

# ONE CONCEPT

Terč na šípky



10029495 10029496

## Vážení zákazníci,

gratulujeme Vám k zakúpeniu produktu.

Prosím, dôkladne si prečítajte manuál a dbajte na nasledovné pokyny, aby sa zabránilo škodám na zariadení. Za škody spôsobené nedodržaním inštrukcií a pokynov neručíme.

## Bezpečnostné pokyny

- Táto príručka je určená na to, aby ste sa oboznámili s používaním tohto výrobku. Vždy si uschovajte túto príručku na bezpečnom mieste, aby ste k nej mali kedykoľvek prístup.
  - Po zakúpení tohto produktu dostanete dvojročnú záruku na chyby, ktoré vzniknú aj keď sa zariadenie používa správne.
  - Používajte výrobok iba podľa určeného spôsobu. Akékoľvek iné použitie môže viesť k poškodeniu výrobku alebo okolitého prostredia.
  - Oprava alebo úprava výrobku ovplyvňuje bezpečnosť výrobku. Pozor na nebezpečenstvo poranenia!
  - Nikdy neotvárajte výrobok neoprávnené a nikdy nevykonávajte opravy sami!
  - Starostlivo manipulujte s výrobkom. Môže sa poškodiť nárazom alebo pádom z nízkej výšky.
  - Výrobok uchovávajte mimo dosahu vlhkosti a extrémneho tepla. Tento spotrebič je vhodný len pre domáce použitie v uzavretých priestoroch.
  - Do tohto zariadenia nekladte kovové predmety.
  - Na toto zariadenie nekladte ťažké predmety.
  - Zariadenie čistite iba suchou handričkou.
    - Neblokujte ventilačné otvory.
    - Používajte iba príslušenstvo odporúčané výrobcom alebo kvalifikovaným predajcom.
- Platnosť záruky zaniká v prípade zásahu do zariadenia.

### **Drobné predmety / Obalové materiály (plastové vrecká, lepenka, atď):**

Udržujte drobné predmety (napríklad skrutky a iné montážny materiál, pamäťové karty) a časti obalu mimo dosahu detí, takže ich nemôžu prehltnúť. Nenechajte malé deti hrať s fóliou. Existuje nebezpečenstvo udusenía!

### **Preprava zariadenia:**

Uchovajte si originálny obal. Na zabezpečenie primeranej ochrany počas prepravy zabalte zariadenie do pôvodného obalu.

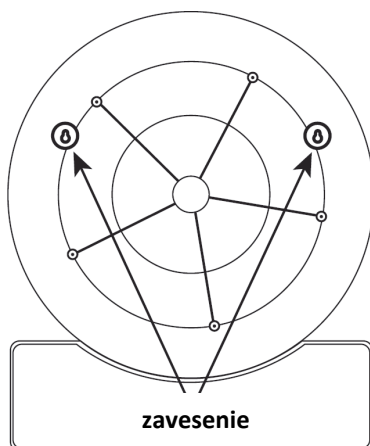
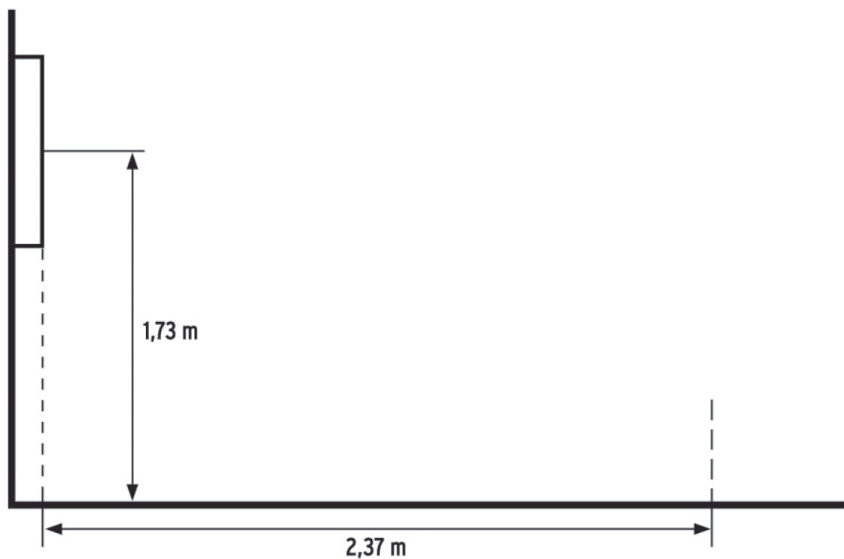
### **Čistenie vonkajších povrchov:**

Nepoužívajte prchavé kvapaliny, ako sú spreje na hmyz.

