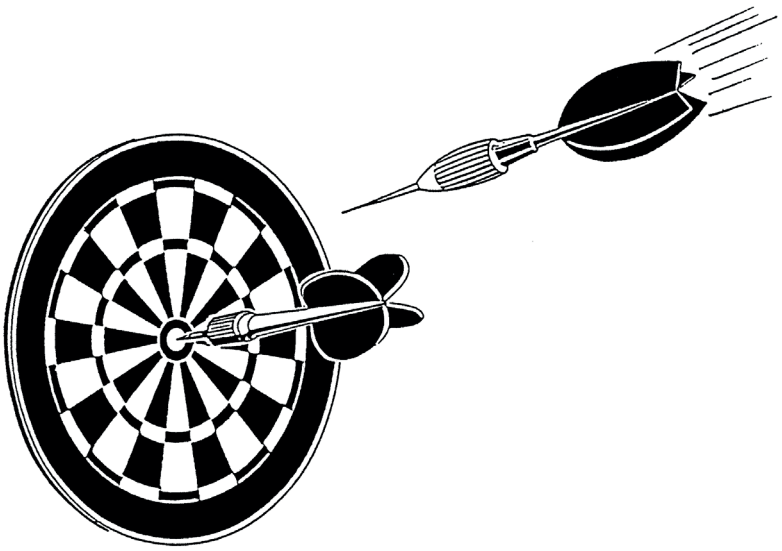
Manuel de l’utilisateur

pour la

LÖWEN DART HB10



LÖWEN ENTERTAINMENT
NOVOMATIC GROUP

Toutes les informations techniques contenues dans le présent manuel ont été élaborées ou compilées par le fabricant avec la plus grande méticulosité et ont été préparées en appliquant des mesures de contrôle efficaces. Le fabricant se réserve le droit d'apporter des modifications à ce manuel.

L'entreprise LÖWEN Entertainment GmbH attire l'attention sur le fait qu'elle décline toute garantie ou responsabilité juridique, sous quelque forme que ce soit et de quelque nature que ce soit, concernant les erreurs et dommages en résultant le cas échéant, et découlant d'indications erronées ou d'une utilisation erronée.

Le fabricant est toujours reconnaissant pour toute éventuelle erreur ou ambiguïté portée à sa connaissance. Les noms de produits utilisés dans le présent manuel peuvent être des marques déposées et/ou des signes distinctifs des sociétés correspondantes membres du groupe Novomatic. Tous droits réservés. Toute reproduction sous forme d'impression, de photocopie ou par tout autre procédé de partie du présent manuel ou modification, reproduction ou diffusion à l'aide de systèmes électroniques est interdite sans l'autorisation écrite de la société LÖWEN Entertainment GmbH.

Ce manuel de l'utilisateur ainsi que toutes les autres instructions relatives au LÖWEN DART HB10 sont disponibles sur le site www.loewen.de/dart ou directement sur le portail clients de LÖWEN.

Les instructions fournies dans ces pages doivent impérativement être respectées.
Ce document a été rédigé conformément à la norme européenne EN 62079:2001 et s'applique à la

Löwen Dart HB10

jusqu'à la publication d'une version plus récente. Pour connaître le numéro de version du document, se reporter au numéro d'identification figurant sous ce paragraphe.
L'appareil peut être identifié au moyen de la plaque d'identification apposée à l'arrière.

Version de la notice technique : N° VE/27.05.2025
tech. de cette description : 155813-1

Sales and service for Germany:
LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstraße 240
D-55411 Bingen am Rhein
Internet: www.loewen.de

Manufacturer:
LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstraße 240
D-55411 Bingen am Rhein
Internet: www.loewen.de

Contact Export Department:



Sommaire

1. Explication des symboles et consignes de sécurité 6
2. Caractéristiques techniques 9
    2.1. Autres dimensions 10
3. Eléments fonctionnels 11
4. Composants 12
    4.1. Surface d'installation recommandée 13
5. Mise en place et mise en service 14
    5.1. Mise en place de l'appareil 14
    5.2. Fixation de l'appareil au mur 16
    5.3. Mise en service 18
    5.4. Capteurs 18
        5.4.1. Capteur piézoélectrique 18
        5.4.2. Capteur de distance 18
        5.4.3. Étalonnage du capteur de fléchettes (capteur piézoélectrique) 19
    5.5. Programmer d'autres types de pièces de monnaie 20
    5.6. Remplacement de composants 22
    5.7. Maintenance et entretien 23
        5.7.1. Nettoyer la cible 23
        5.7.2. Nettoyage des écrans 23
        5.7.3. Nettoyage du meuble 23
6. Les écrans 24
    6.1. L'écran supérieur 24
    6.2. L'écran inférieur 24
7. Règles du jeu 25
    7.1. Règles du jeu générales 25
    7.2. Règles des différents jeux 29
        7.2.1. Jeux `01 29
        7.2.2. Cricket 29
        7.2.3. 301-Elimination 29
        7.2.4. Shanghai 29
        7.2.5. Split Score (Classic) 30
        7.2.6. Rapid Fire (Classic) 30
        7.2.7. High Score 30
        7.2.8. Super Handicap 30
        7.2.9. Ballon Party 30
        7.2.10. Around the World 30
    7.3. Options de jeux 31
        7.3.1. Options de jeux `01 31
        7.3.2. Variantes du Cricket et options 32
        7.3.3. Options de Split Score 32
        7.3.4. Variantes de Split Score 33

7.3.5. Options Shanghai 33
7.3.6. Options Rapid Fire 33
7.3.7. Variantes Around the World et options 33
7.3.8. Options d'équipe pour 301 / 501 / 701 / 901 et 301-Elimination 34
7.3.9. Option d'équipe pour Cricket 34
7.3.10. LEO (jeu contre l'ordinateur) 34
7.4. 301-Elimination Règles pour les parties en équipe 35
7.5. Mode Entraînement 35
7.6. Statistiques de réussite 36
7.7. 301 / 501 / 701 - Statistiques de réussite 36
7.8. Cricket - Statistiques de réussite 37
8. Programmation des différentes options 38
8.1. Activer le mode Service 38
8.2. Paramètres de l'appareil 41
8.2.1. Appareil | Paramètres de base | Initial 41
8.2.2. Appareil | Paramètres de base | Fichier de config. 42
8.2.3. Appareil | Paramètres de base | Site 42
8.2.4. Appareil | Paramètres de base | Mise à jour 43
8.2.5. Appareil | Paramètres de base | Paramètres 44
8.2.6. Appareil | Paramètres de base | Menu Pin 45
8.2.7. Appareil | Paramètres de base | Version P. 45
8.2.8. Appareil | Paramètres de base | Journal d'exportation 46
8.2.9. Appareil | Composants 47
8.2.10. Appareil | Réseau 48
8.2.11. Appareil | Réseau | Mise à jour à distance 54
8.2.12. Appareil | Son | Volume 55
8.2.13. Appareil | Animation 56
8.2.14. Appareil | Événements machine 56
8.2.15. Argent | Niveau de crédits 57
8.2.16. Argent | Acceptation 57
8.2.17. Argent | Happy Hour 58
8.2.18. Argent | Prix 59
8.2.19. Argent | Statistiques 60
8.2.20. Argent | Événements d'argent 60
8.2.21. Jeux | Paramètres de base 61
8.2.22. Jeux | Règlage du mode 62
8.2.23. Jeux | Limites de volées 62
8.2.24. Jeux | Statistiques 63
9. VDAI 64

10. Tests 67
10.1. Monnayeur pour billets 67
10.2. Éclairage 68
10.3. Écran (haut) 68
10.4. Écran (tactile) 69
10.5. Monnayeur pour pièces 70
10.6. Capteur de lancers ratés 70
10.7. Sound 71
10.8. Capteur de détection des joueurs 71
10.9. Target 72
10.10. Boutons 72
10.11. Interface VDAI 73
11. Déclaration de conformité CE 74

1. Explication des symboles et consignes de sécurité

	**DANGER :** Risque d'électrocution pouvant entraîner des lésions corporelles potentiellement graves, voire la mort.
	**AVERTISSEMENT :** Avertissement relatif à un risque de lésions corporelles ou de dommages matériels.
	**PRUDENCE :** Avis d'erreurs possibles.
	**REMARQUE :** Fournit des informations et des explications complémentaires.

Le présent manuel est destiné exclusivement à du personnel dûment qualifié et formé.
Le propriétaire de l'appareil est tenu de veiller à ce que l'exécution de travaux sur l'appareil soit confiée exclusivement à des personnes dûment qualifiées et formées.
Afin d'éviter d'endommager l'appareil ou de blesser des personnes, seules les opérations décrites dans le présent manuel doivent être effectuées.

L'appareil ne contient aucun composant pouvant être réparé par une personne autre qu'un professionnel spécialisé. Concernant les réparations, adressez-vous toujours à un professionnel dûment formé à cet effet.
Dès lors que l'on suit ces instructions à la lettre et qu'on utilise l'appareil conformément à son usage prévu, ce dernier satisfait aux normes de sécurité en vigueur.

Le fabricant met expressément en garde contre toute utilisation de l'appareil non conforme aux dispositions et contre toute utilisation constituant un détournement intentionnel de l'usage prévu. Ne contournez pas les dispositifs de sécurité se trouvant dans l'appareil.
Le fabricant décline toute garantie et tout recours en garantie invoqués suite à une utilisation non conforme.

L'appareil devant être ouvert pour pouvoir le vider, le personnel chargé de cette tâche doit avoir été préalablement formé aux consignes de sécurité.
Pour votre sécurité et afin d'éviter d'endommager l'appareil, lisez et respectez scrupuleusement les instructions contenues dans le manuel.



DANGER :

Il existe, dans les situations décrites ci-après, un risque d'électrocution pouvant entraîner des lésions corporelles potentiellement graves, voire la mort.

- **En cas de danger, mettre l'appareil hors tension !**
  L'appareil n'est hors tension qu'une fois la fiche secteur débranchée !
  Ne jamais brancher ou débrancher la fiche secteur avec les mains humides ou mouillées !
- **Risque d'électrocution !**
  En cas de bruit anormal, de fumée ou d'odeur, il existe un risque d'incendie ou d'électrocution !
  Mettre immédiatement l'appareil hors tension et contacter un professionnel spécialisé pour le faire réparer.
- **Ne jamais forcer pour ouvrir l'appareil ! Risque d'électrocution ou d'incendie !**
  Des pièces sous tension librement accessibles se trouvent à l'intérieur de l'appareil.
- **L'appareil ne doit pas être nettoyé au moyen d'un jet d'eau !**
- **Ne laisser aucun objet étranger dans l'appareil ! Risque de court-circuit, d'électrocution ou d'incendie !**
  En particulier, n'insérez aucun objet à l'intérieur de l'appareil par les fentes d'aération, car vous risquez de toucher des pièces sous tension.
- **Ne déversez jamais de liquide à l'intérieur de l'appareil ! Risque d'électrocution ou d'incendie !**
  En cas de déversement de liquides à l'intérieur de l'appareil, mettez l'appareil hors tension et faites-le contrôler par un professionnel spécialisé.



AVERTISSEMENT :

Il existe, dans les situations décrites ci-après, un risque de lésions corporelles potentielles, voire de mort.

- **Seules les fléchettes à pointe en plastique sont autorisées avec cet appareil !**
- **Respecter la distance de sécurité !**
  Faites bien attention à ne pas placer l'appareil juste à côté d'un passage (porte) afin d'éviter de blesser des personnes par une fléchette lancée ou qui rebondit.
  Lors du jeu, il faut veiller à ce que personne ne se trouve dans la zone de lancer autour de l'appareil afin d'éviter tout dommage causé par des fléchettes lancées ou qui rebondissent.
- **Risque de basculement !**
  Pour des raisons de sécurité, l'appareil doit impérativement être fixé au sol ou au mur afin d'éviter qu'il ne bascule et tombe.
- **Protéger les câbles ! Risque de court-circuit ou d'incendie !**
  Risque de trébuchement sur des câbles susceptibles de traîner sur le sol !
  Protégez en particulier le cordon d'alimentation et les connecteurs contre les contraintes mécaniques, telles que l'écrasement ou la traction.
- **Température élevée ! Risque de brûlure !**
  Certains composants peuvent atteindre des températures de service élevées.
- **Risque d'écrasement !**
  Il existe un risque d'écrasement au moment de la fermeture des portes de l'appareil – les doigts peuvent se retrouver coincés !



PRUDENCE :

Il existe un risque de dommages matériels dans les situations décrites ci-après.

- **L’utilisation de solvants organiques (p. ex. diluants) ou de produits abrasifs pour nettoyer l’appareil est interdite !**
- **Faites attention à bien ventiler ! Risque de surchauffe !**
  Les fentes et autres ouvertures sur le dessus, les côtés et le fond du meuble servent à la ventilation. Pour que l’appareil fonctionne correctement et éviter toute surchauffe, il ne faut surtout pas obstruer ni recouvrir les ouvertures. Maintenez une distance de 10 cm avec les murs ou autres afin de garantir une ventilation suffisante.
- **Tenir compte des conditions ambiantes !**
  Température ambiante : de 10° C à 35° C !
  L’humidité ambiante ne doit en aucun cas dépasser 30 % à 80 % (sans condensation) !
  Risque de dommage, de court-circuit ou d’incendie !
  L’appareil n’a pas été conçu pour être installé à l’extérieur !
  N’exposez jamais l’appareil à l’humidité ni à des températures supérieures à 50°C.
  Lorsque l’appareil est resté à une température très inférieure à la température ambiante pendant une période prolongée, patientez avant de le mettre en service, le temps qu’il s’adapte à la température ambiante.
  L’appareil ne doit pas être utilisé à proximité d’une source de chaleur importante (p. ex. radiateur).
  N’installez pas l’appareil dans des environnements sujets à des variantes rapides de la température ou à une formation de poussière excessive !
- **Pour des raisons de sécurité, toute transformation ou modification de l’appareil partant d’une initiative personnelle est interdite et entraîne l’annulation de la garantie !**
  Au moment de remplacer des pièces défectueuses, utilisez uniquement des pièces d’origine ou des pièces que le fabricant a approuvées. Les pièces ou accessoires d’origine non fournis par le fabricant ne peuvent être ni contrôlés ni approuvés. Le fabricant décline toute responsabilité quant aux dommages causés par l’utilisation de pièces et d’accessoires qui ne sont pas d’origine.

- **Mise au rebut des piles**
  Les piles à l’intérieur de cet appareil ne doivent pas être ouvertes, rechargées ou incinérées. Pensez toujours à rapporter les piles usagées dans un centre de collecte afin que les matériaux qu’elles contiennent puissent être recyclés. Elles ne doivent pas être jetées avec les déchets ménagers ordinaires. Vous contribuerez ainsi à protéger l'environnement.

- **Retour des appareils**
  Dans un souci de respect des exigences de la loi allemande sur les appareils électriques et électroniques (ElektroG) et de la directive européenne 2012/19/UE (WEEE), les appareils doivent être retournés au fabricant à la fin de leur utilisation. Cette disposition vaut également pour les pièces de rechange et de remplacement.

2. Caractéristiques techniques

Dimensions

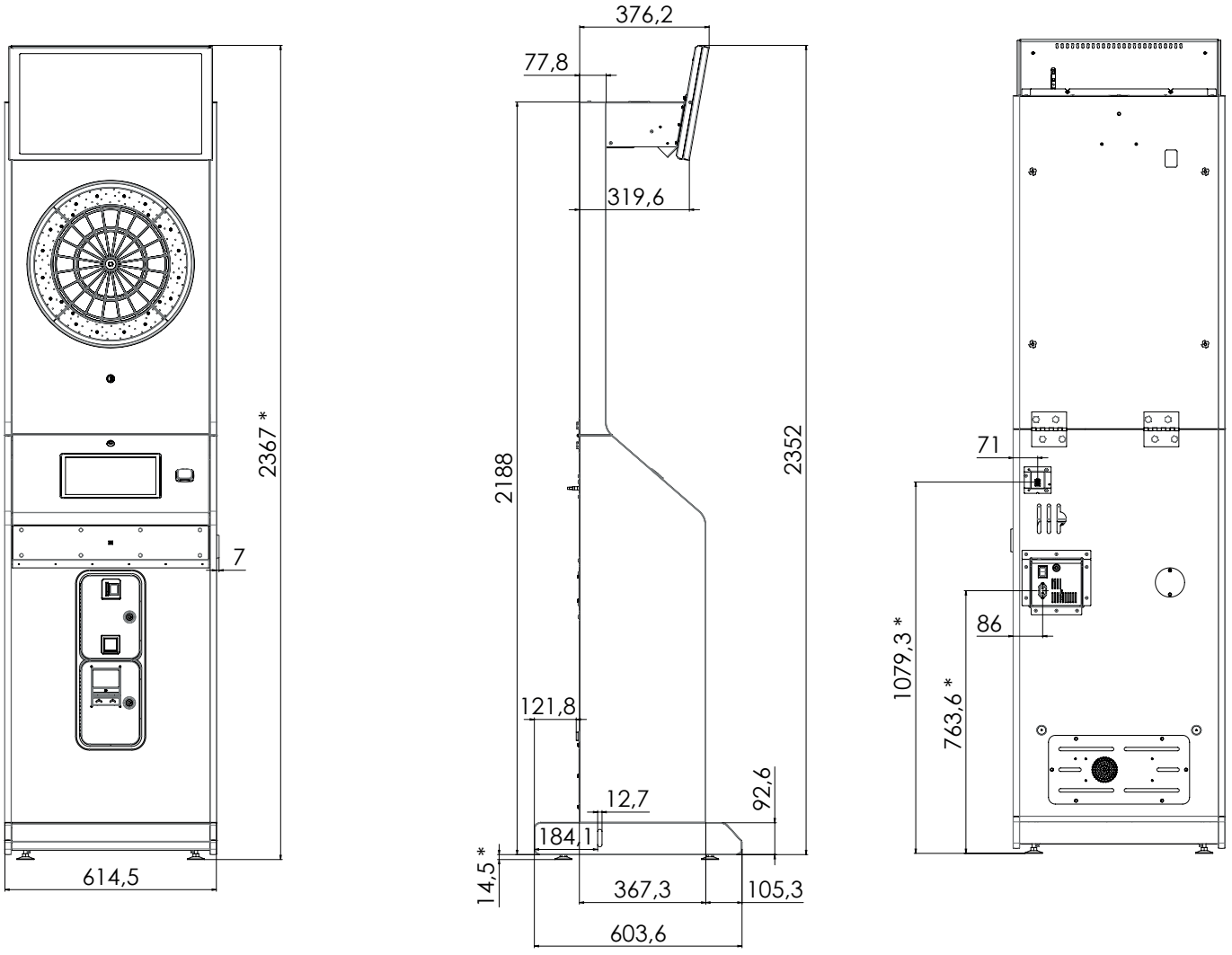
Hauteur	2360 mm
Largeur	620 mm
Profondeur	600 mm
Poids	env. 105 kg

