












Designed for Fun, Built to Last™

WINNER'S CHOICE SISAL DART BOARD OWNER'S MANUAL

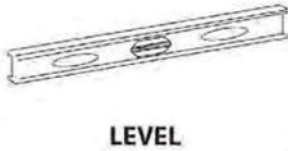


**Please Do Not Hesitate to
Contact Our Consumer Hotline
at 800-759-0977
with Any Questions That May
Arise During Assembly or
Use of This Product!**

PARTS IDENTIFIER (Not to Scale)

#1  BRISTLE DARTBOARD (1 PC)	#2  DARTBOARD MOUNTING BRACKET (1 PC)	#3  SMALL MOUNTING BRACKET BOLT (2 PCS)	#4  WASHER (12mm - 4 PCS)	#5  SMALL MOUNTING BRACKET NUT (2 PCS)	#6 : PRE-ASSEMBLED  DARTBOARD MOUNTING SCREW (1 PC)	
#7: PRE-ASSEMBLED  RUBBER BUMPER (3 PCS)	#8: PRE-ASSEMBLED  BUMPER NAIL (3 PCS)	#9  DARTS (6 PCS)	Part 1 Dartboard 2 Mounting Bracket 3-5 Hardware 7 Rubber Bumper 9 Darts			Part Number NGP2075 NGP5613 NGP2076 NGP5612 NGP5615 (American Flag) NGP5616 (British Flag)

Additional equipment required:



Electric Screwdrivers may be helpful during assembly; however, please set a low torque and use extreme caution because screws may be stripped or overtightened if the electric screwdriver's torque is set too high.

Some figures or drawings may not look exactly like your product. Please read and understand the text before beginning each assembly step.

Please see Parts List at end of manual for Part Numbers when ordering parts. For replacement parts please call 800-759-0977.

WARNINGS!

READ AND FOLLOW ALL ASSEMBLY, INSTALLATION, AND SAFETY INSTRUCTIONS CAREFULLY. AT LEAST TWO ADULTS ARE NEEDED FOR THE INSTALLATION OF THIS CABINET.

DARTS ARE NOT A TOY FOR USE BY CHILDREN. THEY MAY CAUSE SERIOUS OR FATAL INJURY. KEEP OUT OF REACH OF CHILDREN. DO NOT USE WHEN ANY PERSON OR ANIMAL IS IN THE VICINITY OF THE INTENDED FLIGHT PATH OF THE DART OR TARGET AREA.

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

Setup/Mounting Instructions

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7' 9-1/4" from the face of the dartboard.

Dartboard Mounting Instructions

1. Attach Mounting Bracket to the cabinet. Bracket should be positioned inside of the wood cabinet with open end of groove facing up. Align holes in bracket to the holes inside the middle of the cabinet. Slide the two bolts through the back of the cabinet bracket holes so that the bolt tips point towards the inside of the cabinet. Tighten the nuts and washer around the bolts inside the cabinet to secure the mounting bracket.
2. Using the small nails provided, attach the three rubber bumpers to the back of the dartboard. There will be guide holes to assist you with the location of the bumpers.
3. Drive the 1" wood screw into the middle of the dartboard so that 1/4" of the screw is visible. Note: this screw should not protrude further out from the dartboard than the rubber bumpers. Lay cabinet flat and position the middle dartboard screw onto the mounting bracket. Readjust the screw if necessary for tight flush fit.

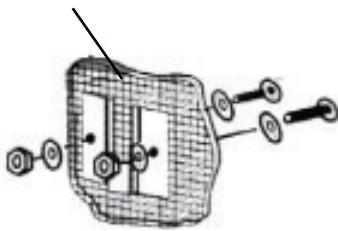
Cabinet Mounting Instructions

Locate a solid wood beam and place a mark on the wall 76" high from the floor. Measure 16" across from your first mark and place your second mark. These will be the marks used to mount the top of wood cabinet to the wall. Line up the top holes inside the cabinet with the marks you've made and secure with 2 screws. After the cabinet is secure, insert two screws into the bottom two holes inside the cabinet and tighten the cabinet to the wall. If you are unable to locate two wood beams to mount your cabinet, you will need to purchase drywall anchors from your local hardware store.