Nadmerný tlak počas utierania môže poškodiť povrchy. Gumové alebo plastové časti by nemala byť po dlhšiu dobu so zariadením v kontakte. Používajte suchú handričku.

## Zavesenie / montáž

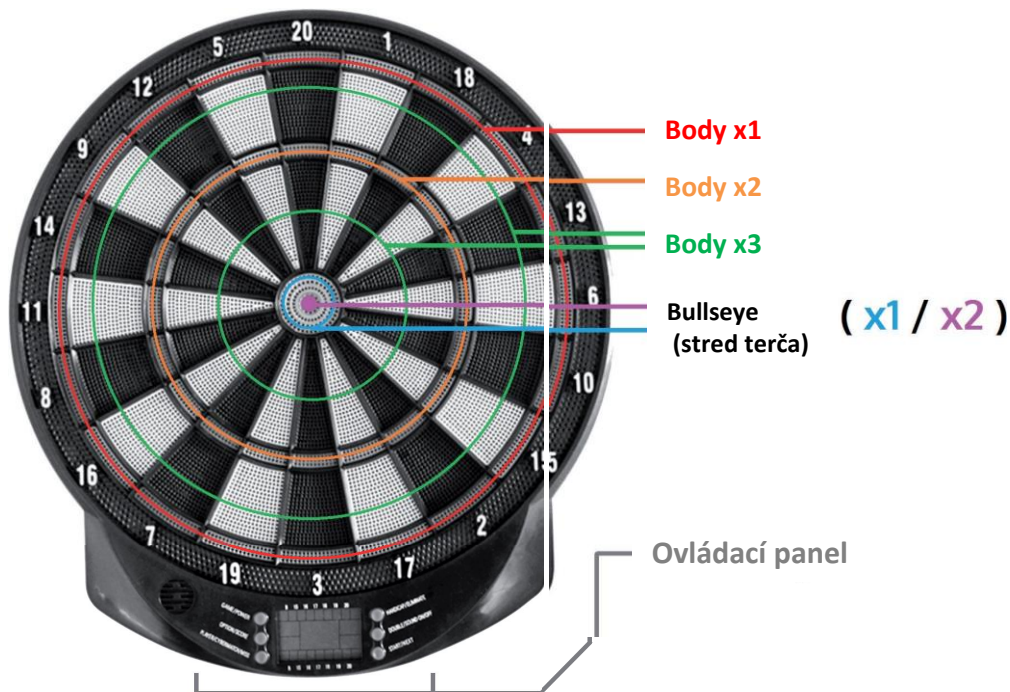
Vyberte miesto, kde môžete zavesiť terč ako je uvedené nižšie. Vzďialenosť hráča od terča by mala byť 2,37 m. Výška bullseye (stred terča) by mala byť 1,73 m.



Zložte šípky:



## Terč



## Ovládací panel

Ovládací panel sa skladá zo 6 funkčných tlačidiel, displeja a integrovaného reproduktora.

### Funkčné tlačidlá

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>GAME / POWER</b>               | Stlačením displej zapnete / vypnete hru a vyberiete hru. Počas hry stlačte tlačidlo pre zrušenie aktuálnej hry a návrat na začiatok.   |
| <b>OPTION / SCORE</b>             | Opakovaným stláčaním vyberte medzi dostupnými variantmi predtým vybranej hry (pozri "Zoznam hier a variantov"). Stlačte opakovane počas hry, aby ste videli body hráčov. Po 3 sekundách (alebo stlačením ľubovoľného iného tlačidla) bude hra pokračovať.  |
| <b>PLAYER / CYBERMATCH / MISS</b> | Pred hrou: Opakovane stlačte tlačidlo pre nastavenie počtu hráčov alebo stlačte Cybermatch ak chcete hrať s prístrojom (C1: profesionál, C2: expert, C3: senior, C4: stredne pokročilý, C5: začiatočník). Počas hry: Stlačte (miss), aby ste znížili zvyšné hody pokiaľ ste niektoré šípky netrafili do terča. |
| <b>HANDICAP / ELIMINATE</b>       | Pred hrou: Stlačte Handicap a nastavte úroveň obtiažnosti / možnosti pre rôznych hráčov. Počas hry: Stlačte tlačidlo Odstrániť, ak chcete vymazať skóre za poslednú hodenú šípku.  |
| <b>DOUBLE / SOUND on/off</b>      | Stlačením tlačidla zapnete / vypnete zvuk. V hrách Countdown: Stlačením aktivujete režim Double.   |
| <b>START / NEXT</b>               | Stlačením spustíte hru alebo sa presuniete na nasledujúceho hráča.   |

