

ELEKTRONICKÝ TERČ

92015/92077

SCORE 301

Návod na použitie

Carrmco

www.carrmco.com

service@carrmco.com

Medzinárodný kontakt na servis: +49-1805 25 63 63

Nemecká zákaznícka linka: 01805 25 63 63

Obsah

Slovenčina

Úvod.....
Montážny návod.....
Tipy a rady.....
Spustenie a prevádzka.....
Hrací návod.....
Možné chyby a ich odstránenie.....
Bezpečnostné upozornenia.....

ELEKTRONICKÝ TERČ PRE SOFT ŠÍPKY (s plastovým hrotom)

1. Číslo segmentov
2. Okruh označujúci dvojitú hodnotu čísla vo výseči
3. Trojitá hodnota čísla 20 (60 bodov), najvyššia hodnota na terči
4. Okruh označujúci trojitú hodnotu čísla vo výseči
5. Vonkajší okruh stredu = 25 bodov
6. Vnútorý okruh stredu = 50 bodov
7. Záchytný okruh na zachytenie hodov mimo terčovnicu = 0 bodov
8. 1 x násobok čísla vo výseči
9. Vstup pre adaptér
10. Displej zobrazujúci stav
11. Tlačítko pre nastavenie voľby DOUBLE
12. Tlačítko pre nastavovanie rôznych modifikácií hier
13. Tlačítko pre nastavenie typu hry
14. Tlačítko pre zapnutie alebo vypnutie zvukových efektov
15. Skrutky (2x)
16. Adaptér (voliteľný)
17. JACK vstup (voliteľný)
18. Náhradné hroty (20x)
19. Plastový hrot
20. Telo šípky
21. Násadka a letky šípky
22. Tlačítko pre zapnutie a vypnutie
23. Tlačítko pre štart alebo reset
24. Tlačítko pre nastavenie počtu hráčov
25. Držiak batérií

MONTÁŽNY NÁVOD

1,73 m

2,37 m

NÁRADIE POTREBNÉ K MONTÁŽI:

Skrutkovač a vŕtačka (nie sú v balení)

3x AA tužková batéria (nie sú v balení) alebo sieťový adaptér (voliteľný)

1. Pre umiestnenie terča vyberte vhodné miesto. Také, ktoré zabezpečuje aspoň 2,5 m voľnej plochy. Medzi terčom a hráčom musí byť aspoň 2,37 m miesta. V prípade, že chcete pri prevádzke používať sieťový adaptér ubezpečte sa o tom, že potrebná sieťová zásuvka je v dosahu napájacieho kábla.

2. Pridržte terč na stene tak, aby bol jeho stred vo výške 1,73 m od zeme. Označte pomocou ceruzky diery na terči.
3. Na označených miestach vyvrtajte do steny diery a namontujte terč pomocou priložených skrutiek.
4. A. Otvorte držiak batérií na zadnej strane terča pomocou odskrutkovania skrutky a otvorením dvierok.
B. Vložte do držiaka batérií 3 ks tužkových batérií typu AA (nie sú v balení).
C. Zavrite naspäť dvierka a zaskrutkujte naspäť skrutku. Alebo pripojte sieťový adaptér (voliteľný) do zásuvka a druhý koniec kábla do terča. Technické parametre sieťového adaptéra: 230 V AC – 5V/100mA.
POZOR! Ak používate napájanie z batérií doporučujeme zalepiť vstup pre napájací kábel izolačnou páskou.
5. Pred použitím sa dôkladne oboznámte s funkciami a návodom na použitie. Ak máte podozrenie, že terč nefunguje správne prečítajte si najprv, v tomto návode, časť o možných chybách a ich odstránení.

TIPY A RADY

Terč je určený výhradne pre **ŠÍPKY S PLASTOVÝMI HROTMÍ** (SOFT). Šípky s kovovými hrotmi môžu na terči spôsobiť závažné poškodenia.

Pri hodoch šípkami sa sústreďte na správny postoj a používajte iba minimálnu potrebnú silu. Preto, aby sa šípky zabodli do terča nie je potrebné hádzať veľkou silou. Hmotnosť šípok s plastovými hrotmi nesmie byť väčšia ako 16 g.

Používajte iba plastové hroty podobné tým, ktoré sú priložené v balení. Nedoporučujeme používať dlhé hroty, pretože tie sa ľahšie môžu zlomiť alebo ohnúť.