Puissance raccordée

Tension d'alimentation	230 V / 50 Hz
Puissance absorbée	75 W

Conditions de fonctionnement

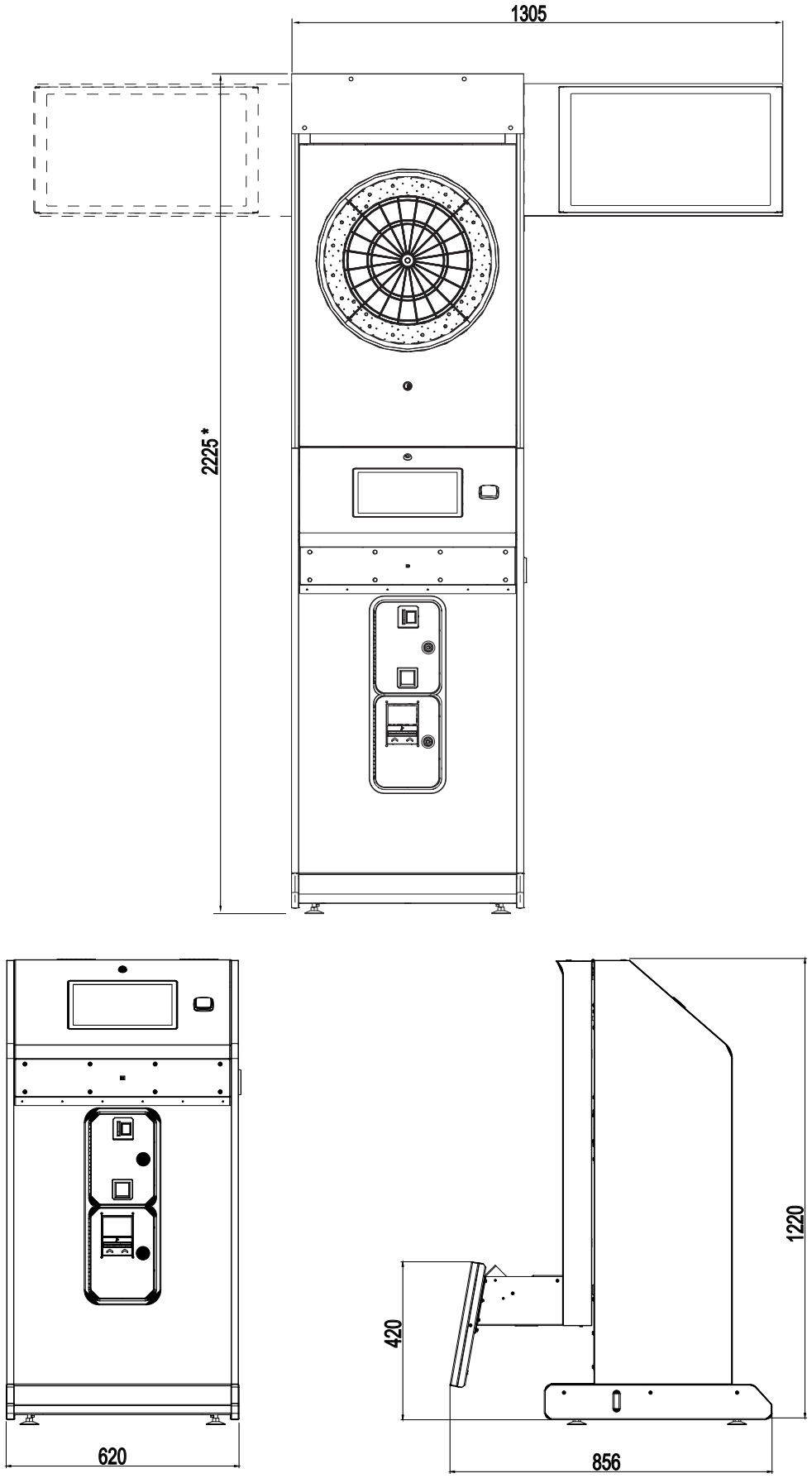
Température service : 10° - 35°C, stockage : 0° - 40°C
Humidité ambiante rel. 30 % - 80 % (sans condensation)



Toutes les données sont en mm

Les dimensions marquées d'un * peuvent être modifiées par les pieds à vis réglables en hauteur sur le socle du boîtier.

2.1. Autres dimensions



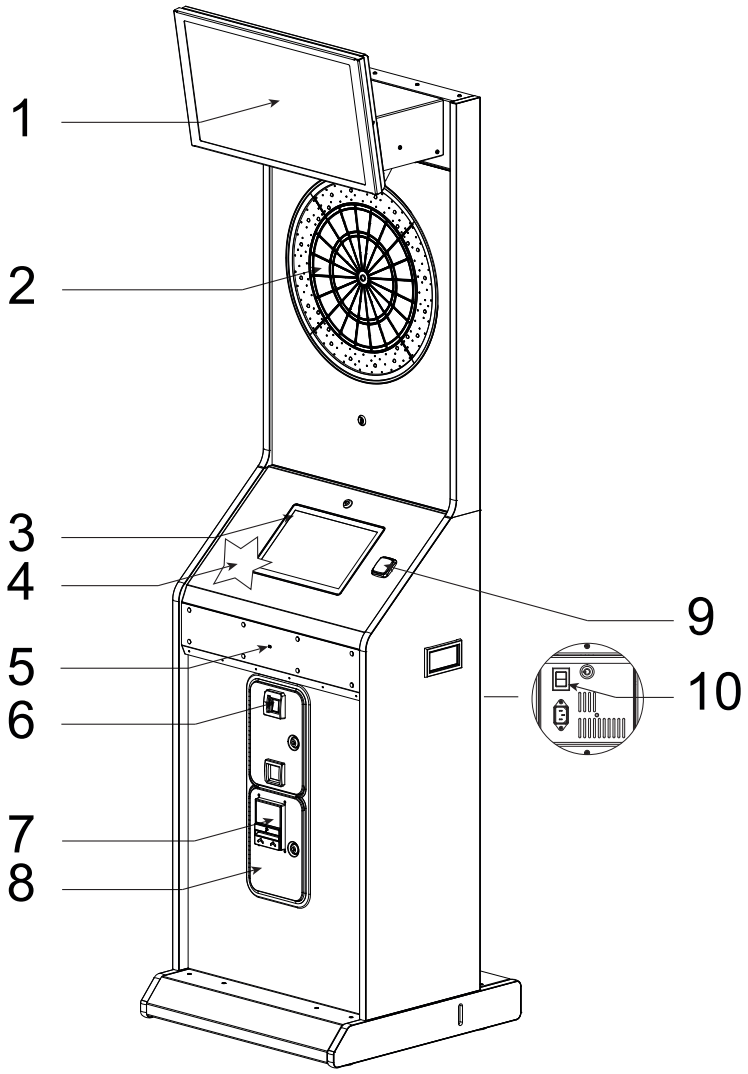
Les dimensions marquées d'un * peuvent être modifiées par les pieds à vis réglables en hauteur sur le socle du boîtier.

3. Eléments fonctionnels

1 Moniteur d'affichage supérieur
2 Cible (Target)
3 Moniteur inférieur avec écran tactile
4 Bouton de service (à l'intérieur)
5 Capteur de détection des joueurs
6 Fente de monnayeur
7 Fente à billets
8 Interface VDAI (à l'intérieur)
9 Bouton de changement de joueur
10 Interrupteur marche/arrêt



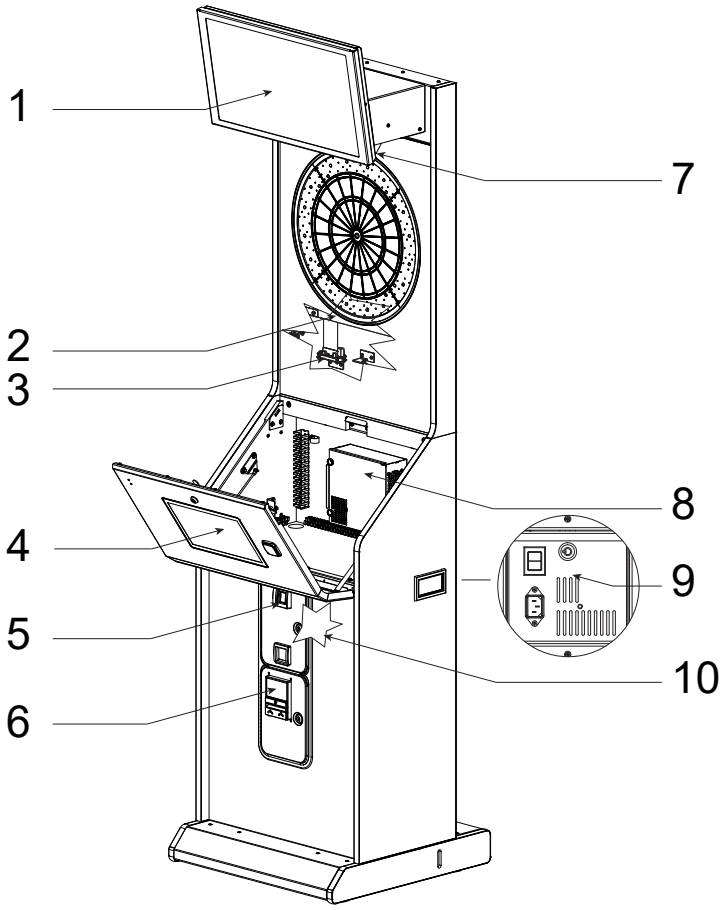




4. Composants

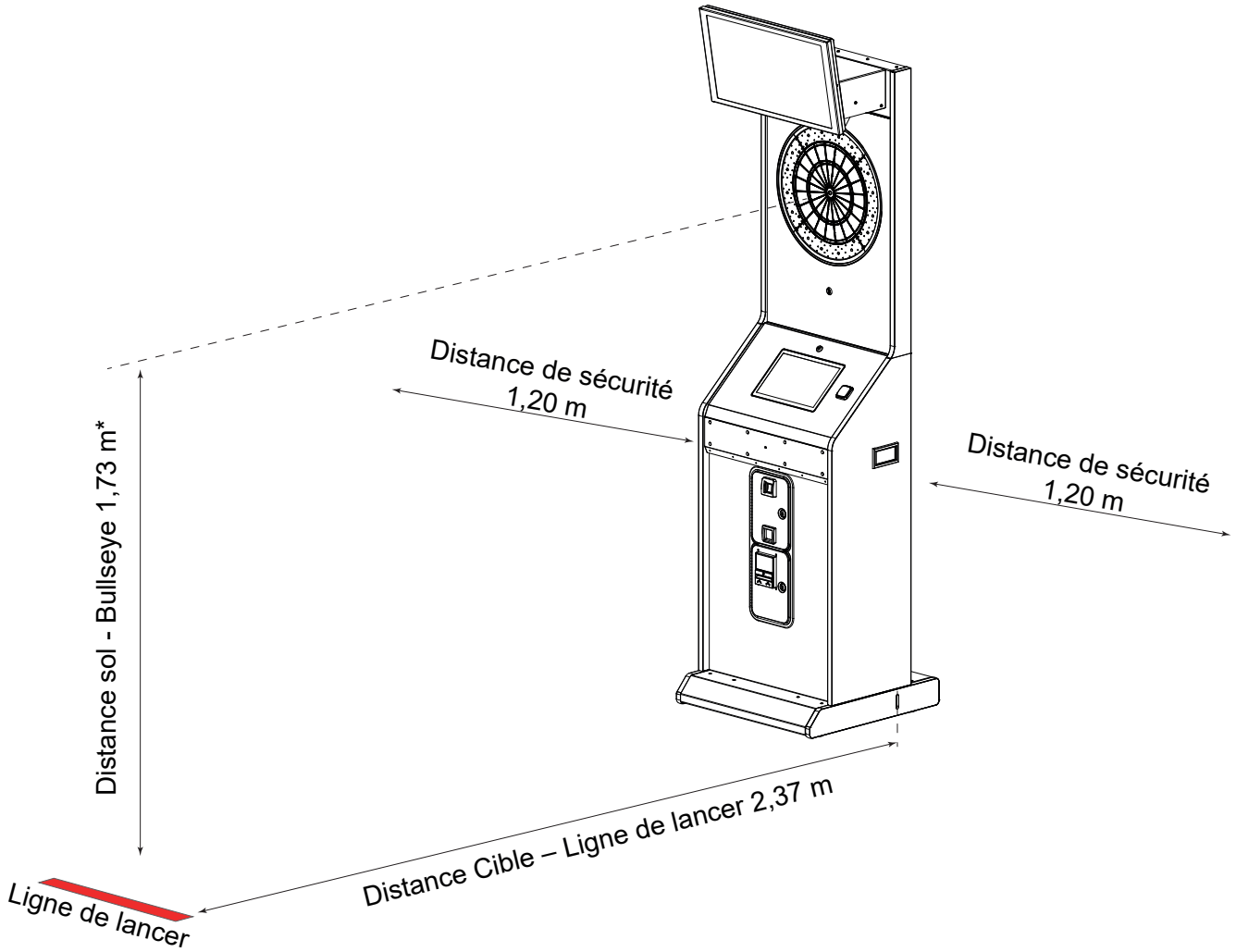
AVERTISSEMENT :
L'appareil est équipé d'un éclairage à LED.
Ne regardez jamais directement la LED depuis une faible distance ou durant une période prolongée. Le rayonnement émis est susceptible d'endommager aussi bien la cornée que la rétine.

1 Moniteur d'affichage supérieur (23,8")
2 Matrice de cible
3 Carte imprimée pour matrice de commutation et détection des lancers ratés
4 Moniteur inférieur avec écran tactile (12,1")
5 Porte de monnayeur pour pièces / monnayeur pour pièces
6 Porte de monnayeur pour billets / monnayeur pour billets
7 Eclairage à LED
8 Unité de commande
9 Bloc secteur
10 Dart-IO-Device, interface monnayeur pour billets, distributeur électrique



4.1. Surface d’installation recommandée

Largeur	min. 3,00 m
Profondeur	min. 3,00 m
Hauteur min. de pièce	2,50 m



* grâce aux pieds vissables dans le socle du HB10, la hauteur du Bullseye de 1,73 m doit être adaptée aux conditions locales.

5. Mise en place et mise en service

AVERTISSEMENT :
L'appareil peut basculer et tomber. Il existe un risque de lésions corporelles potentielles, voire de mort.
Il existe un risque d'écrasement au moment de l'ouverture et de la fermeture des portes de l'appareil – les doigts peuvent se retrouver coincés !

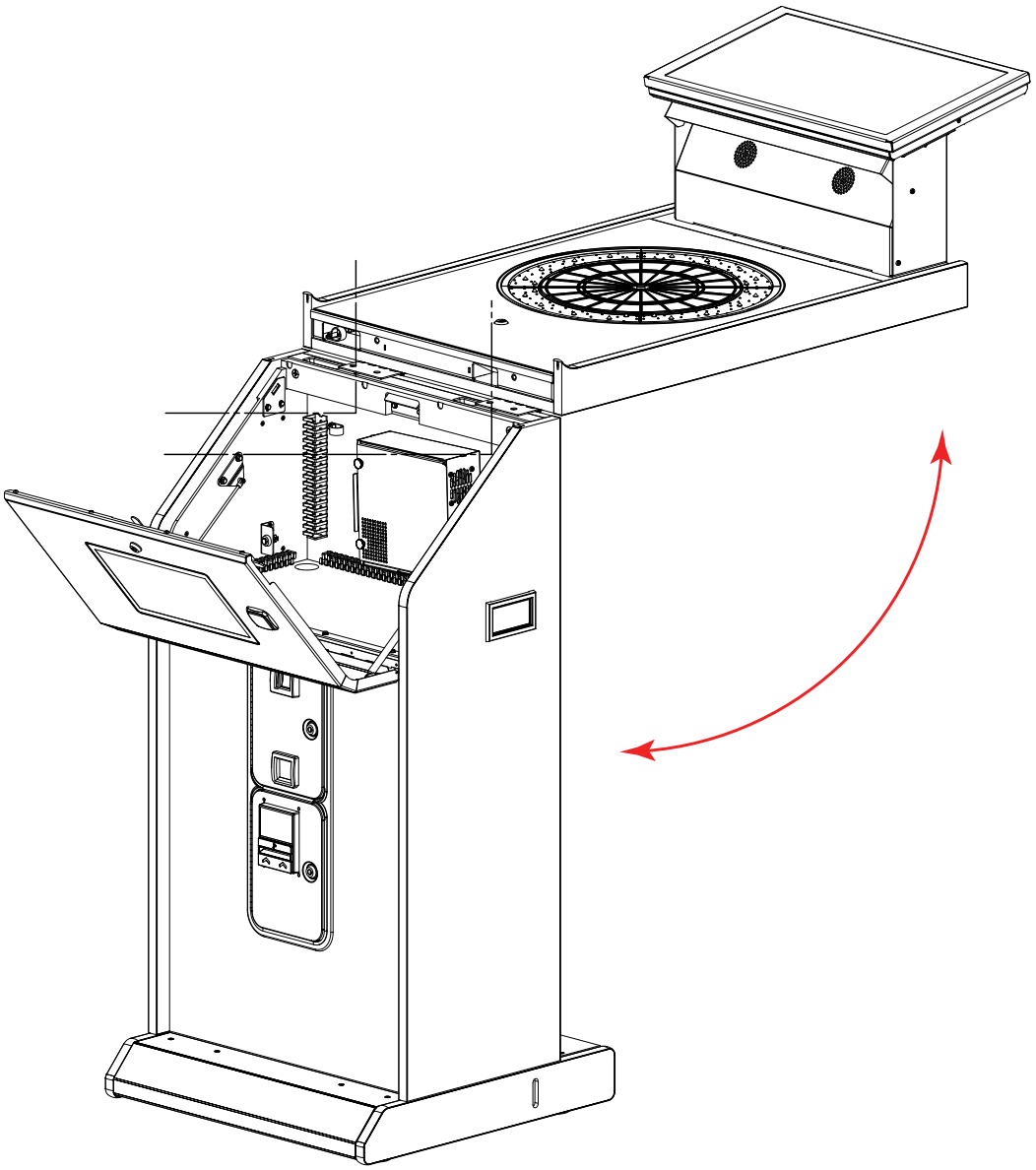
5.1. Mise en place de l'appareil

La mise en place de l'appareil nécessite l'intervention de 2 personnes au minimum.
Pour mettre en place l'appareil, il faut se munir d'une clé plate de 13 ou équivalente.

Après avoir retiré l'emballage, procédez comme suit afin d'assembler l'appareil :

1. Ouvrez la porte principale.

2. Retirez les vis à tête hexagonale de la caisse et placez-les dans le compartiment électronique avec la clé à fourche.





PRUDENCE :
Faites attention à ce que les câbles des parties supérieure et inférieure soient correctement posés. Ils risquent de se retrouver coincés et d'être endommagés !

3. Relevez la partie supérieure lentement et avec prudence. Faites attention à ce que la partie inférieure soit bien stable. Veillez à ce que la partie supérieure soit maintenue en place jusqu'à ce qu'elle soit bien vissée à la partie inférieure.

4. Vissez les parties supérieure et inférieure du compartiment électronique à l'aide des vis à tête hexagonale fournies. Faites attention à ce que la partie supérieure et la partie inférieure soient bien vissées ensemble. Cela permet d'éviter un possible risque de blessure.

5. Brancher le cordon d'alimentation :
le cordon d'alimentation est enroulé dans la caisse. Faites passer l'extrémité libre du cordon d'alimentation dans l'ouverture et tirez suffisamment de cordon d'alimentation par l'ouverture jusqu'à ce qu'il atteigne la prise de courant.

6. Placez ensuite l'appareil à l'emplacement définitif prévu, non loin d'une prise de courant. Ce faisant, l'appareil ne doit jamais être incliné de plus de 10 degrés ! Branchez le cordon d'alimentation de l'appareil dans la prise de courant.



PRUDENCE :
Ne pas boucher les fentes d'aération de l'appareil !

5.2. Fixation de l’appareil au mur

AVERTISSEMENT :
L’appareil peut basculer et tomber. Il existe un risque de lésions corporelles potentielles, voire de mort.
L’appareil doit être ancré au sol et/ou au mur afin d’éviter qu’il ne tombe. Le matériel de fixation nécessaire est livré avec l’appareil.