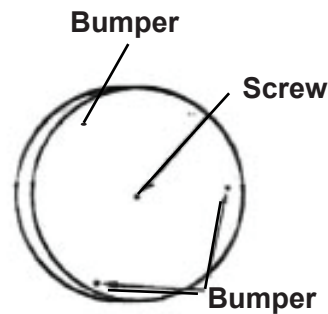
After the cabinet is installed, the bull's-eye height should be 5' 8" from the floor.

Mounting Bracket

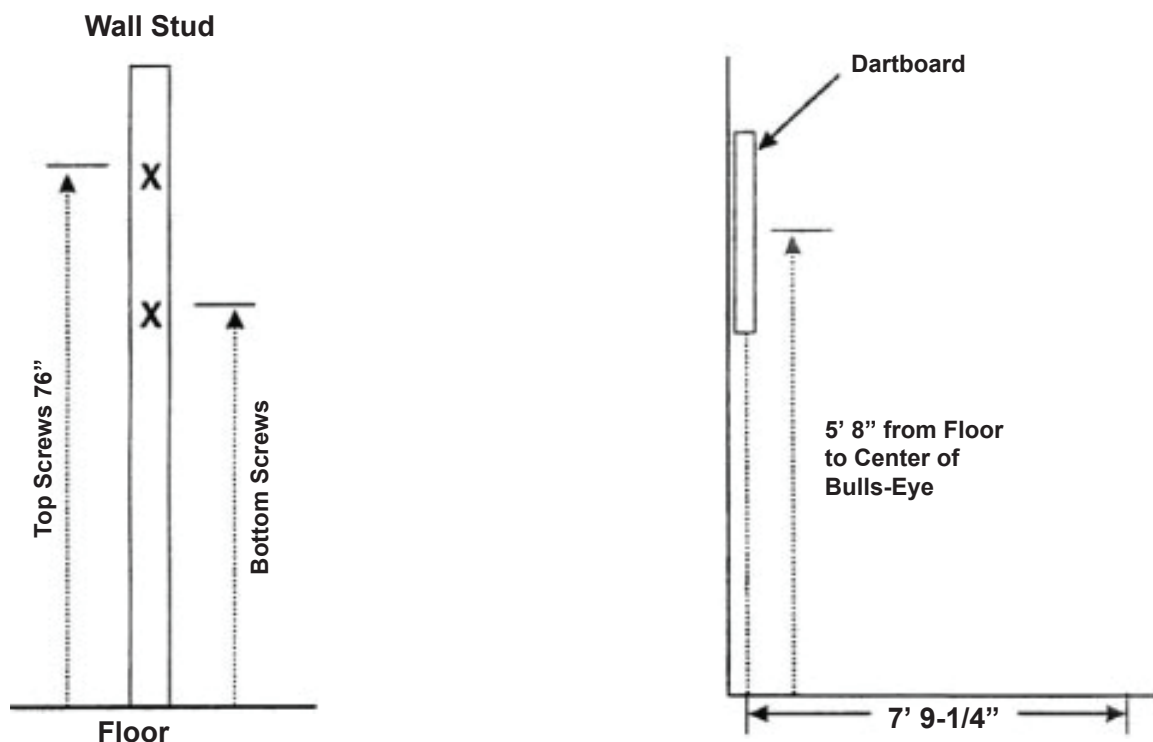
Inside of Cabinet



Back of Dartboard



Dartboard Set-up Diagram



General Rules of Darts

There are many different types of dart games. Two of the most popular are "Cricket" and "01". There are numerous versions of "01", like 301, 501, 601, 801, etc. No matter which variation of the game you decide to play, the basic rules of darts remain the same. The following information includes overview of dart rules, some fundamentals, and a few tips to keep your game on target.

Players

Darts is played between two people or two teams. All players are allowed up to nine pre-game throws to warm up before the game begins. To determine who starts the game, each person (or one person from each team) throws a dart. The one closest to the bulls eye gets the first turn.

Throw Line

Players cannot let their feet cross the throw line. Should a foot go over the line during a throw the points will not count. This throw cannot be redone.

Throws

Each player throws three darts in a turn. The dart must stay on the board for at least five seconds after the last dart is thrown in order for the point to be counted. If a dart falls to the floor or sticks to another dart on the board, the points will not be counted.

