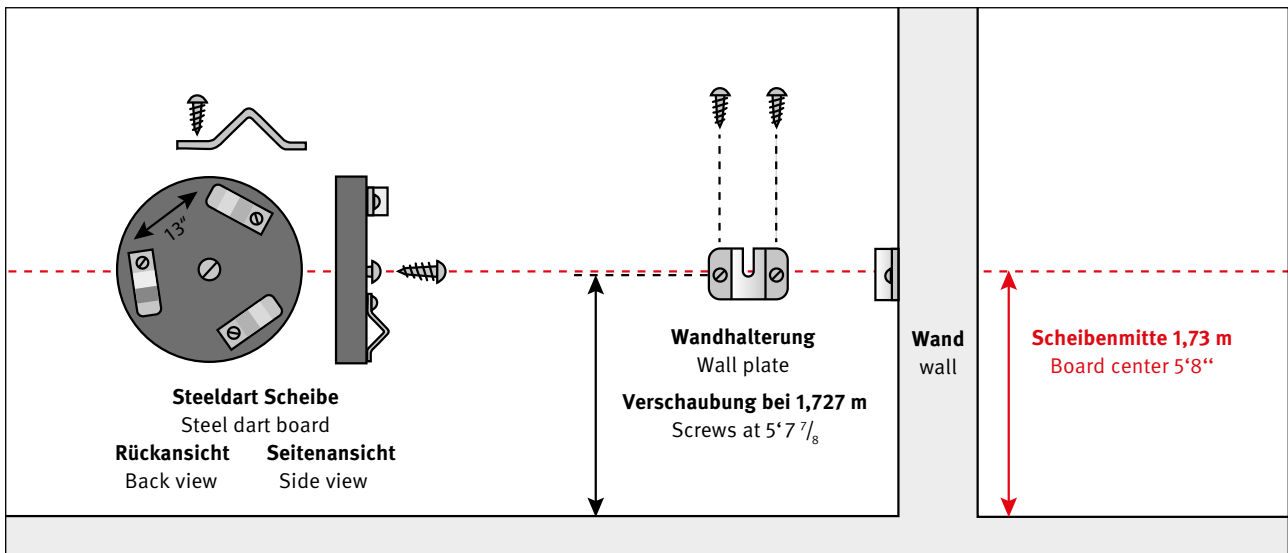


Automaten Hoffmann Wandhalterung für Steeldartscheiben

Automaten Hoffmann
wall fixings for steel dart boards

Aufbauanleitung zu Art.Nr. 3526806

Dart



D

Aufhängeranleitung

1. Befestigen Sie die breite Wandhalterung an der Wand, mit den zwei langen, dünnen Schrauben:
Die mittige Aussparung der Platte muss nach oben zeigen; hier wird später die mittlere Schraube der Dartscheiben-Rückseite eingehängt, siehe 2.
Stellen Sie sicher dass sich die untere Kante der Aussparung knapp unterhalb 1,73 m vom Boden befindet; dies ist die offizielle Hanghöhe für Dartscheiben
2. Bereiten Sie nun die Rückseite der Dartscheibe vor:
Befestigen Sie in Nähe des Scheibenrandes die 3 Abstandhalter, jeweils mit einer der 3 kleinen Schrauben.
Schrauben Sie genau in Scheibenmitte die große, dicke Schraube ein; sie sollte etwas aus der Scheibe herausragen
3. Hängen Sie nun die Scheibe in die Wandhalterung ein. Drehen Sie sie so dass vorne das Nummernfeld „20“ gerade nach oben zeigt.

Allgemeine Dartregeln

1. Um zu entscheiden, wer anfängt, wirft jeder Spieler, oder einer von jeder Partei, einen Dart und der Spieler der am nächsten zur Mitte trifft, fängt an.
2. In jeder Runde werfen die Spieler drei Darts.
3. Nur die Darts werden gezahlt, die im Brett bleiben, wenn der Spieler seine Runde beendet hat.