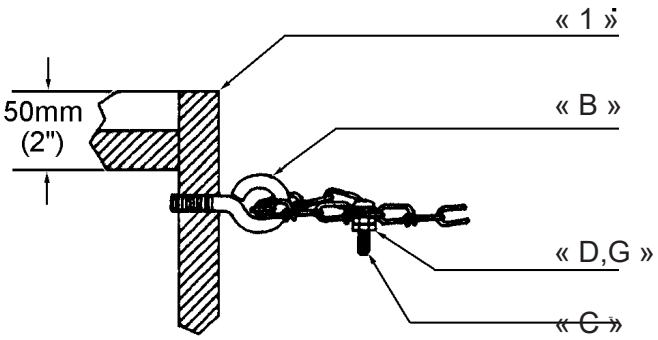
Matériel de fixation fourni :

A 			A : CHAÎNE À NŒUDS 30cm
B 	C 	D 	L : BOULON À ŒIL M8x40 C : VIS À TÊTE BOMBÉE M4x16 D : RONDELLE PLATE D4,3
E 	F 	G 	E : CHEVILLE MULTIUSAGE 10x61 F : BOULON À ŒIL avec filetage bois G : ECROU D’ARRÊT M4

Outils nécessaires : Mètre ruban ou règle graduée, tournevis cruciforme de taille 1, pince universelle, perceuse (selon le matériau du mur)

Fixation du boulon à œil et de la chaîne sur la partie supérieure de l’appareil

1. Vissez le boulon à œil « B » au centre de la paroi arrière « 1 » de la partie supérieure de l’appareil.
2. Fixez la chaîne au boulon à œil « B » avec la vis « C », la rondelle « D », et l’écrou « G ».
3. Placez l’appareil en position de jeu et marquez un point sur le mur dans l’alignement direct du boulon à œil et de la chaîne à l’arrière de l’appareil.

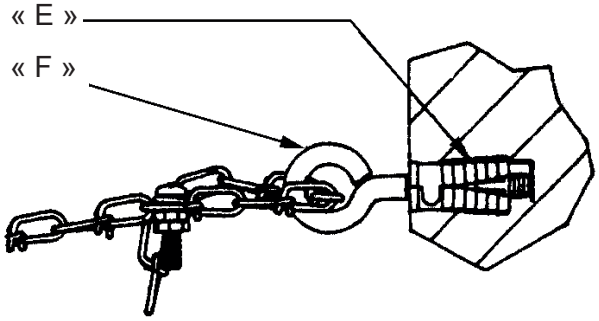


Fixation sur mur solide
(béton, brique, pierre ponce, etc.)

1. Percez un trou pour la cheville « E » à l'endroit marqué.

2. Insérez la cheville « E » dans le trou percé et vissez le boulon à œil « F » à l'intérieur.

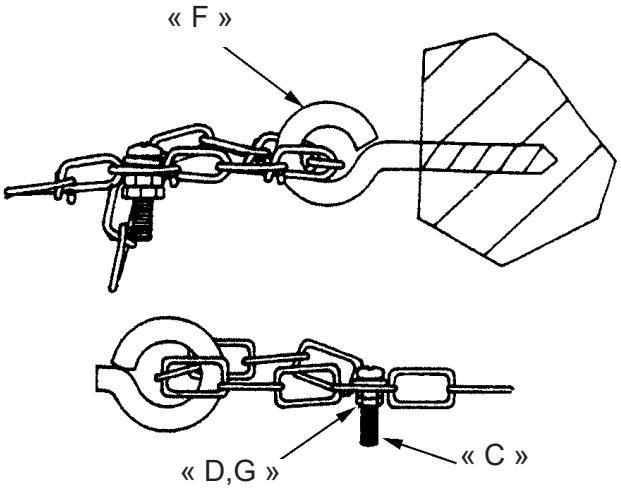
3. Faites passer la chaîne dans le boulon à œil « F » et vissez la chaîne avec la vis « C », la rondelle « D » et l'écrou « G » comme sur l'illustration. Une fois en place, la chaîne ne doit avoir que peu de mou.



Fixation aux murs en bois

1. Vissez le boulon à œil « F » dans le mur à l'endroit marqué. (percer préalablement le cas échéant).

2. Faites passer la chaîne dans le boulon à œil « F » et vissez la chaîne avec la vis « C », la rondelle « D » et l'écrou « G » comme sur l'illustration. Une fois en place, la chaîne ne doit avoir que peu de mou.



5.3. Mise en service



AVERTISSEMENT :
Seules les fléchettes à pointe en plastique sont autorisées avec cet appareil !

Allumer le jeu de fléchettes au moyen de l'interrupteur secteur à l'arrière de l'appareil.

5.4. Capteurs

Le jeu de fléchettes est pourvu de deux systèmes de capteurs spéciaux.

5.4.1. Capteur piézoélectrique

Une fléchette qui atteint la cible est détectée dans la zone de l'anneau de réception et est signalée par un bref signal sonore. Lorsqu'il a détecté trois fléchettes lancées, l'appareil demande à ce que les fléchettes soient retirées.
Le capteur piézoélectrique est activé par défaut.

5.4.2. Capteur de distance

L'appareil est équipé d'un capteur de distance. Il permet à l'appareil de détecter la présence d'un joueur à proximité de la cible (p. ex. lors du retrait des fléchettes). Lorsque le capteur piézoélectrique a enregistré 3 fléchettes (sur la cible), le capteur infrarouge est activé. Il n'est alors pas nécessaire d'appuyer sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR], car le capteur infrarouge détecte qu'un joueur retire les fléchettes de la cible.
Un réglage du capteur de distance n'est ni possible, ni nécessaire.



REMARQUE :
Il faut impérativement contrôler les deux capteurs sur le lieu d'installation.



REMARQUE :
Il peut être difficile de repérer les joueurs portant une tenue sombre lors d'un changement automatique de joueurs. Dans ces cas de figure, il faut utiliser la touche [CHANGER DE JOUEUR] afin d'en changer.

Il faut également appuyer sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR] lorsque :

- des fléchettes ont été lancées hors de l'appareil.
- la porte de la cible a été atteinte.
- une fléchette n'a pas atteint le secteur de la cible comptant pour le score.
- le capteur piézoélectrique ou le capteur infrarouge sont désactivés.

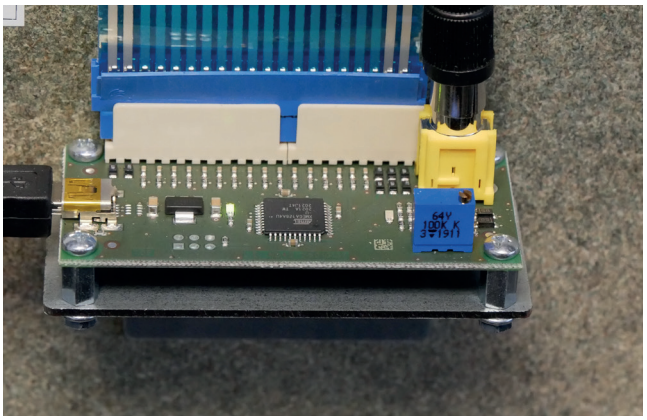
5.4.3. Étalonnage du capteur de fléchettes (capteur piézoélectrique)

REMARQUE :
Le capteur a été correctement réglé en usine. Les instructions de réglage ne sont nécessaires qu'en cas de réparation.

REMARQUE :
Éviter un réglage trop sensible !
Une sensibilité de capteur trop élevée est susceptible d'entraîner des erreurs lors du comptage des fléchettes en cas de musique forte. Un capteur de fléchettes correctement réglé fonctionne sans encombre à des volumes sonores jusqu'à 110 dB.

Le bouton de réglage du capteur de fléchettes (potentiomètre) est placé sous la cible, derrière le contour de la cible, et peut être réglé au moyen d'un tournevis plat de taille 1.
La LED placée à côté du potentiomètre permet de contrôler la sensibilité.

Faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre afin d'augmenter la sensibilité.



5.5. Programmer d’autres types de pièces de monnaie

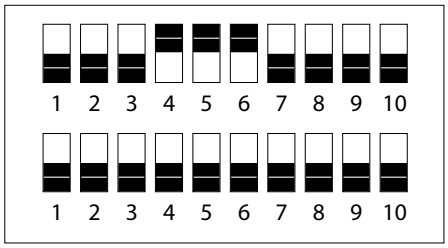
Pour les autres types de pièces de monnaie ou de jetons, le monnayeur pour pièces NRI G13 mft USBa peut être programmé directement en « mode Teach » sans logiciel supplémentaire, autrement dit un type de pièce de monnaie ou même un jeton (token) est réaffecté à un canal de pièces. Pour la programmation, les canaux de pièces 7 et 8 du bloc mémoire activé sont disponibles par défaut. (S1.7, S1.8)

1. Allumez l’appareil.

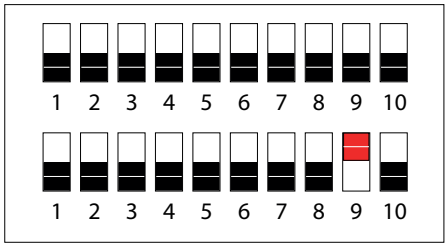
2. Ouvrez la porte du monnayeur pour pièces.



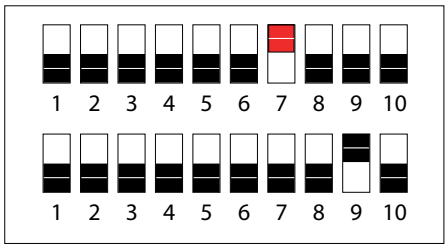
3. Réglez tous les commutateurs DIL 1-10 du bloc de commutateurs inférieur (S2) vers le bas sur OFF.
   Le bloc de commutateurs supérieur (S1) est indiqué à titre d’exemple, des variantes sont possibles.
   Notez la position du commutateur du bloc de commutateurs supérieur (S1) et positionnez-les tous sur OFF.



4. Réglez le commutateur DIL 9 du bloc de commutateurs inférieur S2.9 vers le haut sur ON.
   L’appareil est en mode Teach pour programmer les canaux de pièces de monnaie.

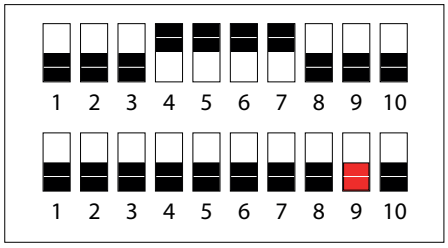


5. Réglez le commutateur DIL du monnayeur à programmer S1.7 ou S1.8 vers le haut sur ON.
   Exemple :
   Dans l’exemple, S1.7 est réglé vers le haut sur ON.



6. Insérez 10 pièces minimum du nouveau type de pièces / jetons dans le monnayeur pour pièces ou dans le jeu de fléchettes. Les pièces de monnaie sont triées dans le bac de récupération au cours de la phase de programmation.
   Une fois la 10e pièce insérée, l’aiguillage d’acceptation émet un claquement (bruit de serrage).
   Il est recommandé de programmer le monnayeur pour pièces avec 20 pièces afin d’obtenir une meilleure acceptation.

7. Repositionnez le commutateur DIL S2.9 du bloc de commutateurs inférieur sur OFF.
   L'aiguillage d'acceptation émet un claquement (bruit de serrage) afin de signaler que la mémorisation a réussi.
8. Restaurez la configuration initiale du bloc de commutateurs supérieur et remettez le canal programmé, p. ex S1.7, sur ON.



9. Procédez à un RAMCLEAR.

10. Vérifiez le niveau de crédits (voir « Niveau de crédits » sur la page 40).

11. Refermez la porte du monnayeur pour pièces et contrôlez l'acceptation de pièces de monnaie.

5.6. Remplacement de composants

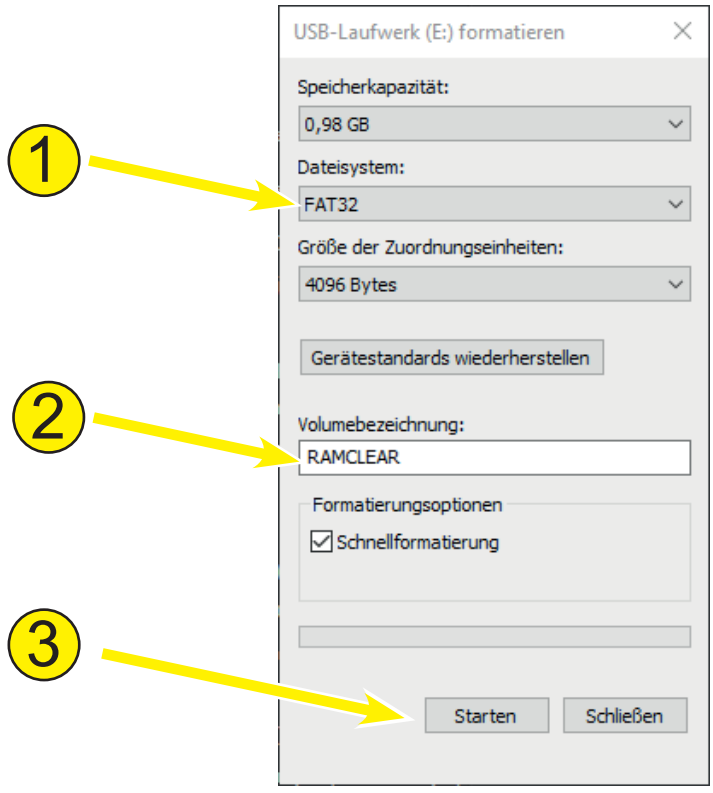
PRUDENCE :
Un RAMCLEAR a pour effet de réinitialiser l'appareil. Tous les paramètres sont supprimés, à l'exception du numéro de série.

REMARQUE:
Vérifiez s'il existe une version plus récente du programme pour votre appareil avant d'entamer le travail.

Certains composants, une fois remplacés, doivent à nouveau être enregistrés (monnayeur pour pièces, monnayeur pour billets). Il faut alors effectuer un RAMCLEAR.

Pour ce faire, procédez comme suit :

- Formater une clé USB vide avec la désignation « RAMCLEAR ».



- Le cas échéant, enregistrer les paramètres (voir « 8.2.2. Appareil | Paramètres de base | Fichier de config. » sur la page 42).
- Insérer la clé USB dans un port USB libre de l'appareil.
- Allumer l'appareil. Les composants s'affichent à l'écran.
- Quand le message « *Restart Machine with RAMCLEAR Switch off* » apparaît, éteindre l'appareil, retirer la clé USB et rallumer l'appareil.

5.7. Maintenance et entretien

Les instructions d'entretien suivantes doivent impérativement être effectuées par du personnel qualifié et formé.



AVERTISSEMENT :

Des parties sous tension sont exposées en cas d'ouverture des couvercles ou de retrait de pièces.

L'appareil n'est hors tension qu'une fois la fiche secteur débranchée ! Lors de tous les travaux de remplacement et de maintenance, l'appareil doit être mis hors tension en débranchant la fiche d'alimentation !

Tous les travaux doivent être effectués par des professionnels spécialisés en électrotechnique qui connaissent bien les risques associés ainsi que la réglementation en vigueur.

Afin de garantir un fonctionnement sans danger, il convient de respecter les consignes de sécurité figurant dans le manuel de l'appareil ainsi que les prescriptions et directives techniques DIN / VDE lors de toute opération.

5.7.1. Nettoyer la cible

Eteignez l'appareil et ouvrez le panneau de la partie supérieure du meuble. Déverrouillez l'unité de montage en tournant les deux leviers rotatifs situés dans les coins supérieurs. A présent, rabattez en douceur vers le bas la trame délimitant les segments afin d'en retirer la saleté et les pointes de fléchettes cassées.

5.7.2. Nettoyage des écrans

Si la cible est particulièrement sale, il est possible de la nettoyer au moyen d'un produit nettoyant courant.

5.7.3. Nettoyage du meuble

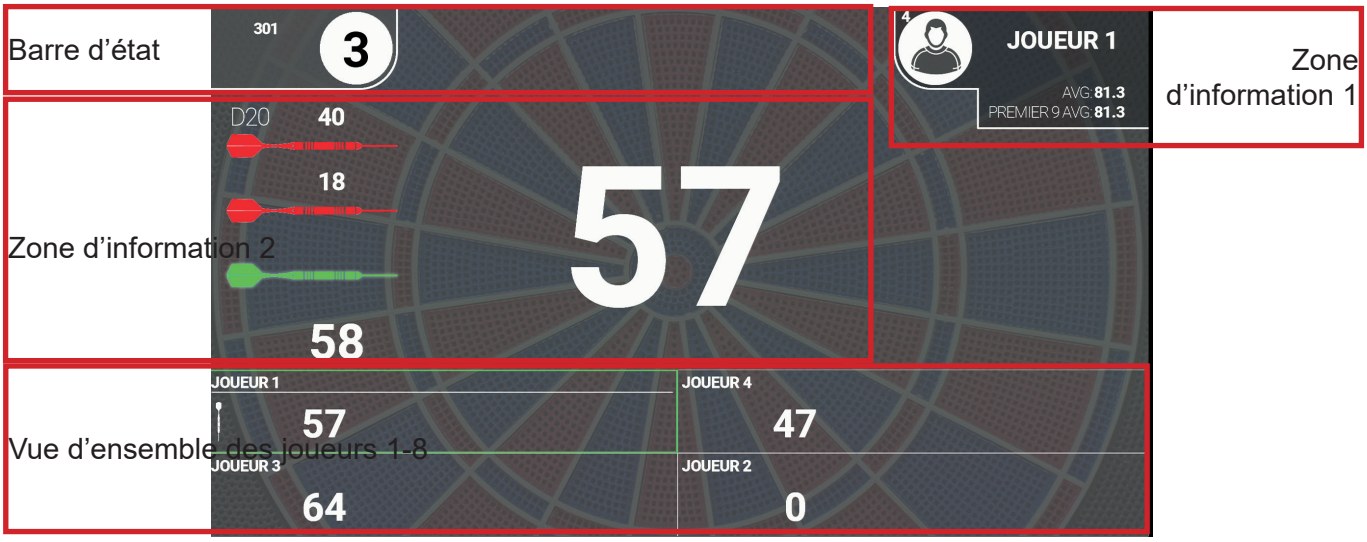
Éliminer la poussière du meuble avec prudence au moyen d'un chiffon doux. En cas de salissures plus importantes, humidifiez légèrement un chiffon doux d'une solution non abrasive (p. ex. liquide vaisselle) avant d'essuyer le boîtier.
N'utilisez pas d'éponges à récurer, de produits nettoyants alcalins/acides, de poudres à récurer ou de solvants volatils comme l'alcool, l'essence, des diluants ou des insecticides.
Afin de garantir une ventilation suffisante, il est conseillé de passer régulièrement l'aspirateur sur les ouvertures de ventilation.

6. Les écrans

6.1. L'écran supérieur

L'écran d'information est divisé en plusieurs parties.

Barre d'état	La barre d'état affiche la partie et la volée en cours. Lorsqu'un nombre limite de volées a été défini pour la partie, il est affiché (volée : 2/25). Il est indiqué au centre de l'écran si la partie peut s'achever en cours de volée.
Zone d'information 1	La zone d'information 1 affiche le joueur actuel et son taux de réussite moyen par partie.
Zone d'information 2	La zone d'information 2 affiche les lancers actuels et le score actuel du joueur.
Vue d'ensemble des joueurs	La vue d'ensemble des joueurs répertorie tous les joueurs participants avec leur score actuel. Le joueur en train de jouer est encadré.



6.2. L'écran inférieur

L'écran inférieur est équipé d'une dalle tactile servant à commander l'appareil.



7. Règles du jeu

7.1. Règles du jeu générales

Sélectionner le mode de jeu
Sélectionnez un mode. Les possibilités sont les suivantes :

Jeux	Mode normal, tous les jeux et options disponibles sont à disposition.
Ligue	En mode ligue, seuls les jeux pertinents pour la ligue sont affichés.
Tournoi	En mode tournoi, seules les parties de tournoi sont disponibles. En mode tournoi, 3 à 8 joueurs peuvent participer.
Training	L'entraînement (training) est possible seul ou à 2 joueurs. Les types d'entraînement possibles sont simple, double, triple ou bulle ainsi que Check Out Ways prédéfinies. En mode entraînement, un joueur peut obtenir son taux de réussite sur 20 volées maximum.



Sélectionner un jeu
Sélectionnez votre jeu.



Régler les options

Sélectionnez (si vous le souhaitez) vos options pour le jeu. Si les crédits sont insuffisants, ils sont indiqués en rouge. Dans ce cas de figure, annulez les options ou ajoutez de l'argent afin d'augmenter le solde de crédits. Appuyez sur [Suivant].