Scoring

For darts that stay on the board, points are assigned based upon the ring in which it rests. The rings and their corresponding points are as follows:

The Wedge (Outer Ring) — Points equal the number that is indicated in the ring on the board.

Double Ring (The Outer, Narrow Ring) — Any number the dart hits is multiplied by 2.

Triple Ring (The Inner, Narrow ring) — Any number the dart hits is multiplied by 3.

Bull's Eye (The Outer Bull's Eye) — 25 Points.

Double Bull's Eye (The Inner Bull's Eye) — 50 Points.

Dart Throwing Tips

With darts, it's all about the throw. Here are some basic tips to help you hit the bulls eye.

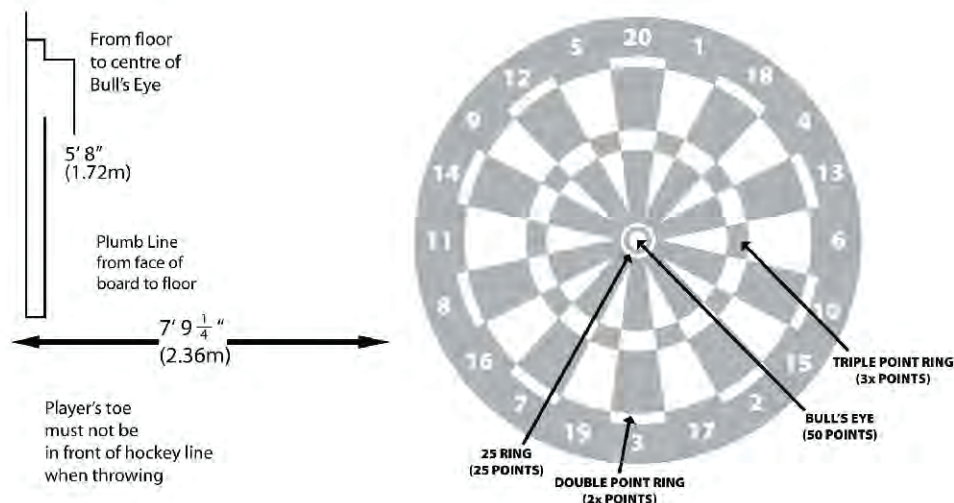
Stance — Posture is critical in getting an even and steady throw to your target. Resist lunging forward or even lifting a foot off the ground. Try to maintain a balanced and steady stance, keeping the throw isolated to the forearm, wrist and fingers.

Throw — Try not to throw your darts. Rather, place the dart right where you want it with a smooth and steady toss that follows all the way through to the target. Keep the dart level and avoid spin as you release to create the most efficient flight to the dart board.

Standard Straight 501:

1. Each Player (or Team) will be starting with 501(301 or 1001 depending on size of teams).
2. To win the Player (or Team) will need to reduce their points to 0.
3. The last dart in the *Leg must either hit a double or the inner section of the Bull's Eye and must reduce the score to exactly 0. Successfully doing so results in "Doubling Out" or "Checking Out".
4. Having a dart thrown that would result in a score less than zero will not count! The Player's current score will be reset to the previous turn.
5. For the purposes of Rule 3, "Bull's-Eye" counts as double 25.

***Leg:** Each game is called a Leg. 3 Legs make a Match and the winner is the player who wins 2 of 3 legs. These can be varied.



180-DAY LIMITED WARRANTY

This product is warranted to the original purchaser to be free from defects in material or workmanship for a period of 180 days from the date of the original retail purchase.

This warranty does not cover defects or damage due to improper installation, alteration, accident or any other event beyond the control of the manufacturer. Defects or damage resulting from misuse, abuse or negligence will void this warranty. This warranty does not cover scratching or damage that may result from normal usage.

This product is not intended for institutional or commercial use; the manufacturer does not assume any liability for such use. Institutional or commercial use will void this warranty.

This warranty is nontransferable and is expressly limited to the repair or replacement of the defective product. During the warranty period, the manufacturer shall repair or replace defective parts at no cost to the purchaser. Shipping charges and insurance are not covered and are the responsibility of the purchaser. Labor charges and related expenses for removal, installation or replacement of the product or components are not covered under this warranty.

The manufacturer reserves the right to make substitutions to warranty claims if parts are unavailable or obsolete.

The manufacturer shall not be liable for loss of use of the product or other consequential or incidental costs, expenses or damages incurred by the consumer of any other use. The user assumes all risk of injury resulting from the use of this product.