## Zoznam hier a variantov

| NR  | Hra              | HC | Variant                           |
|-----|------------------|----|-----------------------------------|
| G01 | Count Down       | ✓  | 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 |
| G02 | Count Down Team  | ✓  | 301, 501, 601, 701, 801, 901, 999 |
| G03 | Count Up         | ✓  | 100 ~ 900                         |
| G04 | Standard Cricket | ✓  | E00, E20, E25                     |

|     |                    |   |  |
|-----|--------------------|---|--|
| G05 | No Score Cricket   | ✓ | Π00, Π20, Π25  |
| G06 | Cut Throat Cricket | ✓ | C00, C20, C25  |
| G07 | KillerCricket      | ✓ | H00, H20, H25  |
| G08 | LowPitchCricket    | ✓ | L00, L20, L25  |
| G09 | Round Clock        | ✓ | 105,110,115,120; 205,210,215,220;<br>105,310,315,320 |
| G10 | Shoot Out          | ✓ | -05, -07, -09~-21                                    |
| G11 | Shang Hai          | X | 101,105,110,115                                      |
| G12 | Halve It           | X | H12  |
| G13 | High Score         | X | 003~014  |
| G14 | Over               | ✓ | 003, 005, 007~021                                    |
| G15 | Under              | ✓ | U03, U05, U07~U21                                    |
| G16 | Big6               | ✓ | b03, b05, b07~B21                                    |
| G17 | Score Color        | ✓ | 100, 200, 300, 400, 500                              |
| G18 | Bonus Color        | ✓ | 100, 200, 300, 400, 500                              |
| G19 | Correctional Color | ✓ | 100, 200, 300, 400, 500                              |
| G20 | No Score Color     | ✓ | 003, 004, 005, 006, 007                              |
| G21 | Free Dart Color    | ✓ | 005, 010, 015, 020                                   |
| G22 | Shooting I         | X | - - -  |
| G23 | Shooting II        | X | - - -  |
| G24 | Shooting III       | X | - - -  |
| G25 | Shooting IV        | X | - - -  |
| G26 | Gotcha             | ✓ | 101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901          |

## Pravidlá hry

Všeobecne platí, že každý hráč má vždy tri šípky.

Po každom kole sa terč automaticky prepne do režimu "Hold". Stlačte tlačidlo START / NEXT na aktiváciu ďalšieho hráča a pokračovanie v hre.

## G01 – Count Down

Táto hra znamená odpočítavanie hodeného skóre od počiatočného čísla (301/501 / ... / 999). Tri hody každého hráča sa spočítajú v každom kole a postupne sa odpočítajú od začiatočných bodov. Prvý hráč, ktorý dosiahne presne 0, vyhral hru. To znamená, že kolo, ktoré presahuje požadované skóre (k dosiahnutiu 0), nie je hodnotené. Aby sa hra stala ťažšou, je možné použiť funkciu DOUBLE. S touto variantou je štart a koniec hry väčšou výzvou.

**Double In:** Hra sa nezačne, kým nie je zasiahnutý double. Dosiahnuté body nebudú dovtedy zaznamenané.

**Double Out:** Ak chcete hru dokončiť, hráč musí hodiť double, ktoré znižuje skóre presne na nulu. Ak zostane 1 bod alebo bolo hodených viac bodov ako treba dosiahnutie presne 0, kolo hráča nebude hodnotené.

**Double In / Out:** Obidva varianty sú kombinované.

## G02 – Count Down Team

Tímový variant (2 tímy) G01. Hráč, ktorý hodí pre svoj tím taký počet bodov že zostane 0, vyhrá za svoj tím.