Turnier-Dartregeln

1. Jede Seite fangt mit 301 Punkten an. Die Methode des Zählens besteht darin, daß die Trefferzahlen jedesmal von der verbleibenden Summe abgezogen werden, Die anfängliche Punktzahl von 301 wird hauptsächlich für Spiele zwischen zwei einzelnen Spielern benutzt, Für Teamspiele sollte die anfängliche Punktzahl je nach der Größe des Teams, auf 501 oder 1.001 erhöht werden.
2. Tournament-Spiele fangen gewöhnlich einfach an; als Abwandlung können sie aber auch so gespielt werden, daß man mit einem Doppel anfängt.
3. Wer zuerst seine Punktzahl genau auf null bringt, ist der Sieger.
4. Um das Ziel zu erreichen, muß ein Doppel (oder bullseye = Zentrum) geworfen werden, bei dem die Punktzahl genau auf null gebracht wird.
5. Im Rahmen der Regeln von 3 und 4 wird ein "bullseye" als doppelte 25 gezahlt.
6. Wenn eine größere Punktzahl geworfen wird, als nötig ist, um die verbleibende Punktzahl genau auf null zu bringen, dann werden keine der drei Darts aus dieser Runde gezahlt, und die verbleibende Punktzahl bleibt unverändert wie vor dieser letzten Runde.
7. Jedes Spiel wird ein "leg" (Bein) genannt. Mit drei legs wird ein Match (eine Partie) vollendet, und der endgültige Sieger ist derjenige, der zuerst 2 legs gewinnt. Dies kann abgewandelt werden.

GB

Hanging instructions

1. Fix the wide wall plate to the wall, use the two longer, thin screws.
The recess at the middle should look upwards; here, the middle screw at the boards' backside will be hung into, see 2. Make sure the lower end of the recess lies shortly over 5'8" above the ground – the official dart board height
2. Now prepare the dart boards' back side:
Fix all 3 spacers close to the boards' edge, using the small, thin screws.
Put the thick screw directly into the boards' center. It should protrude slightly off the surface
3. Now hang the center screw into the wall plate. Turn the board until the „20“ area points directly upwards.

General Dart rules

1. To decide who plays first, each player, or one from each side throws one dart, the player hitting nearer the centre starts the game.
2. Players throw three darts each throw.
3. Darts only score that remain on the board on completion of a throw.

Tournament Dart rules

1. Each side starts with 301 points. The method of scoring is to subtract each score from the remaining total. The score of 301 is used mainly for games between two individuals. For team play the opening score should be increased to 501 or 1001 depending on team size.
2. Tournament games are usually started straight, but as an alternative, can be played by starting with any double.
3. The first to reduce his score exactly to zero is the winner.
4. To finish, a double (or bullseye) which exactly reduces the score to zero must be thrown.
5. For the purposes of Rules 3 and 4 „Bullseye“ counts as double 25.
6. If a greater score is thrown than is required to reduce the remaining score exactly to zero, then none of the three darts count for that throw and the score remains as it was before that particular throw was taken.
7. Each game is called a „leg“. 3 legs make a match and the ultimate winner is the player who first wins 2 legs. This can be varied.