This warranty is expressly in lieu of all other warranties, expressed or implied, including warranties of merchantability or fitness for use to the extent permitted by Federal or state law. Neither the manufacturer nor any of its representatives assumes any other liability in connection with this product.

All warranty claims must be made through the retailer where the product was originally purchased. A purchase receipt or other proof of date of purchase will be required to process all warranty claims. The model number and part numbers found within the assembly instructions will be required when submitting any parts requests or warranty claims.

For further warranty information or inquiries, please call 800-759-0977














Designed for Fun, Built to Last™

JEU DE FLÉCHETTES DE SISAL WINNER'S CHOICE LE MANUEL DU PROPRIÉTAIRE



Contactez notre
service à la clientèle au
800-759-0977
avec des questions sur le montage
ou l'utilisation de ce produit.

PARTS IDENTIFIER (Not to Scale)

#1  CIBLE DE FLÉCHETTES EN SISAL 1 pièce	#2  SUPPORT DE FIXATION POUR CIBLE 1 pièces	#3  PETIT BOULON DE FIXATION 2 pièces	#4  RONDELLES 4 pièces	#5  PETIT ÉCROU DE FIXATION 2 pièces	#6: PRÉASSEMBLÉ  VIS DE FIXATION POUR CIBLE 1 pièce														
#7: PRÉASSEMBLÉ  BUTOIR EN CAOUTCHOUC 3 pièces	#8: PRÉASSEMBLÉ  CLOU DE BUTOIR 3 pièces	#9  FLECHETTE 6 pièces	<table> <thead> <tr> <th>pièce</th> <th>numéro de pièce</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>NGP2075</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>NGP5613</td> </tr> <tr> <td>3-5</td> <td>NGP2076</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>NGP5612</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>NGP5615 (drapeau américain)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>NGP5616 (drapeau britannique)</td> </tr> </tbody> </table>			pièce	numéro de pièce	1	NGP2075	2	NGP5613	3-5	NGP2076	7	NGP5612	9	NGP5615 (drapeau américain)		NGP5616 (drapeau britannique)
pièce	numéro de pièce																		
1	NGP2075																		
2	NGP5613																		
3-5	NGP2076																		
7	NGP5612																		
9	NGP5615 (drapeau américain)																		
	NGP5616 (drapeau britannique)																		

Équipement additionnel requis



LOCALISATEUR DE MONTANTS



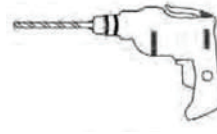
NIVEAU



TOURNEVIS CRUCIFORME



TOURNEVIS ÉLECTRIQUE



PERCEUSE ÉLECTRIQUE ET FORÈTS



MARTEAU



CRAYON MARQUEUR



RUBAN À MESURER

Les tournevis électriques peuvent être utiles pendant l'assemblage; cependant, sélectionnez une vitesse modérée et utilisez avec précaution afin d'éviter de trop serrer les vis ou de les endommager.

Certains dessins ou illustrations peuvent ne pas représenter exactement votre produit. Veuillez lire et comprendre les instructions au début de chaque étape.

Consultez la Liste des pièces, à la fin du guide, pour obtenir le numéro de la pièce. Pour commander une pièce de rechange, veuillez téléphoner au 1 800 759-0977.

AVERTISSEMENTS!

LIRE ET SUIVRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS LIÉES À L'ASSEMBLAGE, À L'INSTALLATION ET À LA SÉCURITÉ. AU MOINS DEUX ADULTES SONT NÉCESSAIRES POUR L'INSTALLATION DE CETTE ARMOIRE.

LES FLÉCHETTES NE SONT PAS UN JOUET POUR LES ENFANTS. ELLES PEUVENT CAUSER DES BLESSURES GRAVES OU MORTELLES. TENIR HORS DE PORTÉE DES ENFANTS. NE PAS UTILISER LORSQU'UNE PERSONNE OU UN ANIMAL SE TROUVE À PROXIMITÉ DE LA TRAJECTOIRE DE LA FLÉCHETTE OU DE LA ZONE CIBLE.

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

Setup/Mounting Instructions

Choose a location to hang the dartboard where there is about 10 feet of open space in front of the board. The "toe-line" should be 7' 9-1/4" from the face of the dartboard.