## G03 – Count Up

Vyberte z variantov (100, 200, ..., 900) cieľové skóre. Každý bodov z hodov sa započíta do celkového skóre hráča. Hráč, ktorý prvý dosiahne alebo prevyšuje vybrané cieľové skóre, vyhrá.

## G04 – Standard Cricket (E00, E20, E25)

Platí, že v hre sú len polia od 15 do 20 a bullseye.

**E00:** Polia môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

**E20:** Polia musia byť zasiahnuté v zostupnom poradí od 20 (hráč musí zasiahnuť pole 20 trikrát) do 15, potom bullseye.

**E25:** Najskôr musí byť trikrát zasiahnuté, bullseye, potom vo vzostupnom poradí polia od 15 do 20.

Každý segment je "otvorený" hneď, ako ho hráč trikrát zasiahne. Keď všetci hráči zasiahli segment (trikrát), je "uzavretý". Hráč, ktorý otvoril segment, je "vlastníkom" daného segmentu a môže pokračovať v zhromažďovaní bodov tým, že zasiahne tento segment, až kým nebude segment uzavretý ostatnými hráčmi. Keď sú všetky segmenty zatvorené, hráč s najvyšším skóre vyhrá.

## G05 – No Score Cricket (P00, P20, P25)

Takisto ako v Cut Throat Cricket sa započítavajú iba segmenty 15 - 20 a Bullseye.

**P00:** Segmenty môžu byť trafené v ľubovoľnom poradí.

**P20:** Hráč musí trikrát zasiahnuť 20. Segment a potom sa musia zasiahnuť v zostupnom poradí segmenty od 20 do 15, potom bullseye.

**P25:** Najskôr musíte zasiahnuť bullseye (3x!), Potom vo vzostupnom poradí segmenty od 15 do 20.

Každý cieľový segment sa zobrazí na displeji. Príslušný segment LCD sa rozsvieti keď ho hráč zasiahne. Víťazom je hráč, ktorý trikrát zasiahol všetky cieľové segmenty.

## G06 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Takisto v krikete Cut Throat Cricket sa započítavajú iba segmenty 15 - 20 a Bullseye.

**C00:** Segmenty je možné trafiť v akomkoľvek poradí.

**C20:** Hráč musí trikrát zasiahnuť 20. Potom musia byť trafené v zostupnom poradí segmenty od 20 do 15, potom bullseye.

**C25:** Najskôr, bullseye (3x), potom vo vzostupnom poradí segmenty od 15 do 20.

Trojnásobné zasiahnutie segmentu "ho otvára" - body potom môžu byť zhromaždené zasiahnutím tohto otvoreného segmentu, kým všetci hráči nezasiahli segment 3x. Vtedy sa segment zatvára. Body získané každým hráčom sú pripísané ostatným hráčom. Cieľom je nahráť súperom čo najviac bodov. Keď sú všetky segmenty uzatvorené, hráč s najnižším skóre vyhráva.

## G07 – Killer Cricket (H00, H20, H25)

Funguje ako No score Kriket - s malou zmenou: Po uzavretí segmentu, má hráč možnosť eliminovať súperov segment hodením toho istého čísla. Ak však súper má dané číslo tiež uzavreté, nebudú odpočítané žiadne body. Upozornenie: Namiesto zapínania značky každý platný zásah vypne značku na displeji. Hráč, ktorý najskôr dosiahne uzavretie všetkých segmentov, je víťaz.

**Príklad:** pre číslo 19, hráč 1 má 1 vypnutú značku, hráč 2 má 2 vypnuté značky a hráč 3 má 19 uzavretú (tri značky vypnuté). Hráč 4 príde a trafi 19 tri razy, uzavrie číslo 19. Hráč 4 potom zacieli a trafi 19 znova. V dôsledku toho hráči 1 a 2 majú zapnutú navyše jednu značku na 19 a hráč 3 nie je ovplyvnený. To znamená, že hráč 1 a 2 sú posunutý dozadu o 1 úder pred zatváraním 19.

## G08 – Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

Podobné ako štandardný kriket (G04), okrem toho, že sa počíta nízke skóre (1 - 6 a bullseye).



## **G09 – Round the Clock (105,110,115,120; 205,210,215,220; 305,310,315,320)**

Hra počíta iba dvojité zóny nasledujúcich segmentov:

Možnosť **105,110,115,120**: Platí každý segment

Možnosť **205,210,215,220**: Segmenty s dvojitým bodovaním sú platné.

