GAME-SHOT (Art.391)

Marcador electrónico para dardos

DATOS TÉCNICOS

- Agradable design que se adapta a cualquier ambiente.
- Dimensión: ancho 21,3cm - altura 12,3cm - prof. 5,6cm.
- Altura cifras tanteos 14,2 mm (0,56").
- Teclado plano de membrana de elevada calidad. Vida útil mínima de cada tecla 5 millones de contactos.
- En caso de interrupción de la energía eléctrica ningún tanteo en memoria se pierde, y no usa baterías.
- Contenedor robusto en plástica, completamente aislado que no necesita de una conexión de puesta a tierra. Está dotado de cable y enchufe.
- Fijación a la pared con tacos.
- Consumo insignificante: 6VA a 230Vac.

FUNCIONAMIENTO DE LAS TECLAS

- Tecla **ON/OFF**: Enciende y apaga el GAME SHOT; cuando está apagado permanece iluminado sólo una señal en el display.
- Tecla **Sound ON-OFF**: Activa o desactiva el sonido de las teclas.
- Tecla **CANCEL**: Utilizada junto con las teclas NUMÉRICAS y la tecla GAMES.
- Tecla **GAMES**: visualiza por 3 segundos el número di partidos ganados por los jugadores; durante los 3 segundos, dicho número puede ser puesto en cero mediante la tecla CANCEL.
- Teclas **START 301**, **START 501**: plantean las partidas con tanteos estándar. El jugador que comienza es indicado por el centelleo del punto por 5 segundos en el respectivo display. Puede ser cambiado, presionando nuevamente la tecla START o la tecla ENTER. Para facilitar los partidos siguientes, a cada nuevo START, se alterna automáticamente el jugador que comienza a tirar. Durante el partito el jugador que está tirando es indicado por el encendido del punto en el relativo display.
- Tecla **START XXX**: utilizando las teclas numéricas confirmadas con ENTER, es posible plantear el tanteo deseado al comienzo del partido. Introduciendo cero, el marcador de puntos funcionará incrementándose: los puntos no serán restados sino sumados para alcanzar un tanteo alto a gusto(HIGH SCORE).
- Tecla **1 PLAYER**: presionada después de START, visualiza un sólo tanteo para el juego individual.
- Teclas **NUMÉRICAS**: confirmadas con ENTER, permiten introducir los tanteos realizados. En caso de error, si aún no ha sido presionado ENTER, presionar CANCEL, o bien MEMORY DOWN y luego CANCEL.
- Tecla **+**: permite sumar los tanteos de las 3 flechitas (Ej. 15 + 25 + 36 ENTER).
- Teclas **MEMORY UP** *y* **MEMORY DOWN**: permiten correr a través de la pantalla y visualizar los tanteos introducidos durante el partido. El último tanteo introducido puede ser cancelado presionando MEMORY DOWN y luego CANCEL.
- Tecla **DARTS**: Visualiza en cualquier momento el número de dardos lanzados.
- Tecla **AVERAGE**: Visualiza en cualquier momento el tanteo promedio por dardo formado por el número entero seguido de dos decimales. Es posible visualizar el promedio exacto al final del partito aunque el cierre haya ocurrido con 1 o 2 dardos.

Art.391
GAME SHOT marcador electrónico para dardos
Dimensiones: 21,3x12,3x5,6cm. - Peso: 0.6kg.