Dartboard Mounting Instructions

1. Attach Mounting Bracket to the cabinet. Bracket should be positioned inside of the wood cabinet with open end of groove facing up. Align holes in bracket to the holes inside the middle of the cabinet. Slide the two bolts through the back of the cabinet bracket holes so that the bolt tips point towards the inside of the cabinet. Tighten the nuts and washer around the bolts inside the cabinet to secure the mounting bracket.
2. Using the small nails provided, attach the three rubber bumpers to the back of the dartboard. There will be guide holes to assist you with the location of the bumpers.
3. Drive the 1" wood screw into the middle of the dartboard so that 1/4" of the screw is visible. Note: this screw should not protrude further out from the dartboard than the rubber bumpers. Lay cabinet flat and position the middle dartboard screw onto the mounting bracket. Readjust the screw if necessary for tight flush fit.

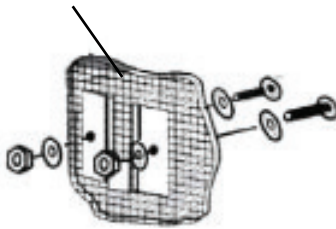
Cabinet Mounting Instructions

Locate a solid wood beam and place a mark on the wall 76" high from the floor. Measure 16" across from your first mark and place your second mark. These will be the marks used to mount the top of wood cabinet to the wall. Line up the top holes inside the cabinet with the marks you've made and secure with 2 screws. After the cabinet is secure, insert two screws into the bottom two holes inside the cabinet and tighten the cabinet to the wall. If you are unable to locate two wood beams to mount your cabinet, you will need to purchase drywall anchors from your local hardware store.

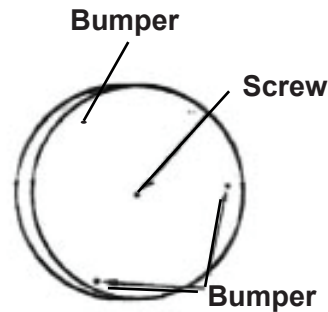
After the cabinet is installed, the bull's-eye height should be 5' 8" from the floor.