Možnosť **305,310,315,320**: segmenty s trojitým bodovaním sú platné.

"5": Trafte bodovacie segmenty od 1 do 5; "10": Trafte segmenty od 1 do 10; "15": Trafte segmenty od 1 do 15; "20": Trafte segmenty bodovania od 1 do 20.

Hráč musí hádzať šípky do bodovaného segmentu na základe výberu zariadenia.

Ak je segment zasiahnutý, vyberie sa ďalší segment. Hráč, ktorý prvý trafí všetky segmenty je víťazom.

## **G10 – Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**

(-05, ..., -21) predstavuje pôvodné body hráča. Zariadenie náhodne vyberie segment pre hádzanie. hráč by mal trafiť číselný segment v priebehu 10 sekúnd alebo výber zhasne. Pri zasiahnutí segmentu zariadenie povie "Áno" alebo "Nie". Keď hráč zasiahne single, double alebo triple cieľové segmenty, zariadenie odpočíta jeden bod z celku. Hráč, ktorý dosiahne nulu, je víťaz.

## **G11 – ShangHai (101, 105, 110, 115)**

Možnosť **101**: Trafte segmenty od jedného do dvadsať a bullseye v poradí

Možnosť **105**: Trafte segmenty od päť do dvadsať a bullseye v poradí

Možnosť **110**: Trafte segmenty od desať do dvadsať a bullseye v poradí

Možnosť **115**: Trafte segmenty od pätnásť do dvadsať a bullseye v poradí

Každý hráč môže hádzať iba jednu šíпку na každý segment. Zasiachnite číslo a skórujete, inak nemáte body. Ak preskočíte číselný segment alebo sa zdržíte a nehodíte, neexistuje žiadna možnosť znova zasiahnuť číslo. Keď nakoniec trafiť bullseye hra končí, víťazom je hráč s najvyšším skóre

## **G12 – Halve It (H12)**

Hra je podobná ako hra Jeopardy. Tri chybné hody môžu spôsobiť, že vaše skóre padne nadol. Všetci začínajú hru tým, že strieľajú na číslo 12 a potom 13, 14, akékoľvek double, 15, 16, 17, akékoľvek Triple, 18, 19, 20 a Bullseye. Každý hráč hodí tri šípky na rovnaké číslo a potom pokračuje na ďalšie číslo v ďalšom kole. Zásah double alebo triple znamená 2x a 3x počet bodov. Ak hráč pochybí a pokazí všetky tri hody pri konkrétnom ciele v kole, jeho skóre bude znížené na polovicu. Napríklad: Ak má hráč kumulatívne skóre 76 po dvoch kolách a potom netrafí ďalšie číslo ani jedným z troch hodov, skóre sa mu zmenší o polovicu, zostane 38 bodov. Hráč s najvyšším skóre vyhráva.

## **G13 – High Score (003, 005, ..., 014)**

Všetky segmenty sú v hre. (003, 004...014) sú vybrané kolá hráča. Jedno kolo znamená hod tromi šípkami. Po skončení všetkých vybraných kôl, hráč s najvyšším skóre vyhráva.

## **G14 Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021)**

predstavuje pôvodné body hráča. Na začiatku zariadenie označí benchmark skóre pre prvého hráča. Každý hráč by mal mať vyššie alebo rovnaké skóre za tri hody ako predchádzajúci hráč. Keď hráč nahrá menej ako skóre za tri hody ako predchádzajúci hráč, odpočíta sa mu jeden bod.

Ak hráč nehodí šípky, ale priamo stlačí tlačidlá Štart / Ďalej, hráč tiež stráca jeden bod. Keď je skóre hráča nulové, hráč vypadáva. Posledný hráč je víťaz. Túto hru by mali hrať viac ako dvaja hráči.

## **G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**

predstavuje pôvodné body hráča. Každý hráč by sa mal snažiť skórovať menej alebo rovnako ako predchádzajúci hráč za svoje tri hody. Keď hráč dosiahne vyššie skóre než predchádzajúci hráč, hráč stráca jeden bod. Ak hráč nehodí šípky, ale priamo stlačí tlačidlá Štart / Ďalej, hráč stráca jeden bod. Keď má hráč nulové skóre, hráč vypadáva. Posledný hráč je víťaz. Túto hru by mali hrať viac ako dvaja hráči.

