



Scan QR code for
assembly instructions

Basketball Arcade Game
Basketball-Arcade-Spiel
Jeu de Basketball Arcade
Máquina de Tiro de Baloncesto
Macchina da Tiro a Canestro
Automat do gry w koszykówkę
SP35202/SP38115

USA office: Fontana **AUS** office: Truganina **GBR** office: Ipswich **ITA** office: Milano **POL** office: Gdańsk
DEU office: FDS GmbH, Neuer Höltigbaum 36, 22143 Hamburg, Deutschland **FRA** office: Saint Vigor d'Ymonville

THIS INSTRUCTION BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION. PLEASE READ AND KEEP FOR FUTURE REFERENCE.



Before You Start

Please read all instructions carefully and keep it for future reference.

Warnings

Attention: Applicable age: 6 years +

Attention: For home use only.

Attention: Children should use this product under the parental supervision.

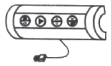
Danger: Keep all small parts and packaging materials for this product away from babies and children, otherwise they may pose a choking hazard.

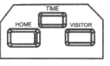
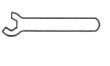
Danger: Lack of attachment may cause a risk of tipping or falling hazard.

General Warnings

- ⚠ The product must be installed and used under the supervision of an adult.
- ⚠ Read through each step carefully and follow the proper order.
- ⚠ Remove all packaging, separate and count all parts and hardware.
- ⚠ Please ensure that all parts are correctly installed, incorrect installation can lead to a danger.
- ⚠ We recommend that, where possible, all items are assembled near the area in which they will be placed in use, to avoid moving the product unnecessarily once assembled.
- ⚠ Ensure a secure surface during installation, and always place the product on a flat, steady and stable surface.
- ⚠ Please check and maintain it regularly, and the most important part needs to be suspended, fixed, or anchored to the ground.

1 x2	2 x2	3 x1
Tube-1 Ø22x580x440mm	Tube-2 Ø22x685mm	Tube-3 Ø22x890mm
4 x1	5 x1	6 x1
Tube-4 Ø22x890mm	Tube-5 Ø22x755x580mm	Tube-6 Ø22x755x580mm
7 x2	8 x2	9 x2
Tube-7 Ø22x830mm	Tube-8 Ø22x835mm	Tube-9 Ø22x595mm
10 x2	11 x1	12 x3
Tube-10 Ø22x650x385mm	Tube-11 Ø22x1067x520mm	Tube-12 Ø12.7x1090mm
13 x4	14 x1	15 x2
Basketball 7" Dia.	Electronic Scorer	Switch Sensor