support de montage

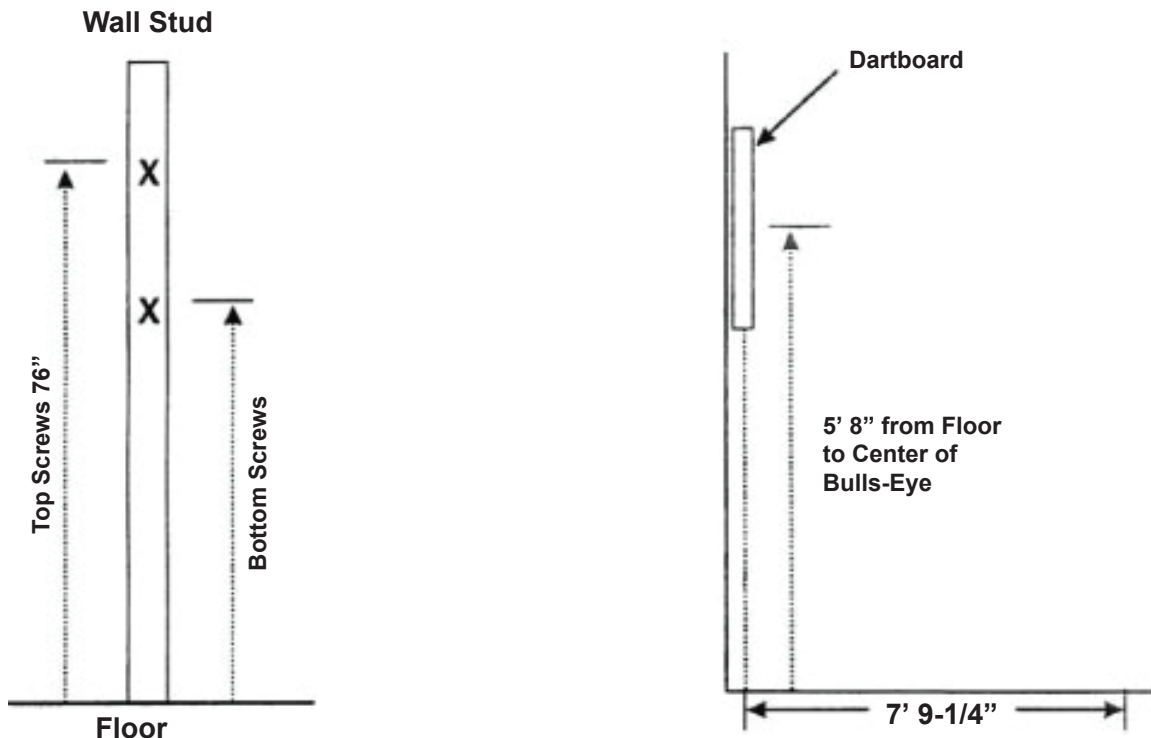
Inside of Cabinet



dos de jeu de fléchettes



fléchettes schéma mis en place



Règles générales pour jouer aux fléchettes

Il existe plusieurs types de jeux de fléchettes différents. Les deux jeux les plus populaires sont « Cricket » et « 01 ». Il existe de nombreuses versions du « 01 », comme le 301, le 501, le 601, le 801, etc. Qu'importe la variante du jeu que vous décidez de jouer, les règles de base du jeu de fléchettes sont les mêmes. Les informations suivantes présentent un aperçu des règles aux fléchettes ainsi que certains principes de base et quelques conseils pour vous avoir de meilleurs résultats.

Joueurs

Deux personnes ou deux équipes peuvent jouer aux fléchettes. En guise de réchauffement, tous les joueurs sont autorisés à exécuter jusqu'à neuf lancers avant que le match commence. Pour déterminer qui jouera en premier, chaque joueur ou équipe lance une fléchette et celui qui place sa fléchette le plus près du centre de la cible joue en premier.

Ligne de tir

Les joueurs ne doivent pas laisser leurs pieds franchir la ligne de tir. Dans le cas où le pied dépasse la ligne durant un lancer, les points ne comptent pas. Ce lancer ne peut pas être repris.

Lancers

Pour un tour, chaque joueur lance trois fléchettes. La fléchette doit adhérer à la cible pendant au moins cinq secondes après que la dernière fléchette a été lancée afin de compter le point. Si une fléchette tombe au sol ou si elle s'accroche à une autre fléchette sur la cible, le point ne compte pas.

Pointage

Quant aux fléchettes qui restent sur la cible, les points sont calculés en fonction du cercle où elles se sont posées. Les cercles et leurs points correspondants sont les suivants:

Le Wedge (cercle extérieur) – les points correspondent aux nombres indiqués dans le cercle de la cible.

Le Cercle Double (cercle extérieur, section étroite) – qu'importe le nombre où la fléchette s'est posée, il est multiplié par 2.

Le Cercle Triple (cercle intérieur, section étroite) – qu'importe le nombre où la fléchette s'est posée, il est multiplié par 3.

Le Bull's Eye (cercle extérieur du centre de la cible) – 25 points.

Le Double Bull's Eye (cercle intérieur du centre de la cible) – 50 points.

Trucs pour lancer

Tout se rapporte au lancer quand il s'agit de jouer aux fléchettes. Voici quelques conseils de base pour vous aider à frapper le Bull's Eye (centre de la cible).

La Position – une bonne posture est essentielle pour effectuer un lancer égal et régulier en direction de la cible. Ne vous penchez pas vers l'avant et ne soulevez votre pied. Maintenez une position équilibrée et stable et gardez le lancer isolé de l'avant-bras, du poignet et des doigts.

Le Lancer – ne lancez pas vos fléchettes brusquement. Au contraire, lancez votre fléchette et placez-la où vous le souhaitez grâce à un lancer précis et direct vers la cible. Maintenez la fléchette droite et évitez de la faire tourner lors du lancer afin de créer une trajectoire efficace vers la cible.