## **G16 – Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)**

Hráč by sa mal pokúsiť získať šancu vybrať ďalší cieľ tým, že trafí aktuálny cieľ. Single-6 je prvý cieľ, keď sa hra začne. V priebehu troch hodov hráč musí trafiť cieľ, aby zachránil svoj život. Pokiaľ zasiahne cieľ prvým alebo druhým hodom má hráč šancu, aby si posledným hodom vybral ďalší cieľ. singles, Doubles a triples sa považujú za rôzne ciele. Stratégiou je vybrať tie najťažšie ciele pre súpera, ako "triple-20" alebo "double-bull's eye". Posledný hráč ktorý má "život", je víťazom.

## **G17 – Score Color (100, 200, 300, 400, 500)**

Ak chcete začať túto hru, každý hráč musí hádzať jeden po druhom a určiť, na ktorý blok / farbu (# 20farba alebo # 1 farba) bude strieľať.

Ak hráči zasiahnu bullseye, musia hádzať znovu aby sa rozhodlo o farbe. Hráči sa potom snažia trafiť svoju farbu s cieľom pripočítať body k celkovému skóre, ktoré musíte rozhodnúť a nastaviť v možnostiach hry na začiatku tejto hry: 100, 200, 300, 400, 500.

Ak hráč hodí šípku do súperovej farby, hod sa nepočíta. Bullseye sa počíta do vášho celkového skóre. Prvý hráč ktorý dosiahne vopred nastavené konečné skóre vyhráva hru.

## **G18 – Bonus Color (100,200,300,400,500)**

Táto hra je rovnaká ako "Score color" s nasledujúcou výnimkou. Ak hráč hodí šípku do cieľovej farby súpera, súper dostane body, ktoré sa pridajú k jeho celkovému skóre.

## **G19 – Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)**

Táto hra je rovnaká ako "Score color" s nasledujúcou výnimkou. Ak hráč hodí šípku do cieľovej farby súpera, tieto body sa odčítajú od celkového skóre hráča.

## **G20 – No Score Color (003, 004, 005, 006, 007)**

Táto hra je rovnaká ako "score color" s nasledujúcou výnimkou. Každý hráč sa pokúša zasiahnúť svoju cieľovú farbu, aby označil jeden bod. Celkové skóre sa musí rozhodnúť a nastaviť v možnostiach hry na začiatku hry: 003, 004, 005, 006 alebo 007 celkových bodov. Ak hráč hodí šípku do cieľovej farby súpera, odstráni sa jeden bod z celkového skóre a hráč stráca poradie. Bullseye sa nepočíta do vášho celkového skóre. Víťaz bude jediným hráčom, ktorý má zvyšné body (keď sú všetci ostatní na nule).

## **G21 – Free Dart Color (005, 010, 015, 020)**

Táto hra je rovnaká ako "score color" s nasledujúcou výnimkou. Každý hráč sa pokúša zasiahnúť svoju cieľovú farbu, aby označil jeden bod. Celkové skóre sa musí rozhodnúť a nastaviť v možnostiach hry na začiatku hry: 003, 004, 005, 006 alebo 007 celkových bodov. Ak hráč hodí šípku do cieľovej farby súpera, odstráni sa jeden bod z celkového skóre a hráč stráca poradie. Bullseye sa nepočíta do vášho celkového

skóre. Víťaz bude jediným hráčom, ktorý má zvyšné body (keď sú všetci ostatní na nule).

## **G22 – Shooting I**

V tejto hre každý hráč hodí tri šípky za kolo. Hráč s najvyšším celkovým skóre za tri šípky vyhrá kolo, pričom vyhráva jeden bod. Hráč ktorý najskôr získa 7 bodov vyhráva.

## G23 – Shooting II

Táto hra je rovnaká ako Shooting I. Avšak iba šípky, ktoré pristávajú v nasledujúcich segmentoch: 15,16,17,18,19,20 a bullseye sa započítavajú do skóre. Hráč ktorý prvý skóruje 7 bodov vyhrá zápas.

## G24 – Shooting III

Táto hra je rovnaká ako Shooting I. Hráč prvý bodujúci 4 body vyhráva hru alebo hra trvá sedem kôl a hráč ktorý zaznamená najvyššie skóre vyhráva.