Keď vyťahujete šípky z terča pootáčajte s nimi smerom doprava, takto ich oveľa ľahšie vytiahnete.

SPUSTENIE A PREVÁDZKA

NASTAVENIE HRY

ON/OFF Pre spustenie hry stlačte tlačítko pre zapnutie/vypnutie terča.

GAME Stlačením tohto tlačítka vyberiete hru, ktorú budete hrať. Pozri AZ 1. TABUĽKA – SKUPINA. Na displeji sa objaví kód vybranej hry.

OPTION (Nastavenia) Po stlačení tohto tlačítka si môžete vybrať ostatné nastavenia pre zvolenú hru. Možnosti nastavenia hier nájdete v 1. TABUĽKE.

PLAYER (Hráč) Po stlačení tohto tlačítka je možné vybrať počet hráčov. Každý pridaný hráč sa znázorní rozsvietením indikátora.

POZNÁMKA: Pre výber hry proti počítaču držte stlačené tlačítko PLAYER až dokiaľ sa na displeji neobjaví nápis „C1“. Stupne obtiažnosti hry sa zobrazia na displeji ako C1, C2, C3, C4 až C5.

START/RESET Ak ste si vybrali všetky nastavenia pre hru stlačte tlačítko START/RESET a hra sa môže začať.

ON/OFF (Zapnutie/Vypnutie) Pre vypnutie stlačte toto tlačítko.

1. TABUĽKA: VÝBER HRY

GAME	OPTION		
Skupina	Kód	Dart hra	Hodnoty
_01	301	301	301-999
	501	501	301-999
	601	601	301-999
	701	701	301-999
	801	801	301-999
	901	901	301-999
	999	999	301-999
	LEA	301	Liga 301
501		Liga 501	301-999
601		Liga 601	301-999
701		Liga 701	301-999
801		Liga 801	301-999
901		Liga 901	301-999
999		Liga 999	301-999
RCL		rcL	Round the Clock
	S-0	Shoot-Out	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
	SHi	Shanghai	101, 105, 110, 115
	HAL	Halve-It	12
CUP	100	Count Up 100	0-100
	200	Count Up 200	0-200
	300	Count Up 300	0-300
	400	Count Up 400	0-400
	500	Count Up 500	0-500
	600	Count Up 600	0-600
	700	Count Up 700	0-700
	800	Count Up 800	0-800
	900	Count Up 900	0-900
HiS	HiS	High Score	3-14
ORS	orS	Overs	3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21

	Und biG	Unders Big-6	
CRI	Cri noc CUt PUP LPc	Cricket –(Standard) No Score Cricket Cut Throat Cricket Killer Cricket Low Pitch Cricket	0, 20, 25
	Poznámka: „0”: nie je určené poradie „20”: je potrebné postupne zavrieť čísla od 20, 19, 18, 17, 16, po 15 a bull „25”: je potrebné postupne zavrieť čísla od bull-u, 15, 16, 17, 18, 19 až po 20		
Colour	CL2	Colour	100, 200, 300, 400, 500
	bc2	Bonus Colour	100, 200, 300, 400, 500
	CC2	Correctional Colour	100, 200, 300, 400, 500
	NC2	No Colour	3-7 symbol
	Fdc	Free-Dart Colour	5, 10, 15, 20
S-1	S-1 S-2 S-3 S-4	Shooting I Shooting II Shooting III Shooting IV	

ŠPECIÁLNE FUNKCIE

DOUBLE Pri hre 301-999 sú možné ešte ďalšie nastavenia tak, aby hra znamenala ešte väčšiu výzvu (pozri HRACÍ NÁVOD). Tieto nastavenia je možné kedykoľvek zmeniť, pred hrou alebo aj počas nej tak, aby hra bola hrateľná aj pre menej skúsených hráčov. Možné nastavenia:
 OPEN IN - OPEN OUT DOUBLE IN – OPEN OUT
 OPEN IN – DOUBLE OUT DOUBLE IN – DOUBLE OUT

SCORE (nahraté body) Po stlačení tohto tlačítka je možné kedykoľvek počas hry skontrolovať nahraté body jednotlivých hráčov. Po stlačení tlačítka sa hra zastaví.

START/RESET Po stlačení tohto tlačítka sa hra zastaví a všetky nahraté body budú zmazané. Po opätovnom stlačení sa hra rozbehne znova od začiatku podľa posledných nastavení. Pri novom začiatku je možné nastaviť aj úplne nové pravidlá pre novú hru.