Sélectionnez le nombre de joueurs ou appuyez sur l'icône Team puis sur le nombre de joueurs de l'équipe. Appuyez sur un champ de joueur pour saisir les noms que vous souhaitez ou activer LEO.



Appuyez sur le champ [Joueur 4] pour saisir les noms que vous voulez en utilisant le clavier affiché. Vous pouvez également utiliser le code QR et l'application Löwen Dart afin de télécharger votre propre profil.

REMARQUE :

Pour pouvoir utiliser les possibilités offertes par l'application Löwen Dart, l'appareil doit impérativement être connecté (voir « 8.2.10. Appareil | Réseau » sur la page 48).

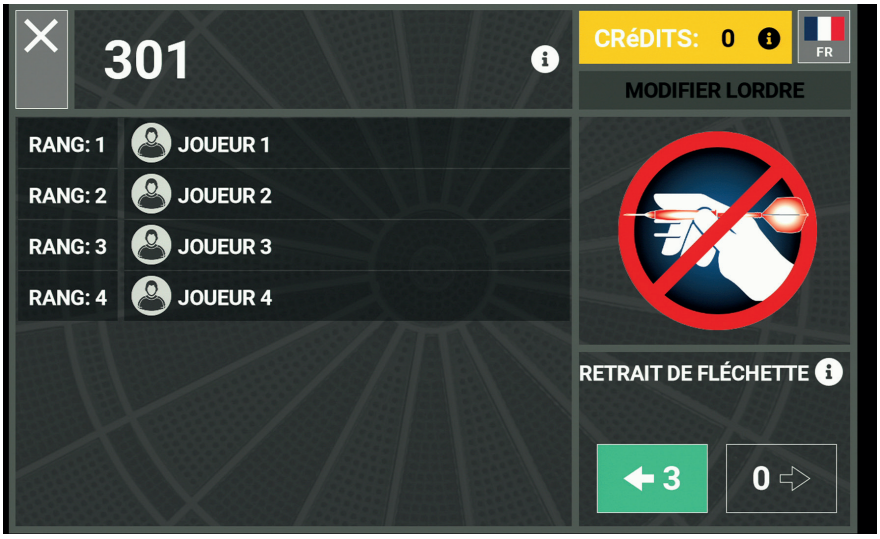


Déroulement du jeu

Le joueur peut commencer à lancer ses fléchettes dès que l'icône verte de lancer s'affiche. Les fléchettes lancées avant ne seront pas prises en compte dans le score.



Une fois ses 3 fléchettes lancées, le joueur peut les retirer de la cible. L'icône rouge « NE PAS LANCER DE FLECHETTES » bloque la machine jusqu'à ce que le joueur s'éloigne à nouveau de l'appareil. L'appareil passe automatiquement au joueur suivant. Vous avez également la possibilité d'appuyer sur la touche [CHANGER DE JOUEUR], qui débloque la machine, qu'une personne se tienne ou non devant la machine.



REMARQUE :
S'il n'y a pas eu 3 impacts de fléchettes enregistrés, vous devez appuyer sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR] avant de retirer les fléchettes de la cible.

7.2. Règles des différents jeux

7.2.1. Jeux `01

301 (501, 701 ou 901) points sont préalablement attribués à chaque joueur.
Le vainqueur est celui qui parvient exactement à un score de « 0 ».

Casse (bust)

Si un joueur obtient avec une fléchette un score inférieur à « 0 », il perd toutes les autres fléchettes non lancées de la volée en cours. Son tour est terminé. Son score est ramené à la valeur indiquée en début de volée.

7.2.2. Cricket

Le but du jeu est de fermer certains numéros/segments en les atteignant trois fois chacun et d'empêcher ainsi les adversaires de marquer des points dans ces mêmes segments.
Pour ce jeu, on utilise les segments #20, #19, #18, #17, #16, #15 et la bulle. Le premier joueur à fermer un segment peut continuer à marquer des points sur ce segment jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient eux aussi fermé. Le chiffre des segments fermés est alors grisé à l'écran et remplacé par « -- ». Si la bulle est fermée, elle s'affiche elle aussi grisée à l'écran. Le joueur ayant fermé tous les numéros et la bulle et affichant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité au score entre deux joueurs, celui qui a fermé en premier tous les chiffres et la bulle remporte la partie.

Exemple : pour couvrir le #20, il faut soit atteindre trois fois un segment simple #20 ; soit une fois un segment simple et une fois un segment double #20 ; soit une fois le segment triple #20.

7.2.3. 301-Elimination

Se joue comme les autres jeux `01, à ceci près que chaque joueur a la possibilité de ramener le score des adversaires à zéro (0). La partie commence à 0. Le premier joueur à atteindre 301 points exactement ou à obtenir le score le plus élevé au bout de 10 ou 20 volées remporte la partie. Pour « éliminer » un adversaire, il suffit d'égaler le score de celui-ci sur n'importe quel lancer.

Exemple : le joueur 1 a 80 points, le joueur 2 a un total de 120 points, le joueur 3 a 90 points et le joueur 4 a 150 points. Le joueur 1 atteint le 10 sur son premier lancer et obtient 90 points, ce qui signifie qu'il élimine le joueur 3. Le joueur 1 atteint le double 15 avec son deuxième lancer et obtient 120 points, éliminant de fait aussi le joueur 2. Avec son troisième lancer, il atteint à nouveau le double 15 et obtient 150 points, ce qui a pour effet d'éliminer enfin le joueur 4. Tous les adversaires ont un score de zéro.

7.2.4. Shanghai

Chaque joueur dispose de 3 fléchettes par tour. Le but du jeu est d'atteindre chaque segment dans l'ordre, en commençant par le segment #1 jusqu'au segment #20 pour terminer avec la bulle intérieure. Le joueur ayant le score le plus élevé au bout de 7 tours ou un Shanghai remporte la partie. L'appareil indique à chaque joueur le prochain segment à atteindre à chaque volée. Dans le cas d'un « Shanghai », un joueur remporte la partie en atteignant, au cours d'une même volée, trois numéros consécutifs dans différents secteurs de score, à savoir le simple, le double et le triple. L'ordre est sans importance.

Exemple : Le joueur atteint 4, 5 et 6 au 4e tour, et ce d'abord un « Single-4 », puis un « Double-5 » et un « Triple-6 » : on parle alors de Shanghai.

7.2.5. Split Score (Classic)

Chaque joueur débute la partie avec 40 points. Chaque joueur doit lancer 3 fléchettes par volée sur les segments prédéfinis par l'appareil. A chaque lancer réussi, le nombre de points correspondant est ajouté au score du joueur (doubles & triples inclus). Si, au cours d'une volée, un joueur ne parvient pas à atteindre au moins une fois le segment prédéfini, il voit son score divisé par deux. Les segments prédéfinis sont 15, 16, n'importe quel double, 17, 18, n'importe quel triple, 19, 20 et la bulle. Le joueur ayant le score le plus élevé au bout de 9 volées remporte la partie.

7.2.6. Rapid Fire (Classic)

Le but de ce jeu est d'atteindre des segments prédéfinis avant qu'une durée définie soit écoulée. Les joueurs disposent de 15 ticks (3 ticks correspondent à 1 seconde) pour terminer une volée. Les trois segments à atteindre sont affichés en début de volée. Chaque joueur commence en lançant sa première fléchette sur le premier segment prédéfini. Le compte à rebours démarre avec le premier lancer réussi. La 2e et la 3e fléchettes doivent être lancées avant l'écoulement du compte à rebours (Time Out). Seuls les segments prédéfinis permettent de marquer des points. Chaque segment de la cible sera prédéfini une fois au cours du jeu. Le joueur ayant le score le plus élevé au bout de 7 volées remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de temps restant remporte la partie.

7.2.7. High Score

Chaque joueur dispose de 3 fléchettes par tour. Le joueur ayant le score le plus élevé au bout de 7 volées remporte la partie.

7.2.8. Super Handicap

Super Handicap permet à des joueurs de niveaux différents de s'affronter. On peut choisir individuellement le score de départ pour chaque joueur parmi les jeux `01. Qui plus est, toutes les options `01 peuvent être réglées.

7.2.9. Ballon Party

Le but est d'atteindre les chiffres sur un ballon. En échange, le joueur reçoit entre deux et cinq points au hasard.
Si les champs doubles ou triples d'un ballon sont atteints ou si les trois fléchettes atteignent un ballon, un nouveau ballon apparaît. Lorsque l'on atteint la bulle ou une double bulle, deux ou trois nouveaux ballons apparaissent. L'écran se remplit à mesure que les ballons disparaissent, toutefois seulement jusqu'à 7 volées. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus aucun ballon et que l'écran ne se remplit plus. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

7.2.10. Around the World

Le but du jeu est d'atteindre chaque segment dans l'ordre pour finir par la bulle ou de faire une fois le tour de la cible. Le joueur, qui a atteint les segments indiqués dans l'ordre, remporte la partie. L'appareil indique à chaque joueur le prochain segment à atteindre à chaque volée.

7.3. Options de jeux

7.3.1. Options de jeux `01

Double In	Le jeu ne commence que lorsque l'on atteint un segment dans la couronne des doubles ou dans la bulle intérieure. Tous les lancers réussis antérieurs à ce Double In ne sont pas comptabilisés.
Double Out	Le jeu doit se terminer avec un score de zéro (0) exactement en atteignant un segment dans la couronne des doubles ou dans la « bulle intérieure ». Lorsque le score atteint est de « 1 », on considère qu'il y a Bust.
Double In/Out	Il s'agit d'une combinaison de Double In et Double Out.
Master In	Comme « Double In » à ceci près que la partie peut également commencer lorsque l'on atteint un segment dans la couronne des triples.
Master Out	Comme « Double Out » à ceci près que la partie peut également se terminer lorsque l'on atteint un segment dans la couronne des triples.
Master In/Master Out	Il s'agit d'une combinaison de Master In et Master Out.
Play as One	Il s'agit d'une variante permettant de jouer en équipe. Si cette option est sélectionnée, l'équipe en question cherche à perdre ensemble les points prédéfinis. Il y a donc un score commun à l'équipe, et non un score individuel pour chaque joueur de l'équipe.
Mode Match	Pour remporter un match, il faut gagner un nombre de sets prédéfini. Pour remporter un set, il faut au préalable avoir gagné un certain nombre de manches (legs).

7.3.2. Variantes du Cricket et options

Chance It / Cut Throat	Ce jeu est une combinaison de Chance It et de Cut Throat Cricket.
Chance It / Master Cricket	Ce jeu est une combinaison de Chance It et de Master Cricket.
You Pick It / Cut Throat	Ce jeu est une combinaison de You Pick It et de Cut Throat Cricket.
You Pick It / Master Cricktet	Ce jeu est une combinaison de You Pick It et de Master Cricket.

Chance It	Se joue comme Cricket, à ceci près que le système de jeu prédéfinit six nombres/segments de son choix et la bulle. Pour le reste, les règles habituelles du Cricket s'appliquent.
You Pick It	Se joue comme Cricket, à ceci près qu'un joueur prédéfinit six nombres/segments de son choix et la bulle. Pour prédéfinir les segments, veuillez patienter jusqu'à ce que le zéro clignote. Appuyez ensuite sur les 6 segments de votre choix sur la cible. Les chiffres sélectionnés s'affichent à l'écran dans l'ordre décroissant. Pour le reste, les règles habituelles du Cricket s'appliquent.
Cut Throat	Se joue comme Cricket, à ceci près que les joueurs ayant fermé les nombres / segments ajoutent les points correspondants au score de leurs adversaires en cas de lancers réussis dans ces segments. Le joueur qui a fermé tous les chiffres et obtenu le score le plus faible remporte la partie.
Master Cricket	Se joue comme Cricket, à ceci près qu'un joueur ne marque qu'en fermant un chiffre. Lorsqu'un joueur a fermé tous ses numéros et la bulle, il peut marquer des points sur tous les numéros encore ouverts chez ses adversaires jusqu'à ce que ces derniers aient fermé leurs numéros et la bulle. Le joueur qui a fermé tous les chiffres et obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

7.3.3. Options de Split Score

Classic	Les segments prédéfinis sont, dans l'ordre suivant, 15, 16, n'importe quel double, 17, 18, n'importe quel triple, 19, 20 et la bulle.
Shuffle	Les segments sont 15, 16, n'importe quel double, 17, 18, n'importe quel triple, 19, 20 et la bulle dans l'ordre aléatoire.
Chance It	Se joue comme Split Score, à ceci près que le système de jeu prédéfinit neuf numéros/segments de son choix et la bulle.
You Pick It	Se joue comme Split Score, à ceci près qu'un joueur prédéfinit neuf numéros/segments de son choix. Pour prédéfinir les segments, appuyez sur les 9 segments de votre choix sur la cible.

7.3.4. Variantes de Split Score

Classic / Chance It	Ce jeu est une combinaison de Classic et de Chance It.
Classic / You Pick It	Ce jeu est une combinaison de Classic et de You Pick It.
Shuffle / Chance It	Ce jeu est une combinaison de Shuffle et de Chance It.
Shuffle / You Pick It	Ce jeu est une combinaison de Shuffle et de You Pick It.

7.3.5. Options Shanghai

Classic	La partie se déroule selon les règles du jeu. La partie se joue en 7 volées.
Long	Avec l'option Long, les règles du jeu appliquées sont les mêmes. Cependant, chaque volée est toujours lancée sur la même valeur. La partie se joue en 20 volées.

7.3.6. Options Rapid Fire

Classic	Les trois segments à atteindre sont affichés en début de volée. La partie se joue en 7 volées.
Modern	Il n'y a qu'un seul segment défini par volée. La partie se joue en 10 volées.

7.3.7. Variantes Around the World et options

1 à 20	Les segments prédéfinis doivent être atteints dans l'ordre de #1 à #20 et la bulle.
20 à 1	Les segments prédéfinis doivent être atteints dans l'ordre de #20 à #1 et la bulle.
Dans le sens des aiguilles d'une montre	Tous les segments, en commençant par le segment #1, doivent être atteints dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui atteint le centre (bulle) en tant que dernier segment remporte la partie.
Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre	Tous les segments, en commençant par le segment #20, doivent être atteints dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le premier qui atteint le centre (bulle) en tant que dernier segment remporte la partie.
Double	Seuls les segments doubles de l'option définie sont pris en compte.
Triple	Seuls les segments triples de l'option définie sont pris en compte.
Penalty	Si un joueur n'atteint pas un segment défini au cours d'une volée (3 fléchettes), il est pénalisé et doit reculer d'un chiffre.
Running	Si un joueur atteint un segment double ou triple avec son lancer, il peut sauter 1 champ (pour double) ou 2 champs (pour triple).

7.3.8. Options d'équipe pour 301 / 501 / 701 / 901 et 301-Elimination

Les jeux 301, 501 et 701 peuvent se jouer avec des joueurs « bloqués ». Lorsque l'on ne peut terminer une partie, on parle de situation « bloquée ». Si un joueur « bloqué » atteint malgré tout le score final de « 0 » en un lancer, on considère (selon la programmation voir « 8.2.21. Jeux | Paramètres de base » sur la page 61) qu'il y a casse (BUST) ou que l'équipe a perdu (LOSE).

Exemple : Equipe A Equipe B
Joueur 1 = 80 points Joueur 2 = 20 points
Joueur 3 = 5 points Joueur 4 = 30 points
Le joueur 3 ne peut pas terminer L'équipe peut terminer

Equipes avec 2 joueurs
Cette option ne peut être sélectionnée qu'à condition que le crédit soit suffisant pour la variante de jeu 301, 501, 701 ou 901. Les joueurs 1 et 3 constituent l'équipe A, les joueurs 2 et 4 constituent l'équipe B. Pour constituer des équipes, appuyez sur l'icône Team (voir « 7.1. Règles du jeu générales » sur la page 25).

7.3.9. Option d'équipe pour Cricket

Les conditions ci-dessus s'appliquent aux joueurs bloqués selon la programmation (BUST/LOSE). Il est possible de jouer en attribuant un handicap.
Dans le cas de Cricket et de Cut-Throat Cricket, une équipe ne peut marquer des points sur un chiffre que lorsque les deux joueurs de l'équipe ont fermé le segment. Des points peuvent être marqués jusqu'à ce que les deux joueurs des autres équipes aient eux aussi fermé ce segment.
Le jeu se termine lorsque les deux joueurs d'une même équipe ont fermé tous les chiffres et la bulle et obtenu le score correspondant au jeu.

Exemple : L'équipe B a couvert le #18 et seul le joueur 1 de l'équipe A a lui aussi fermé le #18. L'équipe B continue donc à marquer des points jusqu'à ce que le joueur 3 ait à son tour fermé le #18.

Équipes de 2 joueurs chacune (2, 3 ou 4 équipes)
Cette option ne peut être choisie que si le crédit est suffisant pour une partie correspondante à 4, 6 ou 8 joueurs. Les joueurs 1 et 3 forment l'équipe A. Les joueurs 2 et 4 forment l'équipe B. Les joueurs 5 et 7 forment l'équipe C. Les joueurs 6 et 8 forment l'équipe D.
Pour constituer des équipes, appuyez sur l'icône Team (voir « 7.1. Règles du jeu générales » sur la page 25).

7.3.10. LEO (jeu contre l'ordinateur)

LEO est un adversaire virtuel contrôlé par l'ordinateur. Le niveau de difficulté peut être réglé de débutant (1) à professionnel (15).

7.4. 301-Elimination Règles pour les parties en équipe

Les joueurs d'une même équipe ne peuvent effacer les points les uns des autres. Les joueurs d'une équipe peuvent effacer les points des joueurs d'une autre équipe, tel que décrit pour Elimination.



REMARQUE :
Lorsque les deux joueurs d'une équipe ont atteint le même score, un joueur adverse a la possibilité de les remettre à zéro en égalant leur score.

L'équipe du joueur ayant atteint 301 en premier (avant que 10 ou 20 volées aient été jouées) remporte la partie, à condition que le score de l'équipe soit supérieur à celui de l'autre. Si un joueur de l'équipe atteint 301 sans que son équipe ait le score d'équipe le plus élevé, cela donne lieu premièrement à un BUST et son score est ramené à la valeur du début de la volée concernée ou deuxièmement à la perte de la partie, en fonction de la programmation effectuée dans « 8.2.21. Jeux | Paramètres de base » sur la page 61.
La partie est limitée à 10 ou 20 volées. Une fois atteint le nombre limite de volées, l'équipe ayant le plus grand nombre de points d'équipe remporte la partie.

7.5. Mode Entraînement

Le but de ce jeu d'entraînement est d'atteindre autant de segments définis que possible.
A cet effet, tous les champs (p. ex. champs simples) sont disponibles. Choisissez ceux que vous utilisez le plus souvent ou ceux sur lesquels vous souhaitez vous entraîner.

Il y a 60 fléchettes (20 volées) disponibles. Le nombre de lancers réussis est affiché à gauche du joueur, tandis que le nombre total de lancers est décompté à droite.
Les options disponibles sont les suivantes :

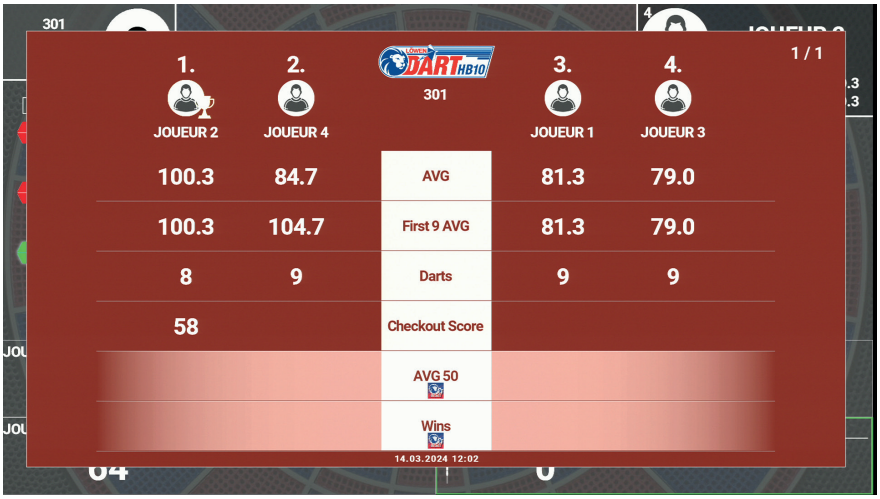
Objectif : Single	Tous les champs simples (Single)
Objectif : Double	Tous les champs doubles
Objectif : Triple	Tous les champs triples
Objectif : Bulle/ Double bulle	Bulle et double bulle uniquement
Check Out Practice	Le nombre de points restants, choisi au hasard, doit être ramené à zéro avec les segments indiqués.