Punktewertung

Scoring points

Außenring/Single Bull – 25 Punkte
Single bull – 50 points

Bullseye – 50 Punkte
Bullseye – 50 points



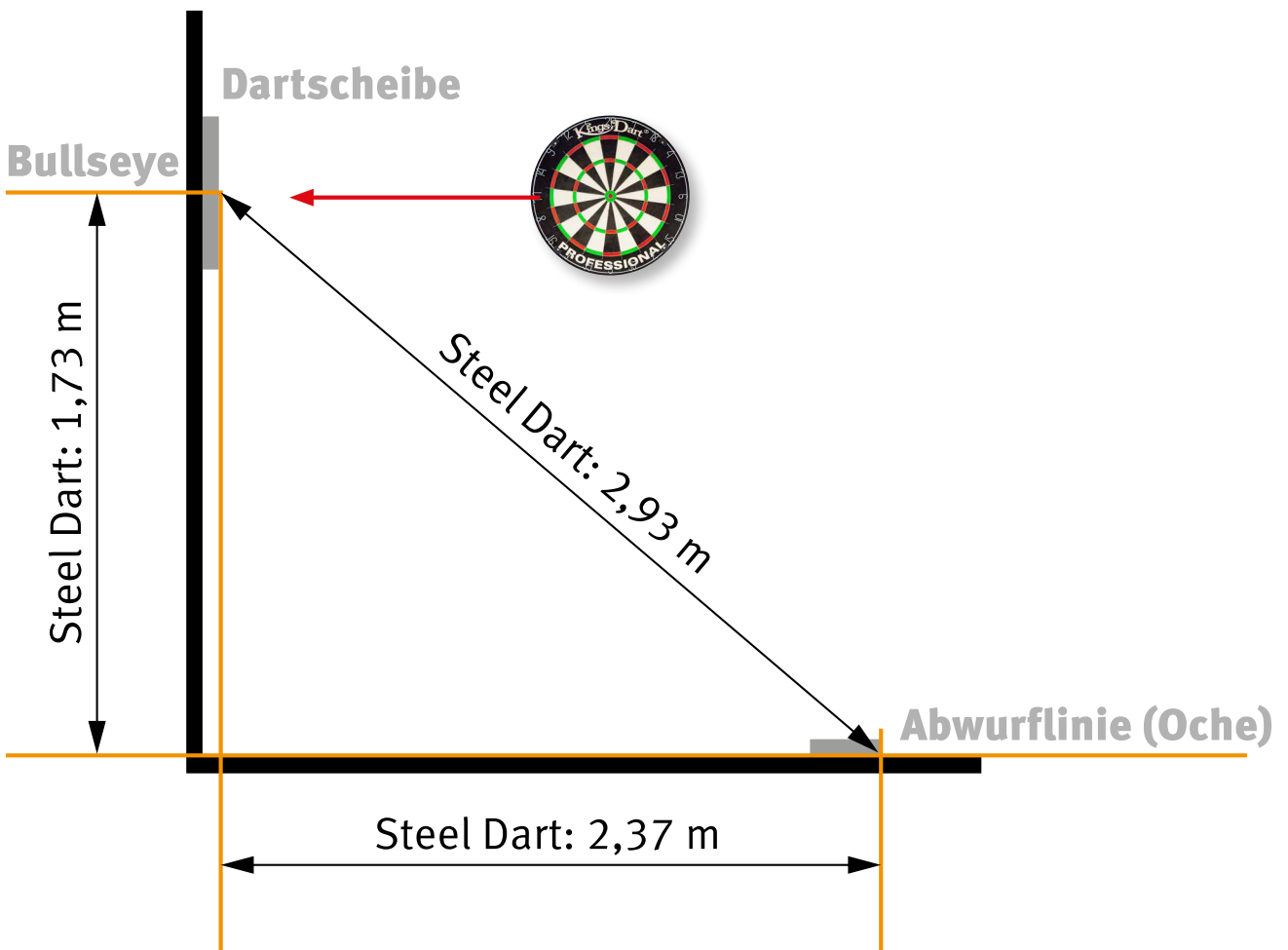
Einzelfelder – zählen einfach
Singles rings – scores 1x

Doppelfelder – zählen zweifach
Doubles rings – scores 2x

Dreifachfelder – zählen dreifach
Triples rings – scores 3x

Die richtige Aufhängposition

Proper hanging position



Vielen Dank, dass Sie sich für ein Automaten Hoffmann Produkt entschieden haben.
Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.



c/o Sport-Thieme GmbH · Helmstedter Straße 40 · 38368 Grasleben, Germany
Telefon +49 5357 181-45 · Fax +49 5357 181-91
info@automaten-hoffmann.de · automaten-hoffmann.de