ON/OFF tlačítko (vypínač) Týmto tlačítkom na boku terča je možné zapnúť alebo vypnúť zvuk.

HRY SO ŠÍPKAMI

1. Symboly P1, P2,...P8 ukazujú nato, ktorý hráč je práve na rade. V každom kole má jeden hráč 3 hody. Tri malé bodky vedľa „Aktuálneho skóre” na displeji ukazujú koľko hodov má daný hráč ešte k dispozícii.
2. Tento terč si pamätá aktuálny počet nahratých bodov a je schopný tiež automaticky zobrazit' aj cieľové body.
3. Pred každým hodom počkajte na ukončenie zvukového signálu terča a až potom hádžte.
4. Na konci každého kola sa elektronický terč automaticky zastaví. Pre pokračovanie hry je potrebné vytiahnuť šípky a stlačiť tlačítko PLAYER.

5. Hra sa končí vtedy ak jeden z hráčov zvíťazí alebo ak bol dosiahnutý potrebný počet bodov (podrobnejšie informácie nájdete v popisoch jednotlivých hier). Stlačením tlačítka PLAYER alebo tlačítka SCORE sa zobrazí konečné poradie hráčov alebo konečný počet bodov.

HRACÍ NÁVOD

301-999

Toto je najobľúbenejšia hra so šípkami, ktorá sa hráva aj na rôznych súťažiach a turnajoch. Každý hráč začína s 301 bodmi (alebo 501, či 601, a pod.). Po každom kole sa odpočíta počet bodov dosiahnutých tromi hodmi v danom kole. Víťazom hry je ten, kto má prvý na svojom konte čistú nulu. Hra môže pokračovať súbojmi o druhé, tretie alebo štvrté miesto.

Náročnosť hry je možné ešte zvýšiť, pomocou tlačítka DOUBLE, a pridať ďalšie obmedzenia pre začiatok alebo ukončenie hry. Možnosti sú nasledujúce:

OPEN IN: Počítanie sa začína, keď hráč zasiahne akékoľvek číslo.

OPEN OUT: Hra sa končí ak hráč zasiahne ktorékoľvek číslo, ktoré zníži počet jeho bodov presne na nulu. Ak hráč dosiahne v kole viac bodov, ako je potrebné na vynulovanie, potom sa toto kolo nazýva „bust“ (prepadák), a hráčovi zostáva rovnaký počet bodov ako mal pred začiatkom kola.

DOUBLE IN: Na začiatku je potrebné, aby hráč zasiahol číslo v dvojitém kruhu alebo dvojitý bull. Dokiaľ sa mu to nepodarí nepripočítavajú sa mu žiadne body.

DOUBLE OUT: Pre ukončenie hry a víťazstvo je potrebné zasiahnuť číslo v dvojitém kruhu alebo dvojitý bull tak, aby sa vynuloval. Ak hráč dosiahne v kole viac bodov alebo potrebuje dosiahnuť iba „1“ bod, potom sa toto kolo nazýva „bust“ (prepadák), a hráčovi zostáva rovnaký počet bodov ako mal pred začiatkom kola. (Zostávajúci „1“ bod je rovnako bust, pretože žiadnym dvojitým zásahom sa nedá vynulovať.)

LEAGUE 301-999 (Liga)

Jedná sa o tímovú hru rovnakú ako 301-999, ktorá je veľmi obľúbená. V hre sú vždy dve družstvá (dvojice). Napríklad: Hráč číslo 1 a 3 hrajú proti hráčom číslo 2 a 4. Hra sa hrá rovnako ako samostatná hra 301-999.

ROUND THE CLOCK (Hodiny sa točia dookola)

Cieľom hry je, aby hráč postupne zasiahol po rade predvolené čísla (podľa nastavení) od 1 do 5, od 1 do 10, od 1 do 15 alebo od 1 do 20. Ak hráč zasiahne potrebné číslo pokračuje ďalej na ďalšie. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý zasiahne posledné číslo.

SHOOT-OUT

Ciele vyberá terč náhodne. Hráč má 10 sekúnd, aby trafil vybrané číslo. Zásah vybraného čísla znamená jeden bod, a to aj v sektoroch double a triple. Ak sa mu do 10 sekúnd nepodarí zasiahnuť cieľ, znamená to chybný hod. Po každom hode sa mení cieľ. Vyhráva ten hráč, ktorému sa ako prvému podarí vynulovať všetky body.