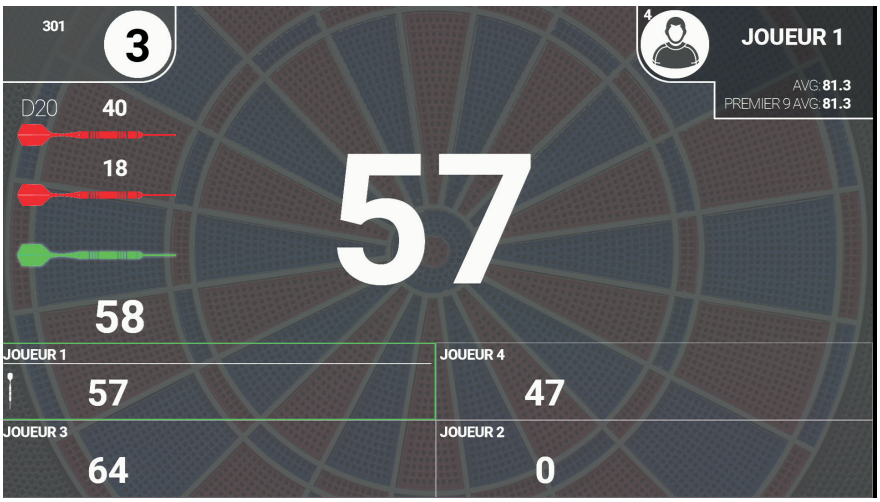
7.6. Statistiques de réussite

Les statistiques de réussite s'affichent au terme de la partie. S'il y a plusieurs joueurs, chacun d'entre eux s'affiche automatiquement pendant 2 secondes. Les statistiques de réussite globales sont affichées pendant 10 minutes. Au cours de cette période, il est possible de redémarrer le même jeu en appuyant sur le bouton joueur. S'il n'y a plus de crédit, l'appareil revient en mode animation une fois la période écoulée.

7.7. 301 / 501 / 701 - Statistiques de réussite

AVG (Average) Indique le score moyen par jeu.
Darts Indique le nombre de lancers.
Check Out Score Affiche le score de la dernière volée.

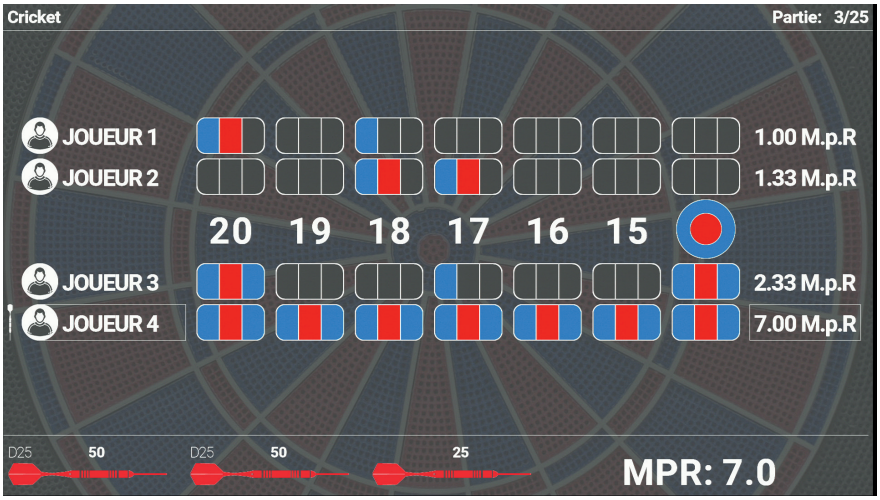




7.8. Cricket - Statistiques de réussite

MPR (Marks per Round) Indique le score moyen par volée.





REMARQUE :
Les fléchettes ayant atteint des segments déjà fermés par tous les autres joueurs ne sont pas comptabilisées.

8. Programmation des différentes options

8.1. Activer le mode Service

1. Appuyez sur le bouton [SERVICE] dans le compartiment électronique.

2. En cas de besoin :
   Saisissez votre code d’autorisation, pour autant qu’il y en ait un de réglé.

3. Maintenez le bouton [CHANGER DE JOUEUR] enfoncé pendant au moins 3 secondes afin de quitter le menu Service.

Vue d’ensemble de toutes les fonctions générales :

1er niveau	2e niveau	3e niveau	Description	Page
Appareil	Paramètre de base	Initial :	Régler la date, l’heure et le numéro de l’appareil	41
		Fichier de configuration	Chargement et enregistrement de la configuration. Restaurer les paramètres d’usine de l’appareil.	42
		Emplacement de l’appareil pour la Löwen Dart App		39
		Update	Mise à jour du système automatique	43
		Paramètres	Panne de courant, Credit Reset, Dart Alarm, Mélodie d’animation, Stepper Bonus	44
		PIN Menu	Paramètres du PIN	45
		P.-Version	Versions de programme	45
		Journal d’exportation	Fichiers de journal (impression)	46
	Composants		Activer / désactiver BNP / MP	47
	Réseau		Mise en réseau de l’appareil	48
	Sound	Volume	Réglage du volume	55
		Signaux sonores	Activer / désactiver les signaux sonores	
	Animation		Activer / désactiver	56
	Evénements machine		Fichier de journal (LOG) des événements machine	56

Suite Vue d'ensemble de toutes les fonctions générales :

1er niveau	2e niveau	3e niveau	Description	Page
Argent	Niveau de crédits		Le nombre de crédits par valeur monétaire est saisi, ainsi que le canal d'argent et la valeur monétaire enregistrés	57
	Acceptation		Activation / désactivation des différents canaux (pièces / billets)	57
	Prix (x01)	301	Réglage du prix des différents jeux	59
		501		
		701		
		901		
		301Elimination		
	Prix (autres)	Cricket		
		Training		
		Highscore		
		Split Score		
		Shanghai		
		Rapid Fire		
		Ballon Party		
		Around the World		
	Statistiques		Statistiques de la gestion de l'argent	60
	Evénements d'argent		Protocole des événements d'argent	60
Jeux	Paramètres de base	Options de jeu :	Joueurs bloqués, changement de joueurs et jeu gratuit.	61
	Réglages du mode		Arrêt autom. du jeu, Check Out Ways	62
	Limites de volées	301 Limites de volées de chaque partie		62
		501		
		701		
		901		
		Cricket		
		Around the World		
		Autres		
	Statistiques		Statistiques des jeux	63
VDAI			Administration VDAI	64
Tests			Tests des différents composants	67

8.2. Paramètres de l’appareil

8.2.1. Appareil | Paramètres de base | Initial

Appuyez sur le champ blanc correspondant afin de bien régler la date et l’heure correcte. Saisissez les valeurs numériques et enregistrez-les.

Le numéro de série est saisi en usine, il ne peut généralement pas être modifié.

Si l’unité de contrôle ou la mémoire a été remplacée, pensez bien à saisir à nouveau le numéro de série correct
Appuyez pour ce faire sur le champ blanc pour régler le numéro de série. Saisissez les valeurs numériques et enregistrez-les. Le numéro de l’appareil s’affiche dans la sortie VDAI.



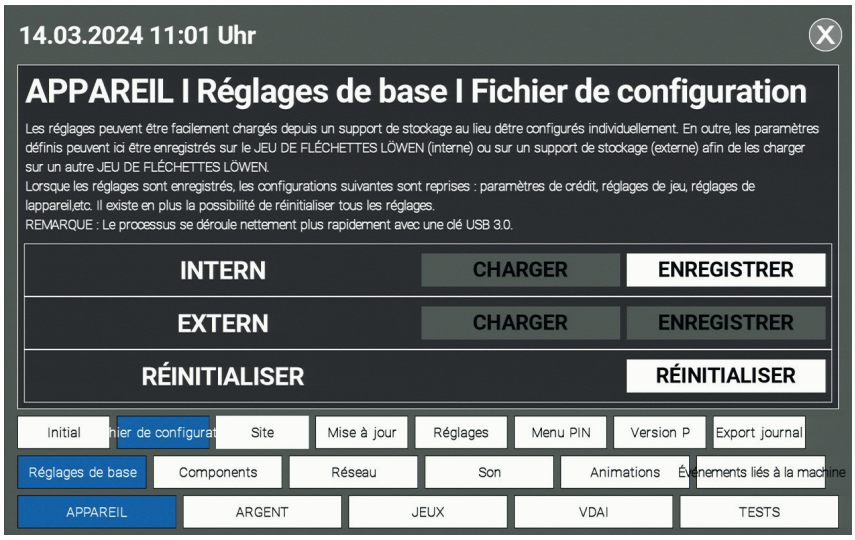
REMARQUE :
Le numéro de série ne peut être saisi qu’une seule fois. Une fois enregistré, il n’est plus possible de le modifier. Le champ apparaît grisé.
Faites bien attention à saisir le numéro de série à six chiffres précédé de deux zéros (p. ex. **00**123456). Le numéro de série doit être composé de huit chiffres.

8.2.2. Appareil | Paramètres de base | Fichier de config.

Les paramètres utilisateur, tels que les paramètres de jeu, les caractéristiques du système de jeu et les crédits Stepper Bonus, peuvent être enregistrés en interne comme en externe.

On peut utiliser une clé USB afin de transférer les paramètres utilisateur sur d'autres appareils. Ce faisant, le code de l'appareil n'est pas transmis.

Une réinitialisation entraîne la restauration des paramètres d'usine. Toutes les modifications seront perdues.



8.2.3. Appareil | Paramètres de base | Site

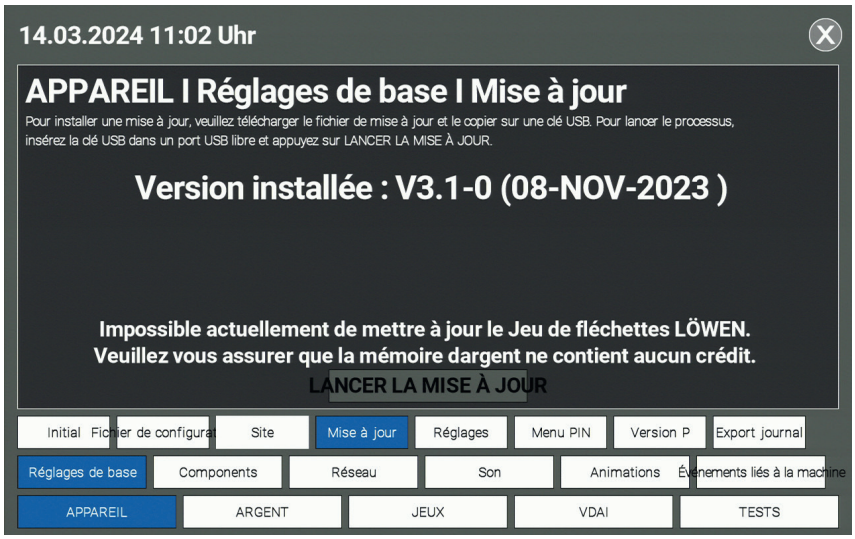
Saisir l'emplacement permet d'afficher l'appareil sur l'application Löwen Dart.



8.2.4. Appareil | Paramètres de base | Mise à jour

Une mise à jour du programme peut être effectuée au moyen d'une clé USB. Une mise à jour du programme entraîne la perte des paramètres WIFI.

Rendez-vous sur www.loewen-service.de pour trouver les dernières versions du programme.



8.2.5. Appareil | Paramètres de base | Paramètres

Gestion des pannes de courant

[**ACTIF**] Une partie en cours peut reprendre après une panne de courant. Les crédits sont conservés.

[**INACTIF**] Si « Réseau INACTIF », la partie ne peut pas reprendre. Les crédits existants sont perdus.

Credit Reset

Au bout de cette durée (en minutes), le système revient au menu principal si les crédits sont à 0 et si l'utilisateur n'a effectué aucune saisie. Ou il revient au menu de sélection des jeux à la fin d'une partie.

Dart Alarm

[**ACTIF**] L'appareil émet une alerte sonore lorsque des fléchettes sont lancées en l'absence de crédit disponible.

[IN**ACTIF**] Pas d'alarme.

Mélodie d'animation

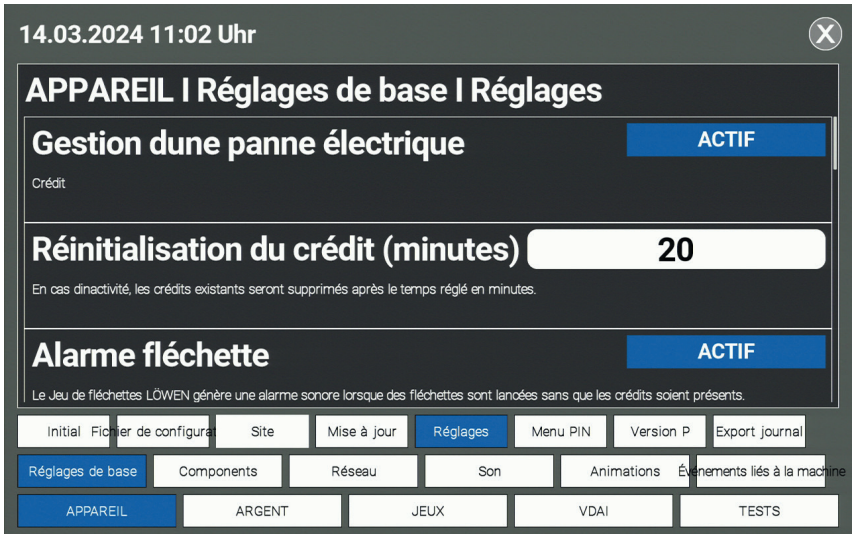
[**ACTIF**] Mélodie d'animation activée.

[**INACTIF**] Mélodie d'animation désactivée.

Stepper Bonus

[**ACTIF**] Le nombre de crédits du niveau de crédits immédiatement supérieur est comptabilisé, pour autant que le tarif du jeu au niveau de crédit immédiatement supérieur soit inférieur. Chaque fois que l'on démarre une partie, le compteur interne est remis à zéro (voir « 8.2.15. Argent | Niveau de crédits » sur la page 57).

[**INACTIF**] Seuls les crédits correspondant à chaque niveau de crédits sont donnés pour chaque pièce.



8.2.6. Appareil | Paramètres de base | Menu Pin

Un code d'autorisation à quatre chiffres peut être programmé ici en vue d'empêcher tout accès non autorisé.
Ce code doit ensuite être saisi en mode Argent et VDAI.



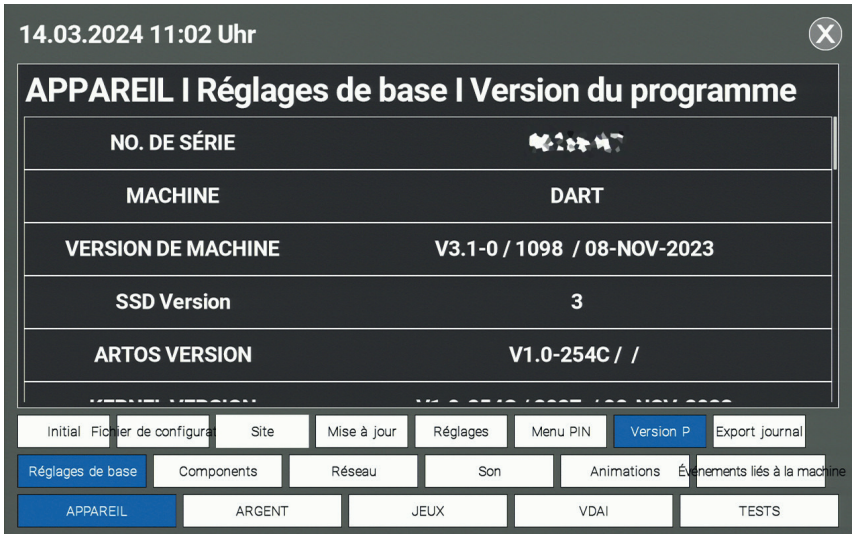
REMARQUE :

Si le code d'autorisation saisi est erroné, la connexion est bloquée pendant un certain temps. Chaque erreur de saisie se traduit par une prolongation du délai.

S'il n'y a plus de PIN, il est possible de réinitialiser l'appareil (voir « 8.2.2. Appareil | Paramètres de base | Fichier de config. » sur la page 42).

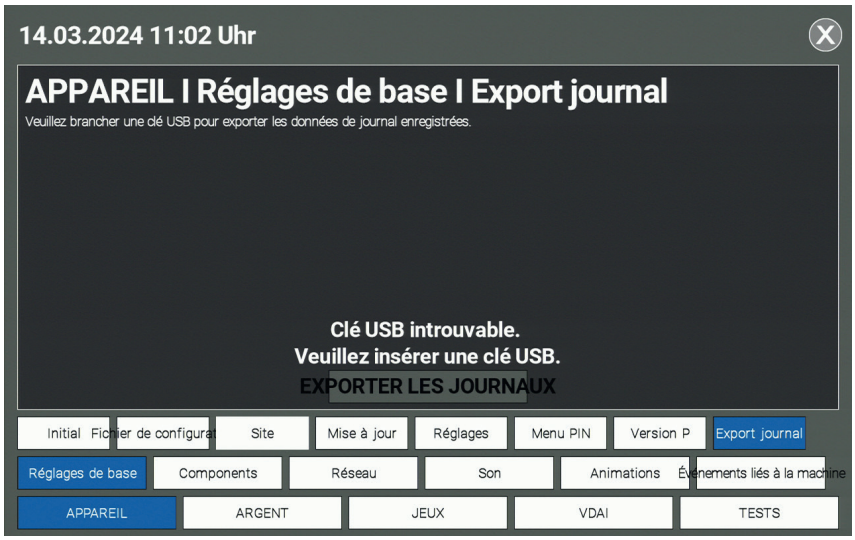
8.2.7. Appareil | Paramètres de base | Version P.

Les versions de logiciel actuellement installées sont affichées.



8.2.8. Appareil | Paramètres de base | Journal d’exportation

Divers fichiers de journal sont inscrits sur une clé USB.

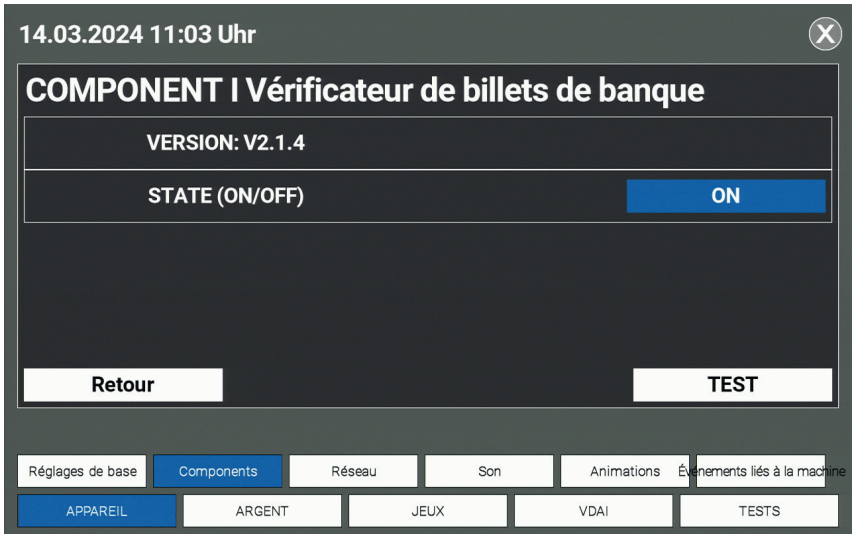


8.2.9. Appareil | Composants

Vue d’ensemble des composants connectés et de leurs versions logicielles. Un menu supplémentaire est disponible dans certains composants.