16 x1	17 x2	18 x2
		
Control Box with Wire	Rim	Rim Support Plate
19 x1	20 x1	21 x1
		
Inflation Pump with Needle	Ball Return Net	Backboard
22 x46	23 x16	24 x6
		
M6 Washer	M6x20mm Bolt	M6x29mm Bolt
25 x4	26 x4	27 x2
		
M6x42mm Bolt	M6x50mm Bolt	M6x35mm Bolt
28 x32	29 x4	30 x2
		
M6 Nut	3.5x10mm Bolt	4x28mm Bolt

31 x1	32 x1	33 x1	34 x2
			
Electronic Scorer Face Plate	Wrench	Allen Key	Self-Stick Strap

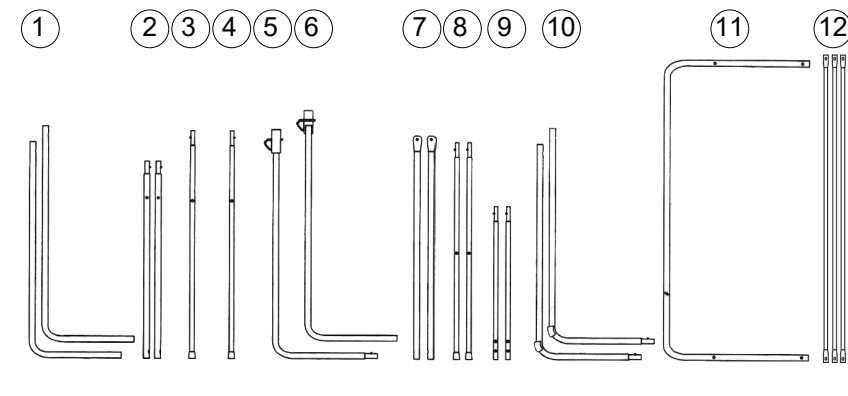
PRE-INSTALLED PARTS

P1 x2	P2 x9	P3 x2	P4 x2
			
Net	Spring Lock	Plastic Pole Insert	Lock Pin

ASSEMBLY INSTRUCTIONS:

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your Basketball Game. We recommend that two adults work together to assemble this basketball game.
2. Remove all the parts from the box and verify that you have all of the listed parts as shown on the Parts list page. Carefully cut or tear the four corners of the box so that the bottom of the box can be used as your work surface.

BEFORE ASSEMBLY-Please inspect and layout all your Poles and parts



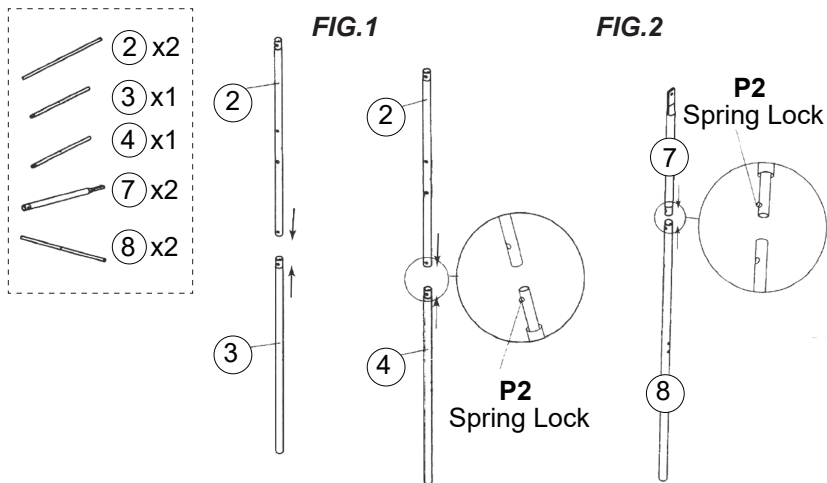


FIG.1 & 2

3. Attach the Tubes -2 (#2) to the Tube - 3 and Tube - 4 (#3 & #4) using spring lock (pre-installed) as shown in FIG.1.
4. Attach the Tubes - 7 (#7) to the Tubes - 8 (#8) using spring lock (pre-installed) as shown in FIG.2

