •••
 •••
•••
 • • •
 •••
•••
 • • •
 • • •
•••
 • • •
 •••
•••
 •••
 •••
 •••
 •••
 •••


DISTRIBUIDOR NACIONAL

DISTRIBUIDOR LOCAL

GAELCO DARTS S.L.• BARCELONA-SPAIN • TEL. (34) 934173626 FAX (34) 934172802 e-mail: gaelco@gaelco.com web: www. gaelco.es

CE