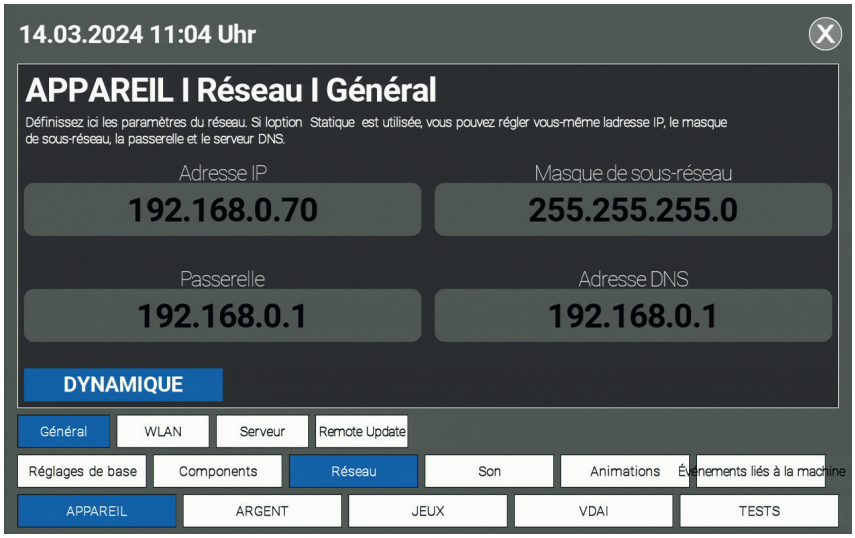


Dans ce menu (p. ex. monnayeur pour billets), il est possible d’activer ou de désactiver les composants. Dans ce menu, vous pouvez également passer directement en mode test des composants (voir « 10. Tests » sur la page 67).



8.2.10. Appareil | Réseau

DHCP
Connectez l'interface réseau à l'arrière de l'appareil à votre réseau existant (p. ex. un routeur). Contrôlez la configuration.



Appuyez sur [**SERVEUR**]. Appuyez sur [**Enregistrer**].

REMARQUE :
Si l'appareil a déjà été enregistré, cette étape ne se sera plus proposée.

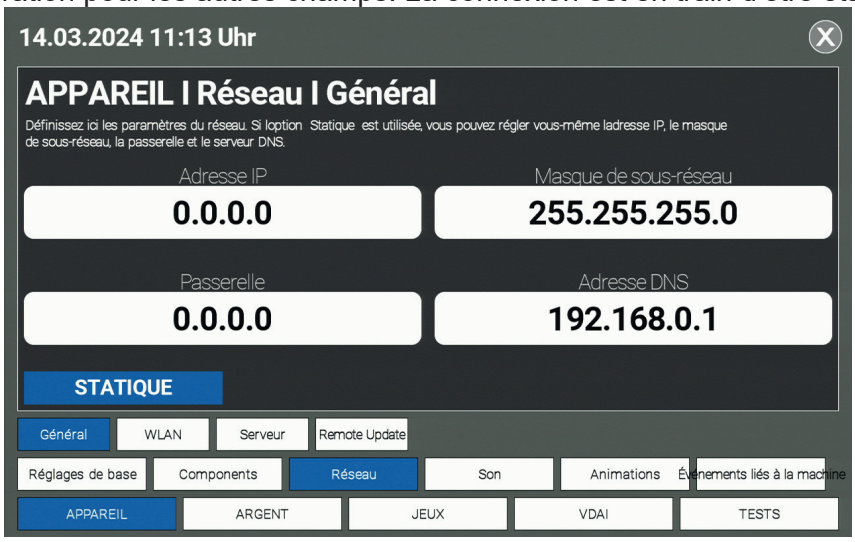


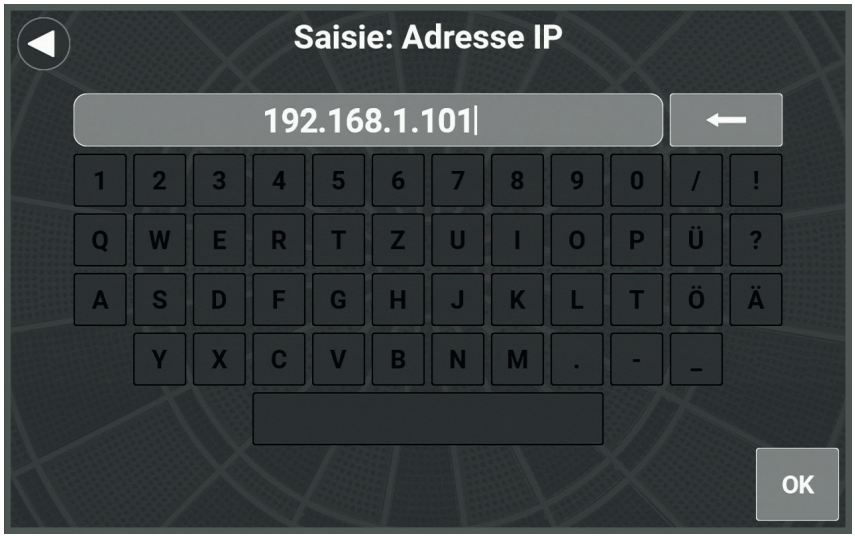
Appuyez sur [**Vérifier la connexion**].



IP manuelle

Appuyez sur le bouton [**DYNAMIQUE**]. Celui-ci passe sur [**STATIQUE**]. Appuyez à présent sur les champs blancs et saisissez les configurations correspondantes. Saisissez l'adresse IP et confirmez avec [OK]. Répétez l'opération pour les autres champs. La connexion est en train d'être établie.



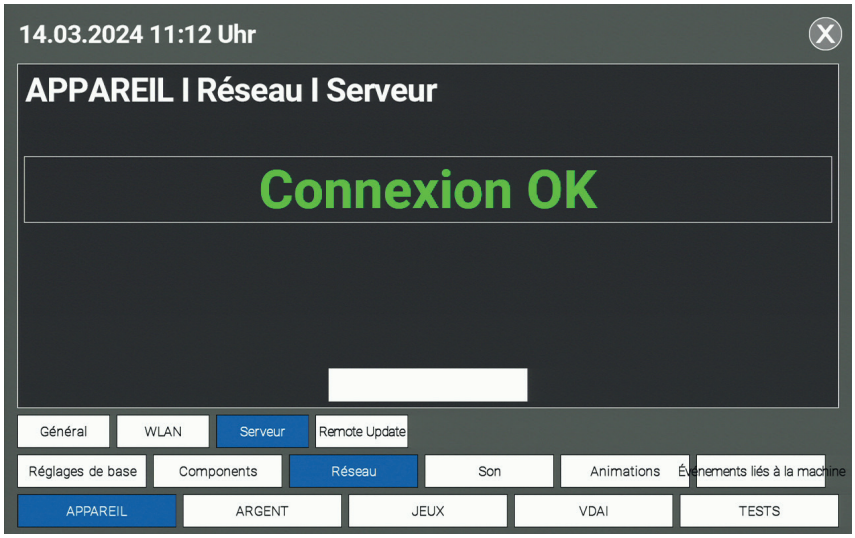


Appuyez sur [**SERVEUR**]. Appuyez sur [**Enregistrer**].

REMARQUE :
Si l'appareil a déjà été enregistré, cette étape ne se sera plus proposée.

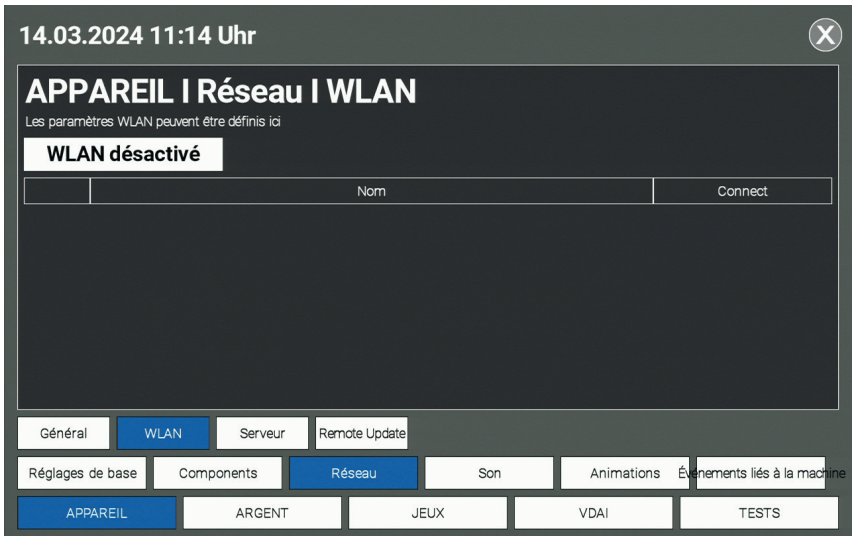


Appuyez sur [**Vérifier la connexion**].



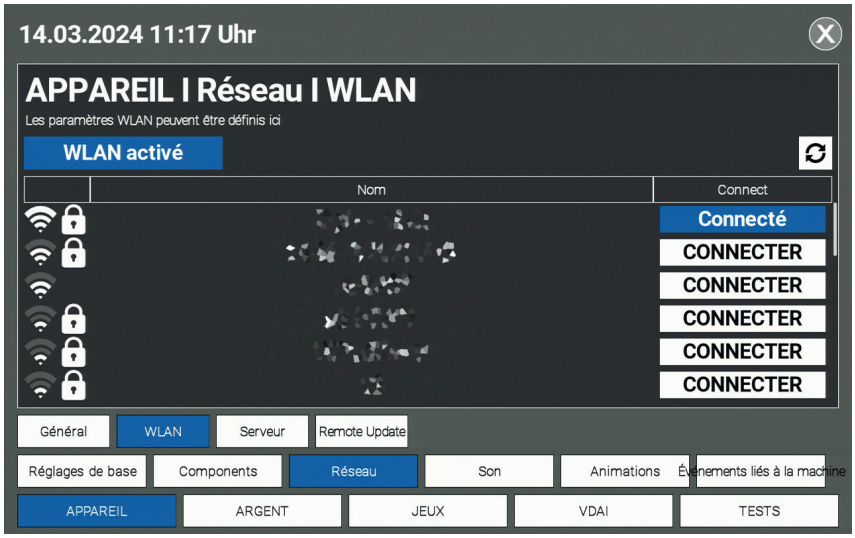
WIFI

Appuyez sur le bouton [**WIFI désactivé**]. Celui-ci passe en [**WIFI activé**].

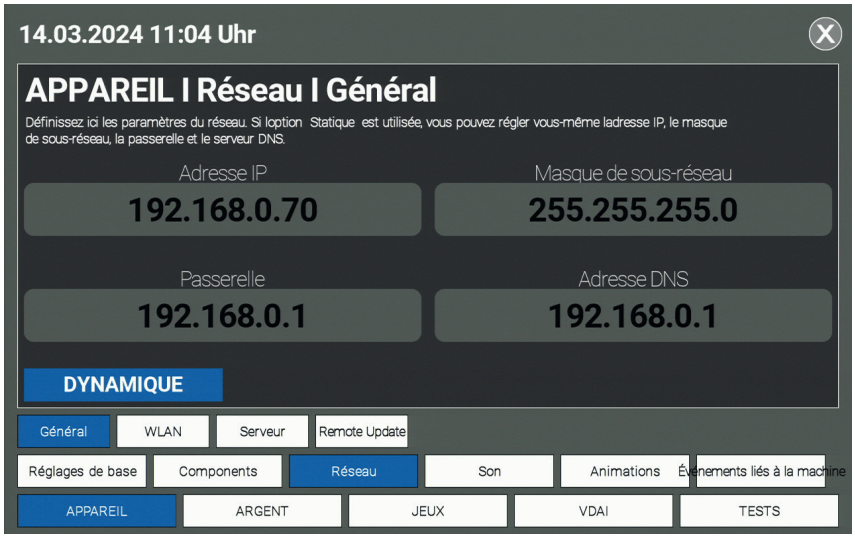


Recherchez votre réseau WIFI et saisissez le mot de passe. L'appareil se connecte à votre réseau WIFI





Vous pouvez consulter la configuration sous [**Général**].



Appuyez sur [**SERVEUR**]. Appuyez sur [**Enregistrer**].

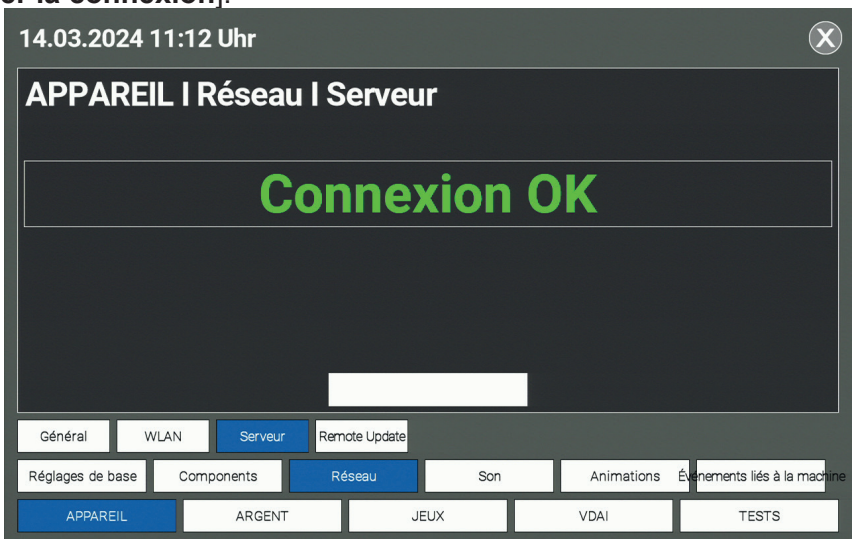


REMARQUE :

Si l'appareil a déjà été enregistré, cette étape ne se sera plus proposée.

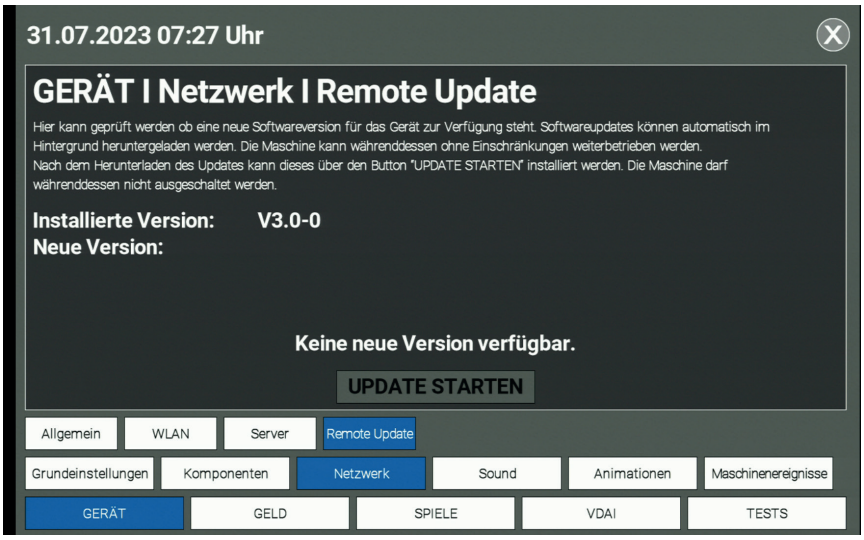


Appuyez sur [**Vérifier la connexion**].



8.2.11. Appareil | Réseau | Mise à jour à distance

Dès qu'une nouvelle mise à jour est disponible, elle peut être téléchargée et installée en appuyant sur [**DEMARRER LA MISE A JOUR**].



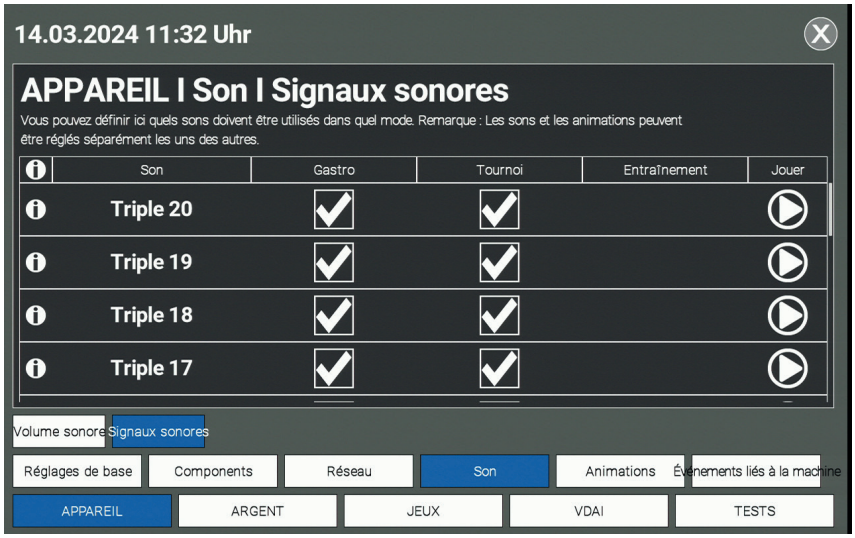
REMARQUE :
L'appareil ne doit pas être éteint lors de la mise à jour.

8.2.12. Appareil | Son | Volume

Afin de régler le volume général, appuyez sur les icônes de haut-parleurs à gauche (moins fort) et à droite (plus fort).

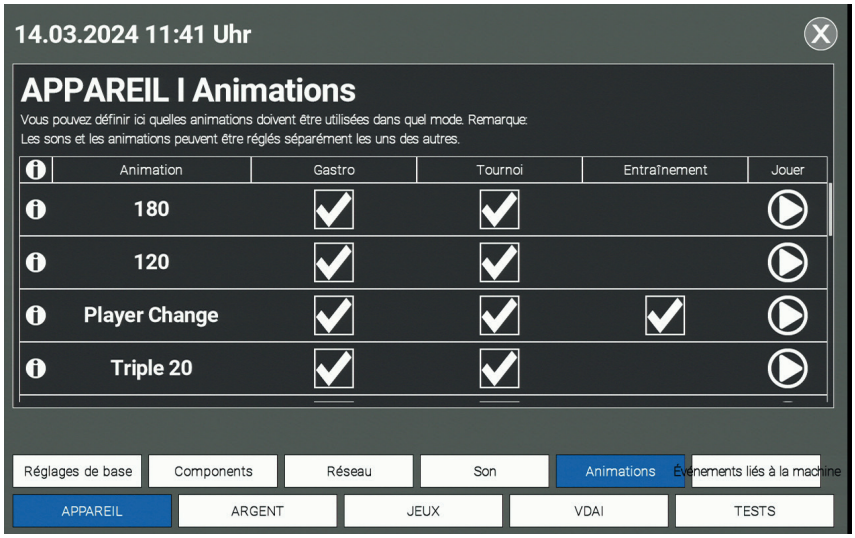


Les différents signaux sonores peuvent être activés ou désactivés (pour autant que le mode le propose). L'icône ▶ permet de diffuser des signaux sonores.



8.2.13. Appareil | Animation

Les différentes animations sur l'écran supérieur peuvent être activées ou désactivées (pour autant que le mode le propose). L'icône ▶ permet de lire des animations.



8.2.14. Appareil | Événements machine

Les événements machine sont enregistrés ici.



8.2.15. Argent | Niveau de crédits

Il est ici possible de saisir le nombre de crédits par valeur monétaire et d'afficher le canal d'argent et la valeur monétaire enregistrés.

REMARQUE :

Les canaux « Token1 » et « Token2 » ne sont proposés que si le monnayeur pour pièces est programmé en conséquence pour les jetons (voir « 5.5. Programmer d'autres types de pièces de monnaie » sur la page 20).