Le 501 Standard:

1. Chaque joueur ou équipe commence avec un pointage de 501, de 301 ou de 1001 selon la taille des équipes).

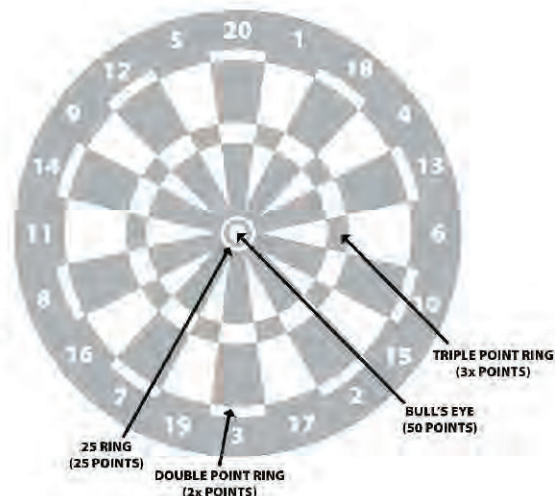
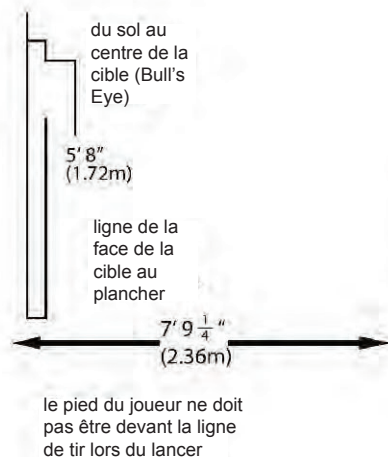
2. Pour gagner, le joueur et/ou l'équipe devront réduire leurs points à 0.

3. La dernière fléchette lancée dans une manche doit atteindre une section double ou le cercle intérieur du centre de la cible pour ainsi réduire le score à 0 exactement. Quand ce lancer réussit, vous doublez automatiquement vos points ou vous remportez la partie.

4. Le lancer qui réduirait le pointage à un score inférieur à zéro n'est pas compté! Le pointage du joueur est alors le même qu'au précédent tour.

5. Aux fins de la règle No 3, le Bull's Eye est de 25 points doublés.

* **Leg:** chaque manche est appelée Leg. Il faut effectuer 3 Legs pour terminer la partie; le gagnant est le joueur qui remporte 2 des 3 Legs. Ces derniers peuvent varier.



GARANTIE LIMITÉE DE 180 JOURS

La garantie du produit est valide pour l'acheteur original en ce qui a trait aux pièces défectueuses ou à la main-d'œuvre pour une période de 180 jours de la date d'achat.

Cette garantie n'est couverte pas les dommages causés par accident, par modification, par une installation défectueuse ou tout autre événement hors du contrôle du fabricant. Tout défaut ou dommage résultant de la négligence ou d'une mauvaise utilisation annule cette garantie. La présente garantie ne couvre pas les égratignures ou les dommages attribuables à un usage normal.

Ce produit n'est pas destiné à un usage institutionnel ou commercial; le fabricant décline toute responsabilité pour une telle utilisation. Un usage institutionnel ou commercial annule cette garantie.

Cette garantie est non transférable et est expressément limitée à la réparation ou au remplacement du produit défectueux. Au cours de la période de garantie, le fabricant s'engage à remplacer et à réparer les pièces défectueuses sans frais pour l'acheteur. Les frais d'assurance et d'expédition ne sont pas couverts et sont à la charge de l'acheteur. Les frais de main-d'œuvre et les dépenses liées au déplacement, à l'installation ou au remplacement du produit ou de ses composantes ne sont pas couverts par cette garantie.

Le fabricant se réserve le droit de faire des substitutions de recours en garantie si la pièce n'est pas disponible ou obsolète.

Le fabricant décline toute responsabilité liée à la perte d'utilisation ainsi que tous les autres coûts directs ou indirects, frais ou dommages encourus par le consommateur qui aurait été causés par une autre utilisation. L'utilisateur assume tous les risques de dommage résultant de l'utilisation de ce produit.

Cette garantie tient lieu expressément de toute autre garantie, exprimée ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un emploi particulier dans la mesure permise par les lois fédérales ou provinciales. Ni le fabricant, ni aucun de ses représentants n'assument aucune autre responsabilité en rapport avec ce produit.

Toute réclamation doit être faite par le détaillant où le produit a été acheté. Une facture ou autre preuve d'achat est nécessaire pour traiter toutes les réclamations de garantie. Le numéro de modèle et les numéros de référence figurant dans les instructions d'assemblage seront exigés lors de la soumission de demande de pièces ou de recours en garantie.

Pour plus d'information ou pour toute question, veuillez téléphoner au 1 800 759-0977.