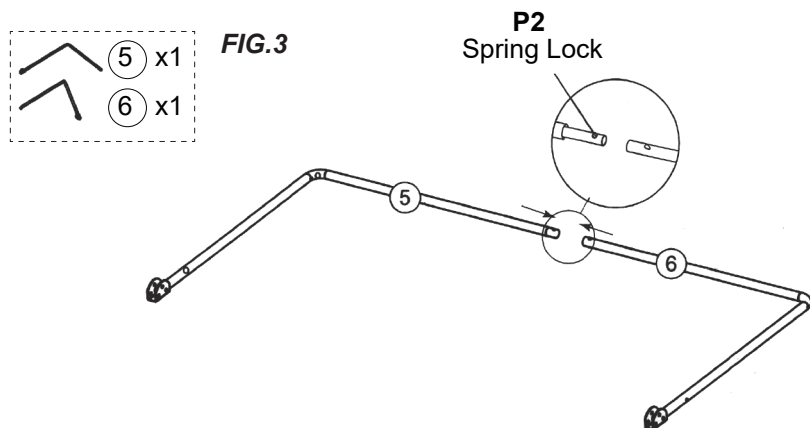


FIG.3

5. Attach the Tube- 5 and Tube - 6 (#5 & #6) together using spring lock (pre-installed) as shown in FIG.3.

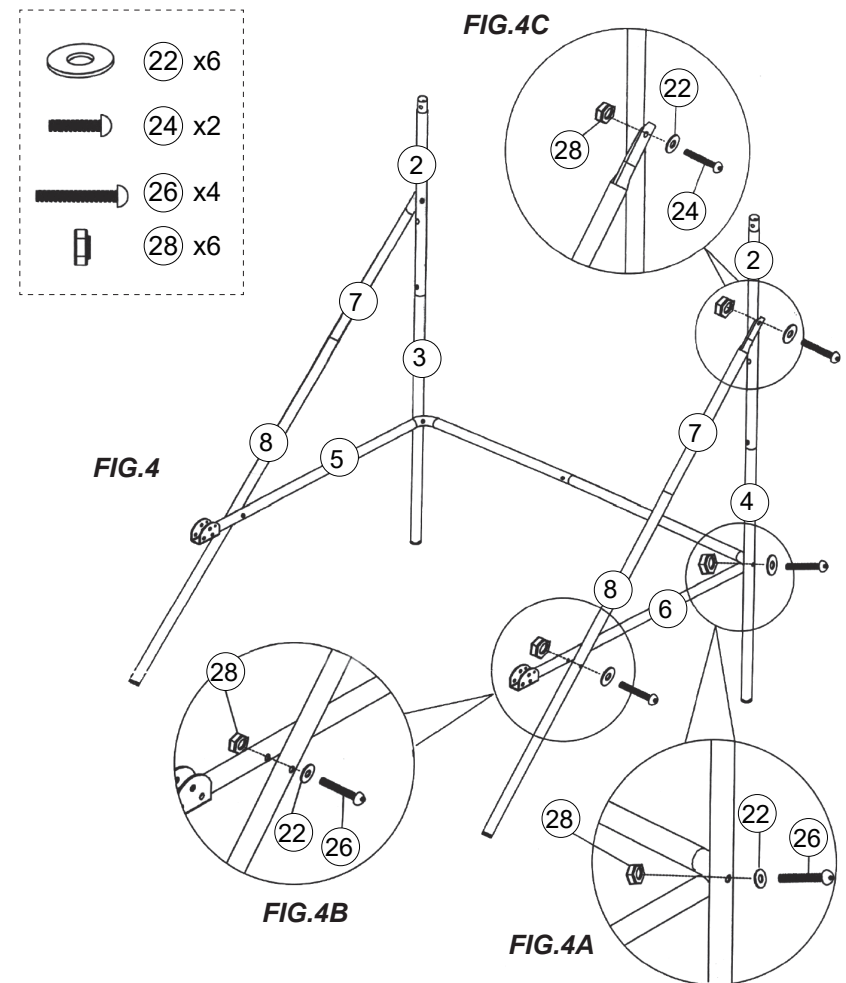


FIG.4

6. Attach the Tube - 5 and Tube - 6 (#5 & #6) to Tube - 3 and Tube - 4 (#3 & #4) using Bolts (#26), Washers (#22) and Nuts (#28), and then attach the Tube - 5 and Tube- 6 (#5 & #6) to the Tubes - 8 (#8) using Bolts (#26), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG.4, 4A and 4B.

7. Attach the Tubes- 7 and Tubes - 8 (#7 & #8) to the Tubes - 2 (#2) using Bolt (#24), Washers (#22) and Nut (#28) as shown in FIG.4C, repeat this step for other side. Note: Make sure the spring lock is facing down.