## G25 – Shooting IV

Táto hra sa hrá rovnako ako Shooting III. Avšak len šípky ktoré padnú do nasledujúcich segmentov: 15,16,17,18,19,20 a bullseye sa započítavajú do skóre. Hráč ktorý prvý skóruje 4 body vyhráva hru, alebo hra má sedem kôl a hráč ktorý zaznamená najvyššie skóre vyhráva.

## G27 – Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

(101, ..., 901) sú určené body, ktoré musia hráči presne dosiahnuť. Každý hráč začína s 0 bodmi, skóre sa zvýši, keď hráč zasiahne segment. Hráč, ktorý dosiahne špecifikované body prvý je víťaz. Ak hráč prekročí určené body, skóre hráča sa vráti k tomu, čo aké bolo pred hodom v tomto kole. hráči

môžu "bombardovať" ostatných hráčov, čo znižuje ich skóre na nulu. Stane sa to keď strieľajúci hráč dorovná svoje skóre ku skóre iného hráča s akoukoľvek šípkou.

## Technické údaje

|                    |  |   |
|--------------------|--|---|
| Položka            | 10029495   | 10029496  |
| Napájanie          | DC 5V (3x AA batéria , nedodáva sa)                                    | DC 5V (3x AA batéria, nedodáva sa)                                      |
| Rozmery / hmotnosť | 900g   | 2100g   |
| Rozsah dodávky     | Zariadenie, 6 šípok , 6 náhradných hrotov, návod na obsluhu zariadenia | Zariadenie, 6 šípok , 12 náhradných hrotov, návod na obsluhu zariadenia |

## Odstraňovanie problémov

**Žiadna energia?** Skontrolujte, či je adaptér zapojený do elektrickej zásuvky a či je adaptér zapojený do konektora na terči.

**Žiadne skóre?** Skontrolujte, či bola hra nastavená v režime Nastavenia alebo v režime Pauza. Potom skontrolujte či sú senzorové prvky zaseknuté alebo uviaznuté.

**Zablokovali sa senzorové prvky alebo funkčné tlačidlá?** Počas prepravy a počas normálnej prevádzky môže dôjsť k tomu, že senzorové prvky sa príležitostne zaseknú a nebudú registrovať hod. V tomto prípade budete počuť varovný signál a kontrolka bude blikať, čo naznačuje zaseknutie niektorého prvku. Jemne vytiahnite šípku z prvku alebo jemne pohýbte prvok pomocou jemného tlaku prstov čo normálne prvok rýchlo uvoľní. Hra bude pokračovať a skóre sa zobrazí v bode, kedy bolo jeho započítavanie prerušené.

**Odstránenie zlomených špicov šípok:** Mäkké špičky sú bezpečné na použitie, ale nevydržia navždy. Ak sa špička zlomí a zostane v terči, skúste ju veľmi opatrne vytiahnuť vhodnými pinzetami. Ak je špička zlomená tak, že nevyčnieva nad povrch terča, tak ju možno zatlačiť do terča aby vypadla zozadu cez otvor. Mäkká špička nemôže poškodiť elektroniku umiestnenú pod prvkami. Pre túto operáciu odporúčame použiť mäkkú špičku inej šípky, ktorá je v perfektnom stave. Nikdy netlačte krátky zlomený hrot cez terč pomocou ostrého kovového predmetu, pretože tento môže ľahko spôsobiť poruchu terča ak je vložený príliš hlboko. Čím ťažšia je šípka, tým väčšie je nebezpečie zlomenia špičky.

## Pokyny k likvidácii



Podľa Európskeho nariadenia odpadu **2002/96 /EÚ** tento symbol na výrobku alebo na jeho obale znamená, že výrobok nepatrí do domáceho odpadu. Na základe smernice by sa mal prístroj odovzdať na príslušnom zbernom mieste pre recykláciu elektrických a elektronických zariadení. Zabezpečením správnej likvidácie výrobku pomôžete zabrániť možným negatívnym dopadom na životné prostredie a ľudské zdravie, čo by inak mohol byť dôsledok nesprávnej likvidácie výrobku. Pre detailnejšie informácie o recyklácii tohto výrobku sa obráťte na svoj Miestny úrad alebo na odpadovú a likvidačnú službu Vašej domácnosti.

## Vyhlásenie o zhode

Výrobca: Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland

Tento produkt je v súlade s nasledovnými európskymi smernicami:  
2014/30/EU (EMV)  
2011/65/EU (RoHS)