SHANGHAI

Táto hra sa podobá na *Round-the-Clock*. Hráči začnú na čísle 1 a postupne pokračujú až po 20 a bull. Zásah čísla mimo poradia sa nepočíta. Double alebo triple zásah znamená dvoj- alebo trojnásobný počet bodov. Body sa postupne zrátavajú a hra sa končí po 7 kole alebo po

21 hode. Double 3 zásah sa počíta $2 \times 3 = 6$ bodov. Po 7. kole zvíťazí ten hráč, ktorý má na svojom konte najviac bodov.

HALVE-IT

Všetci začnú tým, že hodia 12, a potom 13 a 14, ďalej akýkoľvek double, potom 15, 16 a 17, ďalej akúkoľvek triple, ďalej 18, 19 a 20, nakoniec bull. Každý hráč hodí tri šípky do toho istého čísla a až potom môže pokračovať v ďalšom kole na ďalšie číslo. Double zásah alebo

triple sa počíta ako dvoj- alebo troj-násobok. Ak sa v danom kole hráčovi nepodarí ani jednou šípkou zasiahnúť potrebné číslo, počet jeho bodov sa o polovicu zníži. Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý má na konci najviac bodov.

COUNT-UP (Počítadlo)

Túto veľmi jednoduchú hru môže hrať ktokoľvek. Cieľom hry je poraziť ostatných hráčov tak, že ako prvý získate dopredu dohodnutý počet bodov. Možné nastavenia hry: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 a 900. Každý hráč sa vo svojom kole snaží získať, čo najviac bodov. Konečný počet bodov môže byť vyšší ako nastavený cieľ.

HIGH SCORE (Najviac bodov)

Táto hra sa veľmi podobá na hru *Count-Up*, s tým rozdielom, že hra sa končí po 7. kole. Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý má na konte najviac bodov.

OVERS (Nad)

Jednoduchá a rýchla hra. Hráč má za úlohu to, aby dosiahol väčší alebo rovnaký počet bodov ako v predchádzajúcich kolách. V prípade, že sa mu to nepodarí príde o jeden „život“. V základnom nastavení má každý hráč k dispozícii 3 „životy“. Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý zostane v hre – má ešte „život“.

UNDERS (Pod)

Hra sa podobá na *Overs*, no rozdielom je to, že cieľom hry je hodiť menej bodov ako v predchádzajúcich kolách. Ak je počet bodov vyšší ako posledný zaznamenaný, potom hráč prichádza o jeden „život“. V prípade zlého hody alebo hodu mimo oblasť terča dostáva hráč trest v podobe 60 bodov (3x20, teda maximálny možný počet). Víťazom hry je ten, kto zostane najdlhšie v hre – má ešte „život“.

BIG-6 (Veľká šestka)

Táto hra je založená nato, že je potrebné zasiahnúť vybranú hodnotu a potom vybrať súperovi nasledujúci cieľ. Na začiatku hry je cieľom 6. Z troch hodov je potrebné, aby hráč zasiahol tento cieľ, aby si uchoval „život“. Ak sa mu podarí zasiahnúť cieľ prvým alebo druhým hodom otvára sa mu možnosť, aby nasledujúcim hodom vybral nasledujúci cieľ. V hre sú jednoduché, dvojité a trojité sektory brané zvlášť. Stratégia tejto hry je založená na tom, že súperovi vyberiete, čo najťažší cieľ, napr. triple 20 alebo duple bull. Víťazom hry je ten, kto zostane najdlhšie v hre – má ešte „život“.

CRICKET – (Standard)

Cricket je veľmi obľúbená hra.

Hra sa hrá na číslach 15-20 a na bull. Každý hráč musí označiť 3-krát jedno číslo, ak ho chce *UZAVRIEŤ (CLOSE)*. Jeden bežný zásah sa počíta za 1 bod, double za 2 body a triple za 3 body. Ak je jedno číslo uzavreté hráč si musí vybrať iný cieľ, ostatný môžu do neho hádzať a získavať pomocné body.