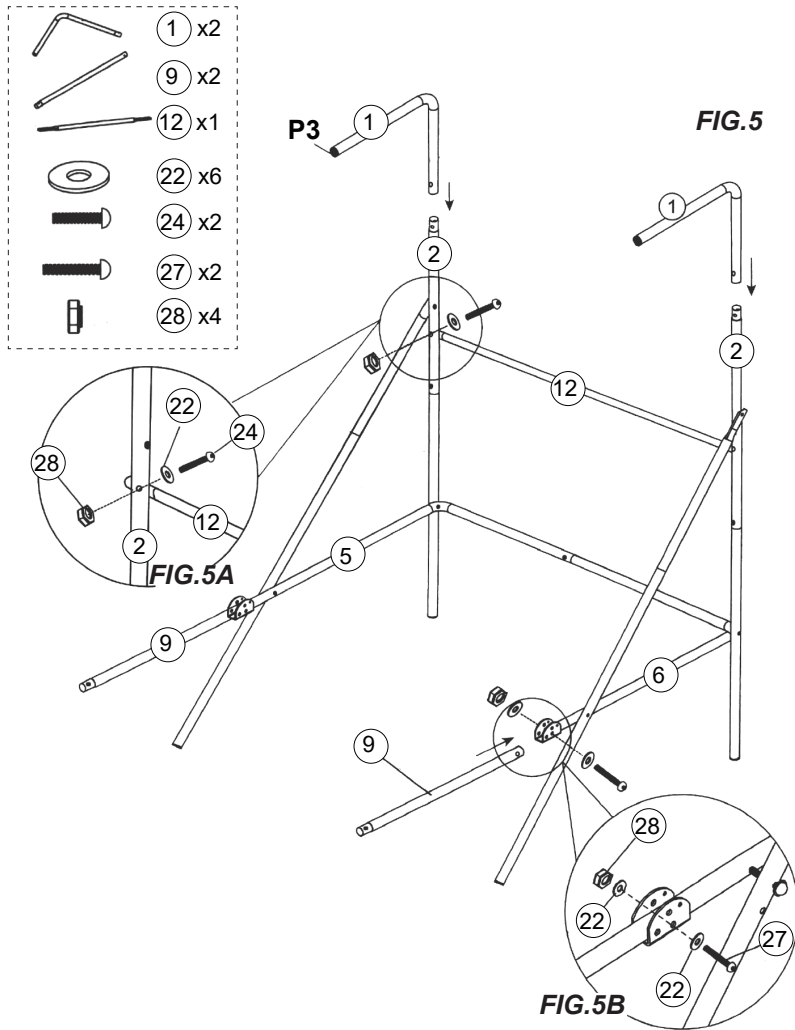


FIG. 5

8. Attach the Tube- 12 (#12) to the Tubes - 2 (#2) using Bolts (#24), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG.5A. And then insert the Tubes- 1 (#1) to the Tubes - 2 (#2) as shown in FIG.5.

9. Attach the Tubes - 9 (#9) to Tube- 5 and Tube - 6 (#5 & #6) using Bolts (#27), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG.5 and 5B.