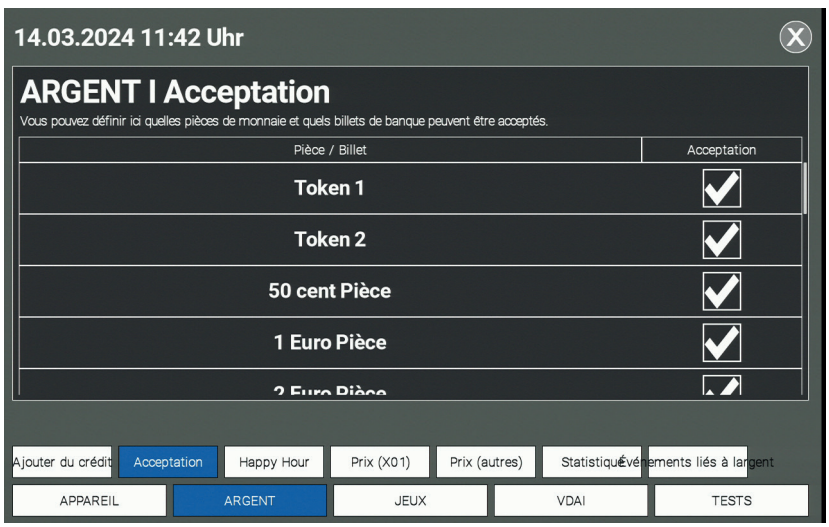


Vue d'ensemble des paramètres d'usine

Valeur de pièce	Crédits	Prix par crédit
0,50 €	1	0,50 €
1 €	2	0,50 €
2 €	4	0,50 €
5 €	12	0.41 €
10 €	25	0.40 €
20 €	52	0.38 €

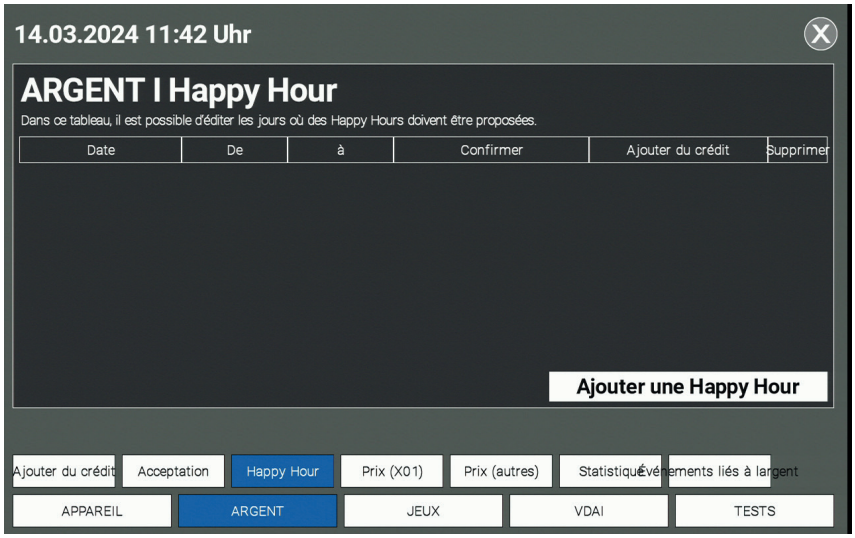
8.2.16. Argent | Acceptation

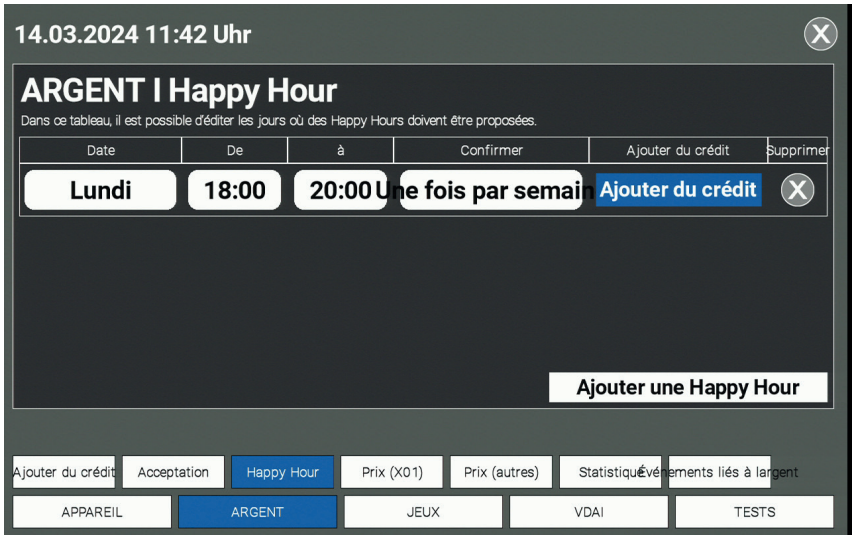
Il est ici possible d'activer ou de bloquer les différents canaux d'acceptation d'argent.

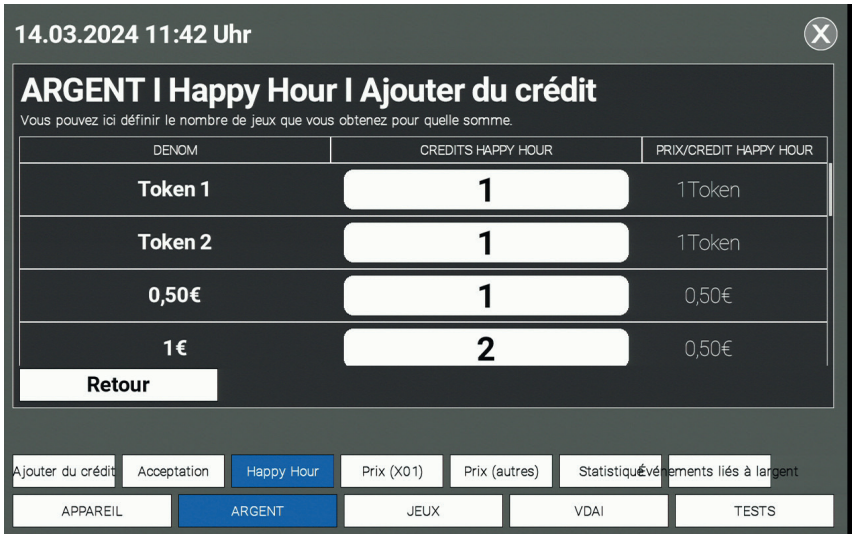


8.2.17. Argent | Happy Hour

Il est ici possible de saisir les horaires des Happy Hours. Appuyer sur les champs blancs pour régler individuellement le jour de la semaine et l'heure. Appuyer sur le champ bleu « Niveau de crédits » pour sélectionner le réglage du crédit pour les Happy Hours.

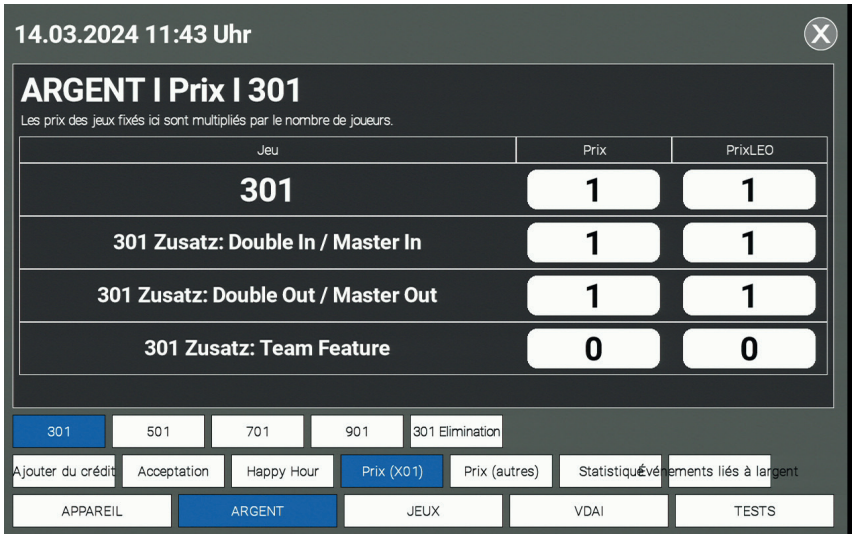






8.2.18. Argent | Prix

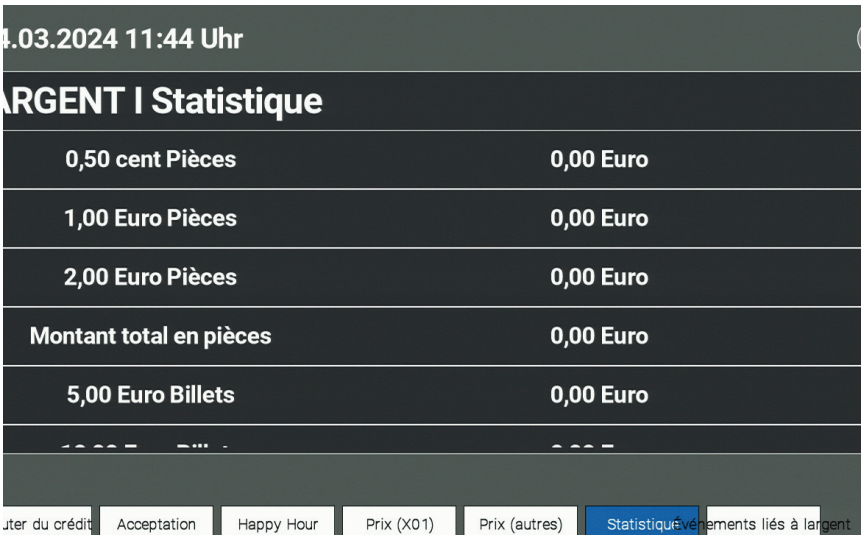
Il est ici possible de définir individuellement le nombre de crédits par partie et de fonctionnalités supplémentaires.





8.2.19. Argent | Statistiques

Sont affichés ici les types de monnaie enregistrés dans les différents canaux d'argent et le nombre total de tous les types de monnaie enregistrés.



8.2.20. Argent | Événements d'argent

Ici sont affichés les types de monnaie enregistrés dans les différents événements d'argent.



8.2.21. Jeux | Paramètres de base

Joueurs bloqués (équipe)

[**BUST**] Le lancer « 0 » est évalué comme lancer raté et la partie se poursuit.

[**LOSE**] L'équipe a perdu la partie lorsqu'un joueur bloqué atteint « 0 ».

Changement de joueurs

[**Lent**] Le changement de joueur intervient 3 secondes après que le joueur a appuyé sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR] ou a quitté la zone de détection du capteur.

[**Rapide**] Le changement de joueur intervient 2 secondes après que le joueur a appuyé sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR] ou a quitté la zone de détection du capteur.(**réglage par défaut**)

[**Direct**] Le changement de joueur intervient 2 secondes après que le joueur a quitté la zone de détection du capteur. Lorsque l'on appuie sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR], le changement de joueur est immédiat.

[**Turbo**] Le changement de joueur intervient 1 seconde après que le joueur a quitté la zone de détection du capteur. Lorsque l'on appuie sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR], le changement de joueur a lieu au bout de 0,5 seconde.

[**Désactivé**] Lorsque l'on appuie sur le bouton [CHANGER DE JOUEUR], le changement de joueur a lieu au bout de 2 secondes. Le capteur est désactivé.

Jeu gratuit

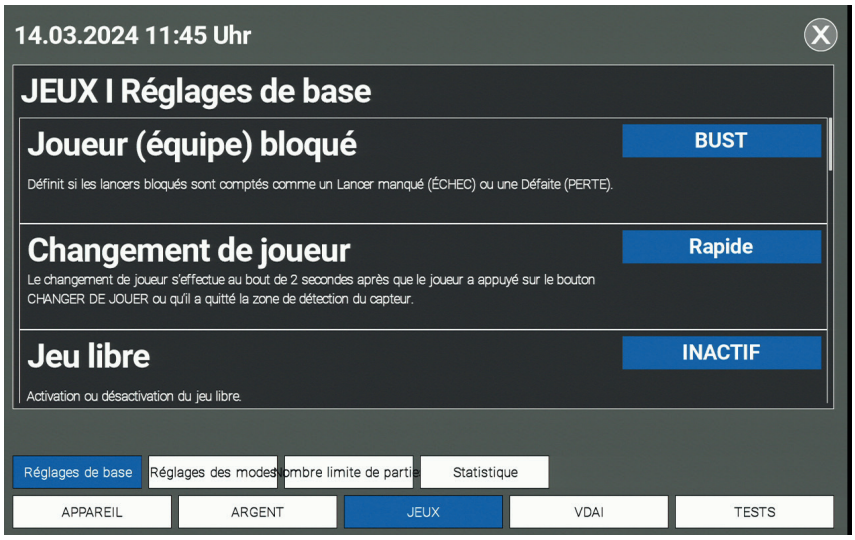
[**ACTIF**] Il n'y a pas besoin d'argent pour jouer à ces jeux. La machine est en mode de jeu gratuit. Ce mode s'affiche en tant que « jeu gratuit » dans la sélection de jeux pour crédit.

[IN**ACTIF**] Aucun jeu gratuit.

Jeu gratuit LEO

[**ACTIF**] LEO ne nécessite pas de crédit.

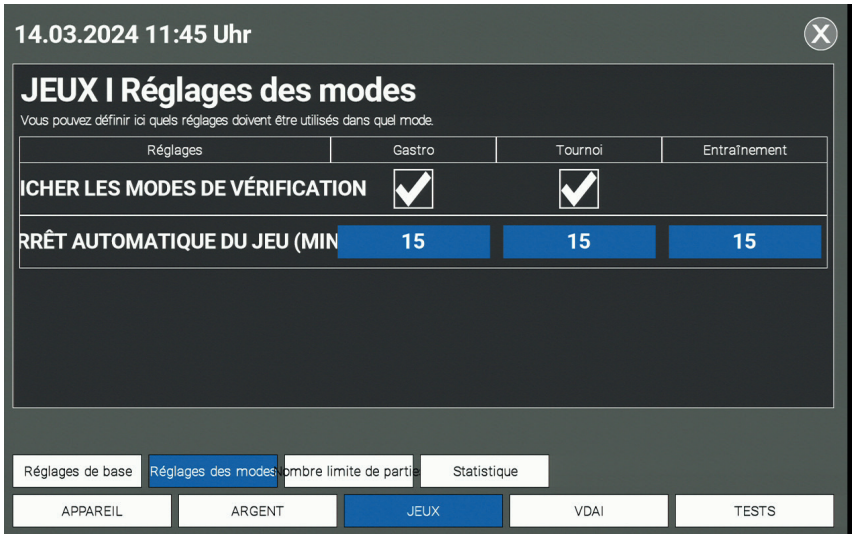
[IN**ACTIF**] Pour LEO, le crédit est déduit à partir du tableau des tarifs.



8.2.22. Jeux | Règlage du mode

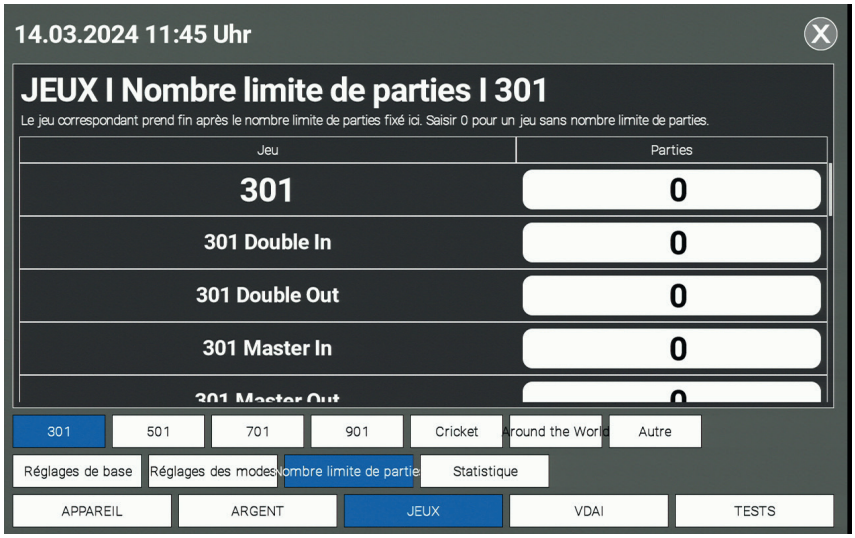
Check Out Ways L'écran supérieur affiche la combinaison de lancers par laquelle le joueur peut terminer sa partie (x01 parties et 301 Elimination).

Arrêt automatique du jeu Vous pouvez programmer ici le temps pouvant s'écouler sans qu'un lancer ne soit constaté avant que le système ne procède à une réinitialisation. Une fois la réinitialisation effectuée, une nouvelle partie peut être entamée. L'heure d'arrêt peut être réglée toutes les 15 minutes sur une plage allant de « OFF » à 60 minutes.
Paramètre par défaut : 15 minutes.



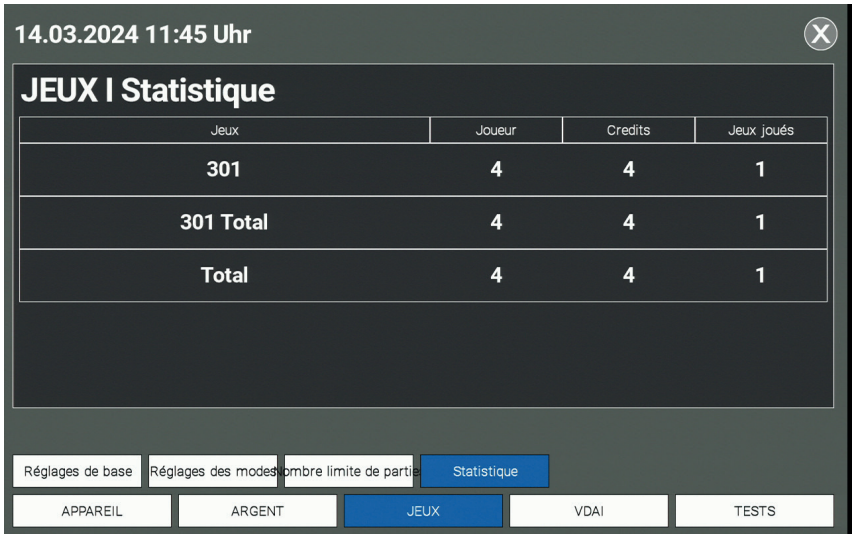
8.2.23. Jeux | Limites de volées

Il est ici possible de définir individuellement le nombre de limites de volées par partie et de fonctionnalités supplémentaires. « 0 » signifie qu'il n'y a pas de limite de volées.



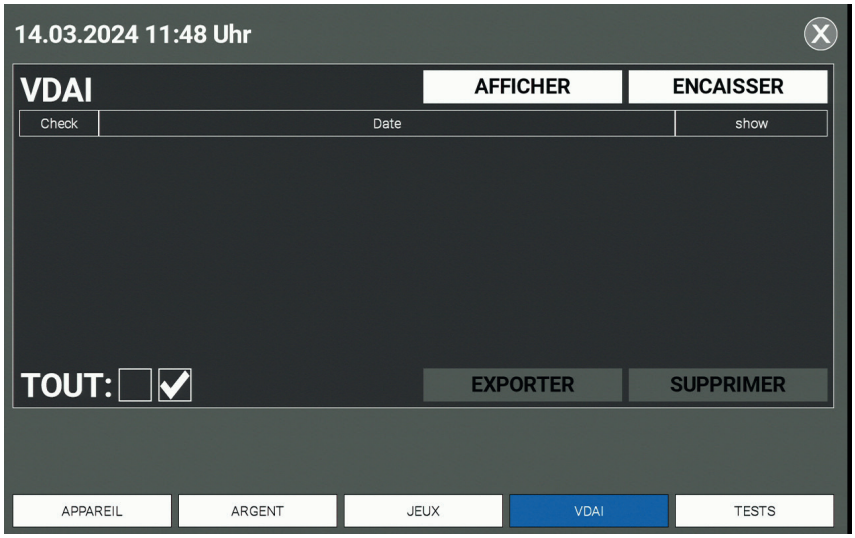
8.2.24. Jeux | Statistiques

Affiche pour chaque partie le nombre de joueurs, le nombre de crédits joués et le nombre de parties. Des totaux partiels sont calculés pour chaque partie, le total apparaissant en fin de liste.