V momente, keď všetci hráči uzavrú nejaké číslo (*ALL CLOSED*), zásah do tohto čísla sa už nepočíta medzi pomocné body. Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý má najviac bodov a ako prvý uzavrie všetky čísla. V prípade rovnosti bodov víťazí hráč, ktorý ako prvý uzavrel všetky čísla. Stratégia počas hry sa môže veľmi líšiť, dôležité sú aj nastavenia hry, ktoré môžu určovať poradie v ktorom je potrebné jednotlivé čísla uzavierať.

POZNÁMKA: Keďže táto populárna hra má veľa modifikácií, dbajte na správne nastavenie hry. V opačnom prípade sa môže stať, že sa Vám fungovanie terča bude javiť ako chybné.

NO SCORE CRICKET (Cricket bez bodovania)

Toto je asi najjednoduchšia verzia hry *Cricket*. Cieľom hry je, čo najrýchlejšie uzavrieť všetky čísla. Za zásah do uzavretého čísla sa pridávajú žiadne body. Preto po troch zásahoch do jedného čísla je potrebné hľadať ďalší cieľ. Víťazom sa stáva ten, kto prvý tri krát zasiahne všetky čísla.

CUT THROAT CRICKET (Hirig Cricket)

Jedná sa o obrátenú verziu počítania klasického *Cricket-u*. Hra je vhodná pre 3 hráčov. Dvaja z nich hrajú v jednom tíme proti tretiemu, a až nakoniec sa postaví proti sebe.

Ak jeden hráč uzavrie číslo, potom sa každý zásah prirátava k trestným bodom súpera. Kto získa najviac trestných bodov prehráva. Ten hráč, ktorý už dané číslo uzavrel nedostáva za neho trestné body. Víťazom je ten hráč, ktorý má najmenej trestných bodov a ako prvý uzavrie všetky čísla. Ak niektorý hráč uzavrie skôr všetky čísla, ale má veľa trestných bodov, pokračuje ďalej v hre a zbiera trestné body na kontá súperov, až dokiaľ sa mu nepodariť niekoho predbehnúť alebo aspoň vyrovnať. Tak sa zdá, že najlepšou stratégiou je teda, čo najskôr uzavrieť všetky čísla tak, aby Vám nikto ďalší už nevedel pridať žiadne trestné body.

KILLER CRICKET (Zabijácky Cricket)

Táto hra sa podobá na *No Score Cricket*, ale je to o niečo prepracovanejšia verzia. Ak hráč uzavrie nejaké číslo môže do neho ďalej hádzať a každým zásahom odoberať súperovi jeho zásahy. V prípade ak aj súper uzavrel dané číslo už mu ich nemôže zobrať. Víťazom je ten hráč, ktorý ako prvý uzavrie všetky čísla. *Napríklad:* V prípade čísla 19, ak 1. hráč má 1 zásah (1 svetlo zhaslo), 2. hráč má 2 zásahy (2 svetlá zhasli) a 3. hráč uzavrel číslo 19 (3 svetielka zhasli). Nasleduje 4. hráč a hodí triple 19. To znamená, že aj on uzavrel číslo 19. ďalším hodom znova zasiahne číslo 19. To znamená, že hráčom 1. a 2. sa znova rozsvieti jedno svetielko na 19, ale na hráča číslo 3. sa to nevzťahuje. Týmto sa hráčom 1. a 2. znova o jeden zásah vzdialilo uzavretie čísla 19.

LOW PITCH CRICKET

Táto verzia hry *Cricket* využíva pri hre nižšie čísla oproti bežnej verzii *Cricket-u*. Hráči sa snažia uzavrieť čísla 1., 2., 3., 4., 5., 6., a bull. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako pri bežnej hre *Cricket*.

COLOR

Na začiatku hry hráči hádžu jeden hod, aby sa rozhodli, ktorú farbu budú hrať (#20 alebo #1). (Ak niekto zasiahne bull, každý musí hádzať znova, aby sa rozhodol výber farby). Potom ako má každý vybranú farbu snaží sa hádzať tak, aby čo najskôr dosiahol konečný počet bodov (pred začiatkom hry v Menu „Game Options“ je potrebné vybrať konečný počet bodov. Možnosti sú 100, 200, 300, 400 alebo 500 bodov). Ak niektorý hráč zasiahne súperovu farbu nedostáva žiadne body. Naproti tomu bull sa počíta do konečného stavu. Víťazom sa stáva, ten kto ako prvý dosiahne konečný počet bodov.

BONUS COLOR

Hra sa podobá hre „Color“, okrem toho rozdielu: že ak niektorý hráč zasiahne súperovu farbu body sa pripočítajú na súperovo konto.

CORRECTIONAL COLOR

Aj táto hra sa hrá podobne ako „Color“, ale ak niektorý hráč zasiahne súperovu farbu body sa mu odpočítajú.

NO SCORE COLOR

Podobná hra ako pri „Color“ okrem toho rozdielu: že každý hráč sa snaží zasiahnuť svoju farbu, aby získal bod. (pred začiatkom hry v Menu „Game Options“ je potrebné vybrať konečný počet bodov: označením 3, 4, 5, 6 alebo 7). Ak niektorý hráč zasiahne súperovu farbu príde o jeden bod a v danom kole skončil. (Bull sa nepočíta do celkového počtu bodov). Hra sa končí vtedy, keď víťaz má ešte na konte označenia, ale ostatný sú už na nule.

FREE-DART COLOR

Hra sa hrá podobne ako „Color“ okrem toho rozdielu: že každý hráč sa snaží zasiahnuť svoju farbu, aby získal, čo najviac bodov. (A pred začiatkom hry v Menu „Game Options“ je potrebné vybrať počet hodov, ktoré je možné počas hry použiť: možnosti sú 5, 10, 15 alebo 20 ks). Ak niektorý hráč zasiahne súperovu farbu nedostáva žiadne body. (Bull sa naproti tomu započítava). Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý nazbieral najviac bodov počas hry za použitia vybraného počtu hodov.

SHOOTING I

V tejto hre každý hráč ma k dispozícii 3 hody. Kolo vyhráva ten hráč, ktorému sa v uvedenom kole podarilo hodiť najviac.

SHOOTING II

Táto hra sa hrá podobne ako „Shooting I“ s tým rozdielom, že sa počítajú iba zásahy do normálnych, double alebo triple čísel: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a do bull-u. Víťazom sa stáva ten, kto ako prvý vyhrá 7 kôl.

SHOOTING III

Táto hra sa hrá podobne ako „Shooting I“. Hra sa skladá zo 7 kôl a vyhráva ten, kto ako prvý vyhrá 4 kolá.

SHOOTING IV

Táto hra sa hrá podobne ako „*Shooting III*” s tým rozdielom, že sa počítajú iba zásahy do normálnych, double alebo triple čísel: 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bull-u. Hra sa skladá zo 7 kôl a vyhráva ten, kto ako prvý vyhrá 4 kolá.

MOŽNÉ CHYBY

Terč nie je možné zapnúť

Skontrolujte, či sú napájacie baterky vložené správne.

V prípade, že používate adaptér ubezpečte sa o tom, že je adaptér dobre vložený do sieťovej zásuvky a napájací kábel je dobre vložený do napájacieho konektora.

Terč nepočíta body

Skontrolujte nastavenia danej hry. Reštartujte terč stlačením tlačítka START/RESET. Potom skontrolujte, či nie je zaseknuté niektoré tlačítko, prípadne či všetky sektory fungujú správne.

Zaseknutý sektor

Počas prepravy alebo pri nevhodnom zaobchádzaní sa môžu dočasne niektorý sektor zaseknúť. V takomto prípade sa zastaví automatické počítanie bodov. Jemnými pohybmi vyberte šípku a pokúste sa prstami daný sektor rozhybať. Hra môže pokračovať ďalej: chyba sa nedotkne nahratých bodov.

Odstránenie zlomeného hrotu

V prípade, že sa v terči zlomí plastový hrot vyskúšajte ho jemne vytiahnuť pomocou klieští. Nezabudnite, že čím ťažšie šípky používate tým je väčšia šanca, že sa hrot zlomí v terči.

Elektrická alebo

elektromagnetická interferencia

V prípade silnej elektromagnetickej interferencia môže terč prestať fungovať alebo nebude pracovať správne. (Nebezpečné sú nasledujúce javy: silná búrka, elektrické prepätie, výpadok prúdu alebo blízkosť veľkého elektromotora, či mikrovlnnej rúry.) Pre správne fungovanie terča môže stačiť iba na niekoľko minút vytiahnuť napájací kábel alebo vybrať baterky, a potom znova zapnúť terč. Nezabudnite tak isto odstrániť možný zdroj interferencie.

Záruka na tento terč je platná iba v prípade, že do terča nikto neodborne nezasahoval alebo ho neupravoval.