9. VDAI

Toutes les sorties VDAI précédentes sont répertoriées ici. Elles peuvent être lues directement à l'écran ou exportées sur une clé USB. Sur la clé USB, elles sont enregistrées comme fichiers VDAI dans un sous-dossier.



REMARQUE :
La sortie enregistrée est indépendante des paramètres de l'appareil de lecture. La sortie enregistrée est toujours complète.



Exemple de sortie longue



REMARQUE :
La sortie dans l'appareil de lecture dépend du périphérique utilisé ainsi que des réglages de l'appareil de lecture. La sortie suivante est fournie à titre d'exemple, elle ne correspond pas forcément à la sortie réelle.

```
| 2021-11-18T09:29+01:00    |
| DATAreader V03.64
|
| Mém lect. : DRMémoire
|
|   <-- LOEWEN DART -->    |
|                          |
| NR:    08154711 |
| SYSTÈME : HB10
|
| PCB : V1.00               |
| PROG : V00.10.06          |
| SORTIE NO :. 1          |
|                          |
| .                        |
|                          |
| ------------------------ |
|       COMPTABILITÉ       |
| ------------------------ |
|                          |
| PIÈCES :               |
| 2,00 =      54,00 EU     |
| 1,00 =       0,00 EU     |
| 0,50 =       0,00 EU     |
|         ============     |
|             54,00 EU     |
|                          |
| BILLETS :              |
| 20,00 =      0,00 EU     |
| 10,00 =      0,00 EU     |
| 5,00 =       0,00 EU     |
|         ============     |
|              0,00 EU     |
|                          |
| TOTAL :     54,00 EU     |
|                          |
| JEU GRATUIT :     0
|
|                          |
| .                        |
|                          |
| ------------------------ |
```

Date et heure de sortie

Version de l'appareil de lecture

Nom de la mémoire de l'appareil de lecture

Numéro de l'appareil

Canaux de pièces

Type de pièces de chaque canal

Canaux de billets de banque

Type de billet de banque des différents canaux

```
|       STATISTIQUES        |
| ------------------------- |
|       JOUEUR CREDIT PP |
| 301         15   15    7 |
| 301DI        4    8    1 |
|                           |
| ELI          8   12    2 |
|                           |
| CRI          6   12    2 |
|                           |
| 301TOT      19   23    8 |
| CRITOT       2   12    2 |
| ELITOT       8   12    2 |
|                           |
| TOTAL       33   47   12 |
|                           |
| ------------------------- |
|          SYSTÈME          |
| ------------------------- |
|                           |
| AGI SSP_BI                |
| V2.1.4     C1050.0        |
| BV2.1.20   P40960         |
|                           |
| G-13.mft                  |
| V4.15.9    C1.0           |
| ---        P1             |
|                           |
| easyTOUCH                 |
| V3.37      ---            |
| ---        ---            |
|                           |
| DART IO DEVICE            |
| 1.16                      |
|                           |
| DART TARGET DEVICE        |
| 1.11                      |
|                           |
|                           |
| HEURE:                 |
|        18.11.2021 09:50  |
|                           |
| END                       |
```

Statistiques

Versions des programmes des appareils

Date et heure

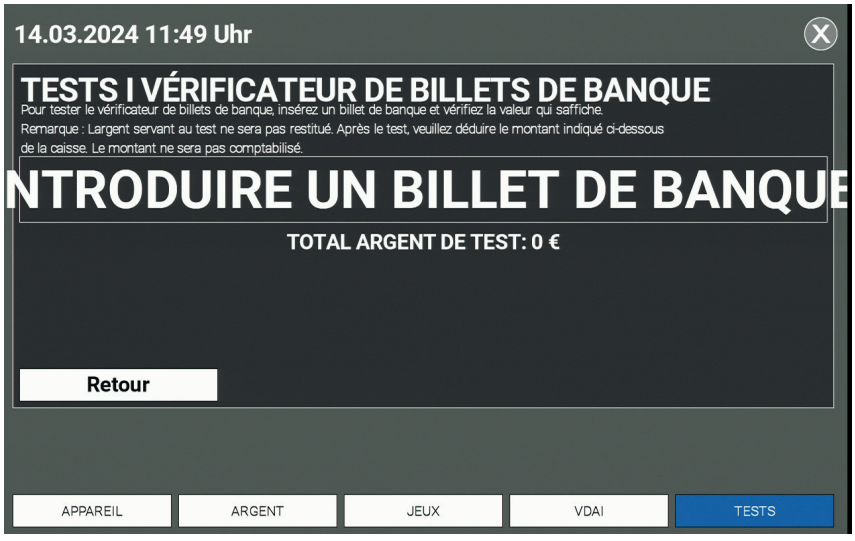
10. Tests

Un certain nombre de fonctions de test sont proposées afin de vérifier que les différents composants fonctionnent correctement. Le bouton [**Démarrer**] permet de les lancer.



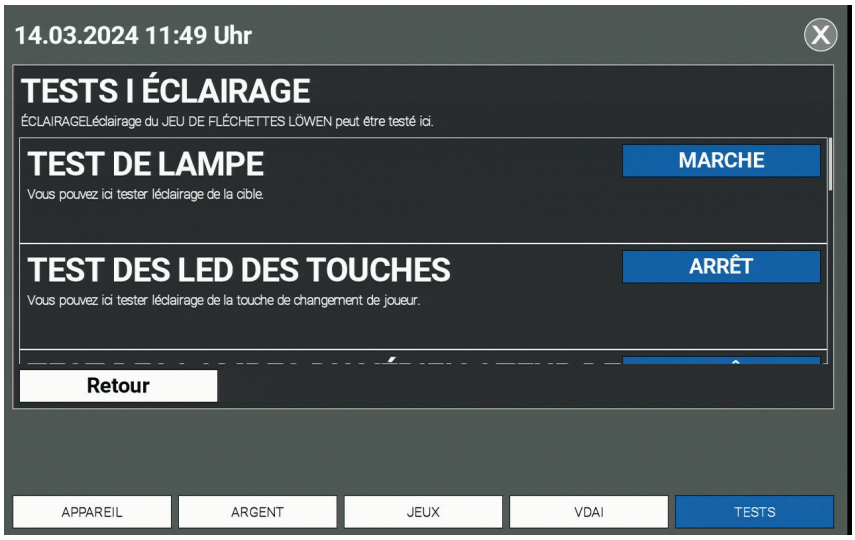
10.1. Monnayeur pour billets

Indique le billet de banque introduit et le restitue. Le billet de banque n’est pas enregistré dans la comptabilité.



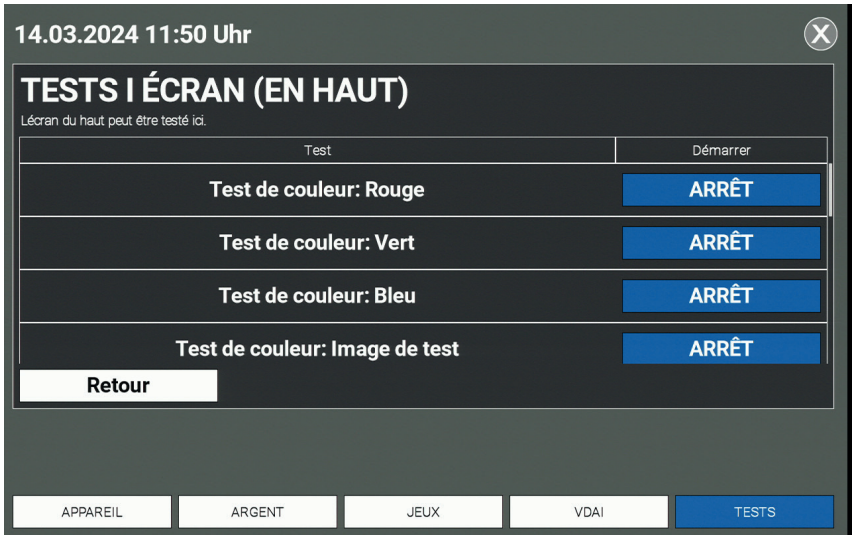
10.2. Éclairage

Appuyez sur le bouton correspondant afin de tester l'éclairage de la cible, l'éclairage des boutons ou l'éclairage du monnayeur pour pièces.



10.3. Écran (haut)

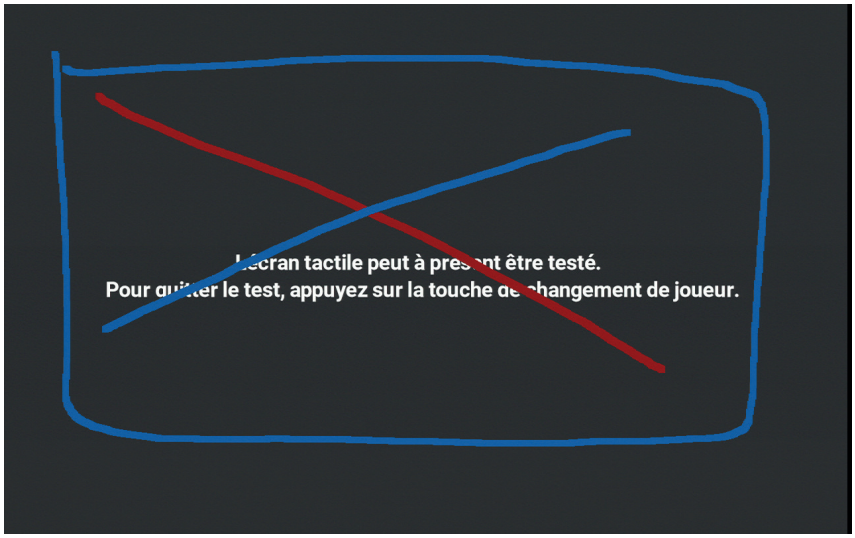
Tester l'écran supérieur avec une couleur de base ou une image test.



10.4. Écran (tactile)

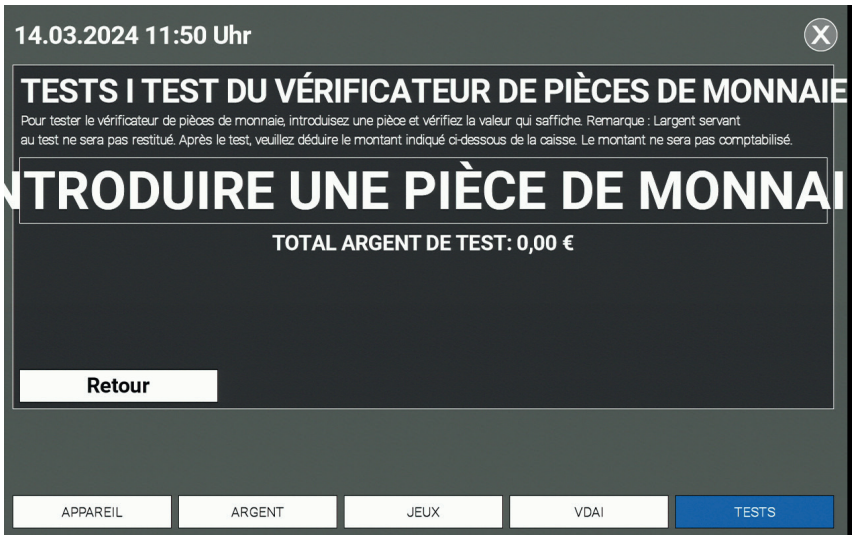
Tester l'écran inférieur avec une couleur de base ou une image test. Taper à nouveau sur l'écran pour faire disparaître le menu de test. Il est en outre possible de tester la fonction Touch.





10.5. Monnayeur pour pièces

Indique la pièce insérée. La pièce n’est pas enregistrée dans la comptabilité.



10.6. Capteur de lancers ratés

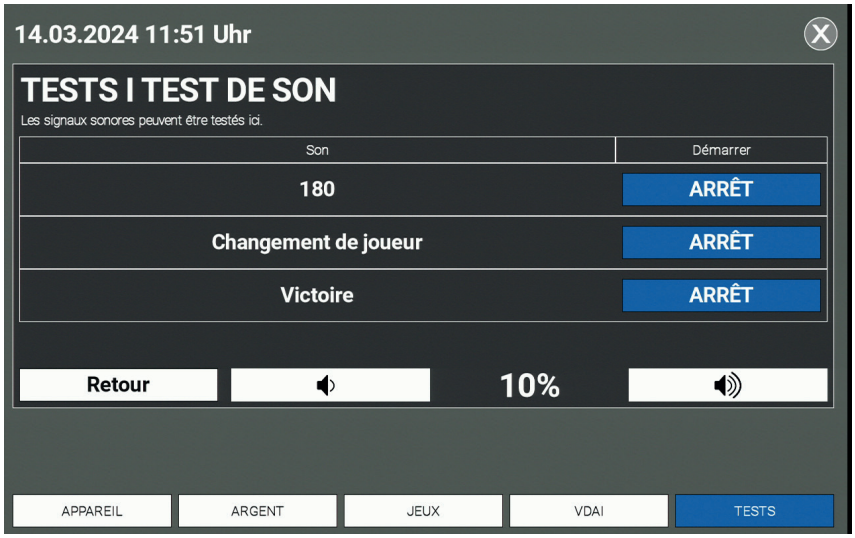
Test du capteur de lancers ratés. Taper sur l’anneau de protection ou sur la porte de la cible afin de tester le capteur. On peut également utiliser des fléchettes. Le réglage de la sensibilité du capteur peut être ajusté (voir « 5.4.3. Étalonnage du capteur de fléchettes (capteur piézoélectrique) » sur la page 19).

REMARQUE :
Les coups ou les fléchettes lancées sur les segments ne sont pas détectés.



10.7. Sound

Test de la fonction audio. Un signal sonore retentit lorsque l'on appuie sur le bouton bleu. Il s'arrête lorsque l'on appuie à nouveau sur celui-ci. Le volume peut être modifié et la valeur réglée reste en mémoire.



10.8. Capteur de détection des joueurs

Test du capteur infrarouge. Le capteur mesure la distance entre le joueur et la machine. Si aucune personne n'est détectée, [hors de portée] est signalé.



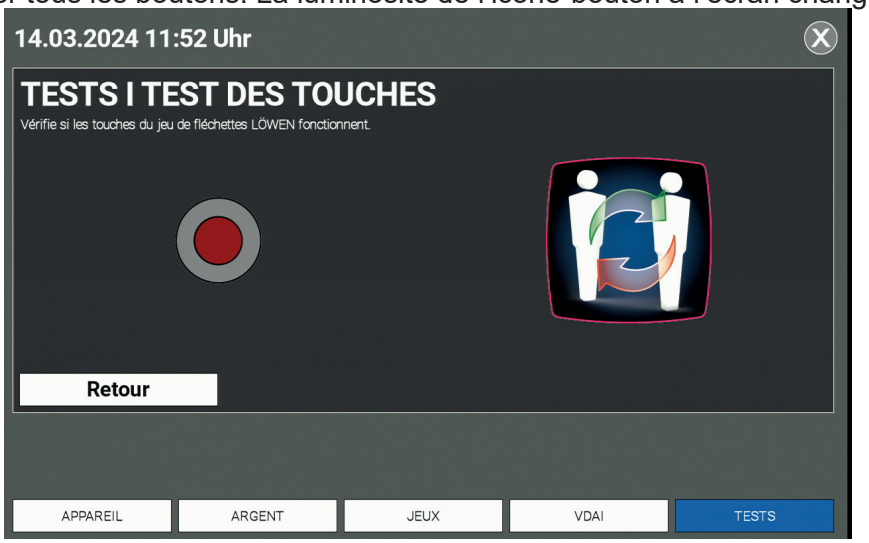
10.9. Target

Ce test permet de vérifier que chaque segment de la cible détecte correctement les lancers réussis. La valeur s'affiche lorsque l'on actionne un segment.



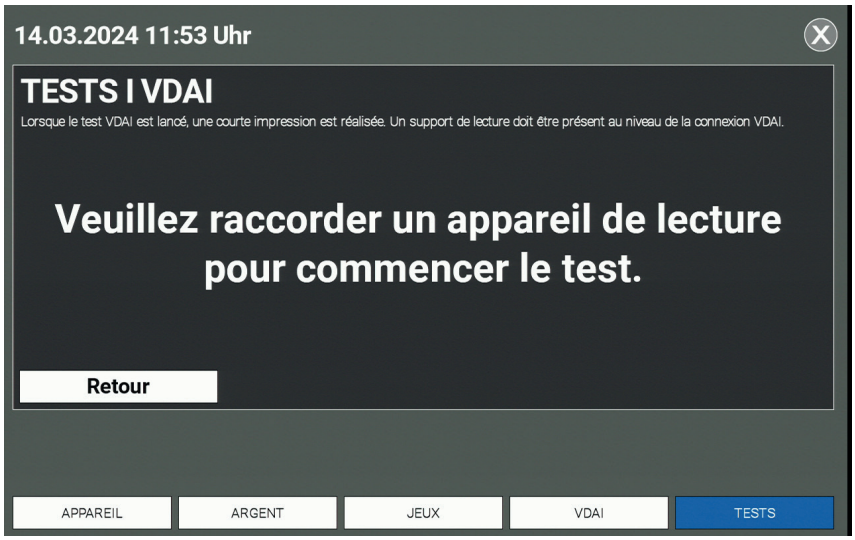
10.10. Boutons

Ce test sert à vérifier tous les boutons. La luminosité de l'icône-bouton à l'écran change brièvement.



10.11. Interface VDAI

Une lecture est effectuée à des fins de test.



11. Déclaration de conformité CE

CE

EG-Konformitätserklärung
(Richtlinie 2014/35/EU und 2014/30/EU)

EC-Declaration of Conformity
(Directive 2014/35/EU and 2014/30/EU)

Dokument – Nr./document no.:	EG_HB10_V1.docx
Hersteller/manufacturer:	**Löwen Entertainment GmbH**
Anschrift/address:	**Saarlandstraße 240** **55411 Bingen**
Produktbezeichnung: Product specification:	**Compactsportgerät LÖWEN DART** **Dart Device LÖWEN DART**
Typen/types:	**HB10 (522)**

Hiermit wird bestätigt, dass oben bezeichnete Produkte der Richtlinie 2014/35/EU des Europäischen Parlaments und des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten betreffend elektrische Betriebsmittel zur Verwendung innerhalb bestimmter Spannungsgrenzen und der Richtlinie 2014/30/EU des Europäischen Parlaments und des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit entsprechen.

Hereby we confirm that the above mentioned products are in compliance with the directive 2014/35/EU of the European Parliament and of the Council on the harmonisation of the laws of the Member States relating to electrical equipment designed for use within certain voltage limits and directive 2014/30/EU of the European Parliament and of the Council on the approximation of the laws of the Member States relating to electromagnetic compatibility.

Zur Beurteilung der Erzeugnisse wurden folgende Normen herangezogen:
For evaluation of product compliance the following standards are used:

EN 60335-1:2012 + AC:2014 + A11:2014 + A13:2017 + A1:2019 + A2:2019 + A14:2019
EN 60335-2-82:2003 + A1:2008 + A2:2020
EN 55032:2015 + A11:2020
EN 55035:2017 + A11:2020
EN 61000-3-2:2014
EN 61000-3-3:2013

Ort, Datum/place, date: Bingen, 07.02.2022

Aussteller/issued by: Löwen Entertainment GmbH

Rechtsverbindliche Unterschrift / Stempel:
Signature of authorized person / Stamp:

LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstraße 240
55411 Bingen
Tel.: +49 6721 407 0
Fax: +49 6721 407 519

Tobias Sprenger
Prokurist | Leiter F&E