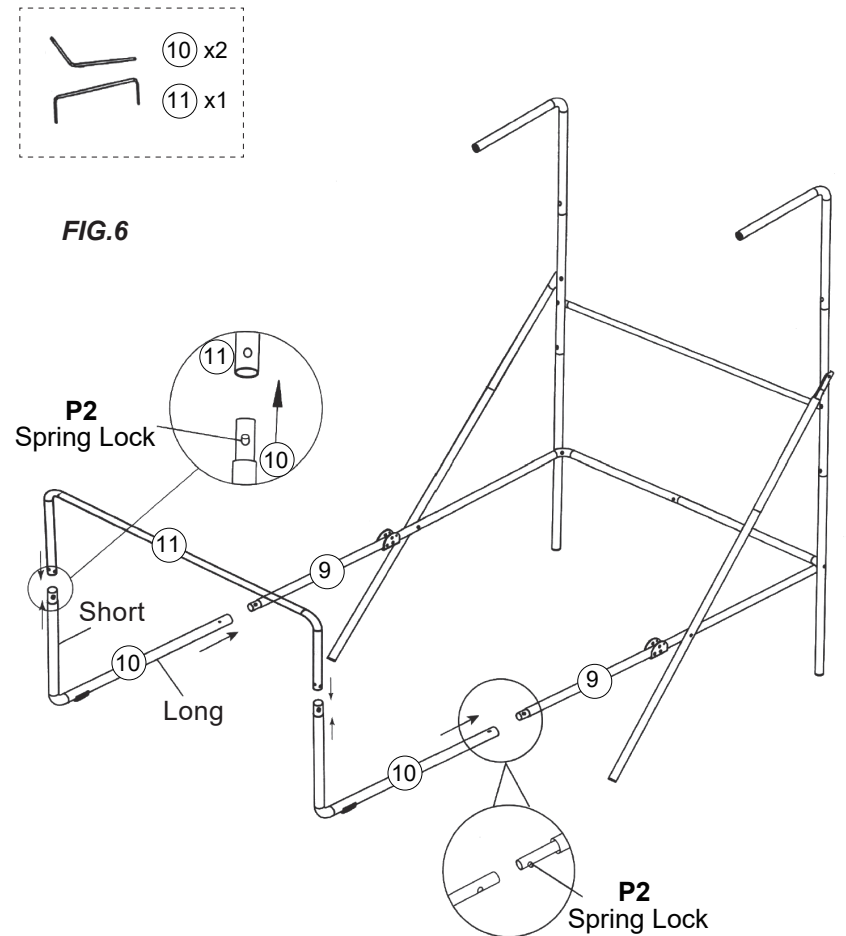


FIG. 6

10. Attach the Tubes - 10 (#10) to the Tubes - 9 (#9) using spring lock (pre-installed), and then attach the Tube- 11 (#11) to the Tubes - 10 (#10) using spring lock (pre-installed) as shown in FIG 6.

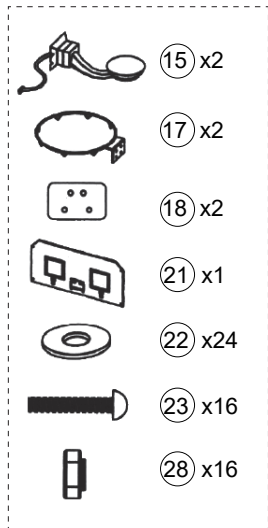


FIG.7

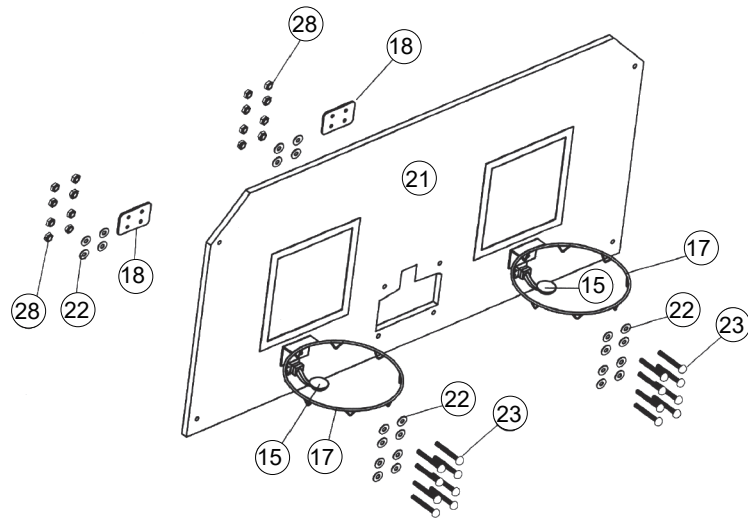


FIG.7

11. Attach the Rim (#17) and Rim Support Plates (#18) to the Backboard (#21) using the Bolts (#23), washers (#22) and Nuts (#28). And then attach the Switch Sensors (#15) to the Backboard (#21) using the Bolts (#23), washers (#22) and Nuts (#28). Make sure that you use washers on both sides of the backboard as shown in FIG.7.

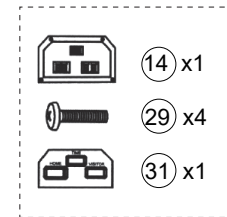


FIG.8

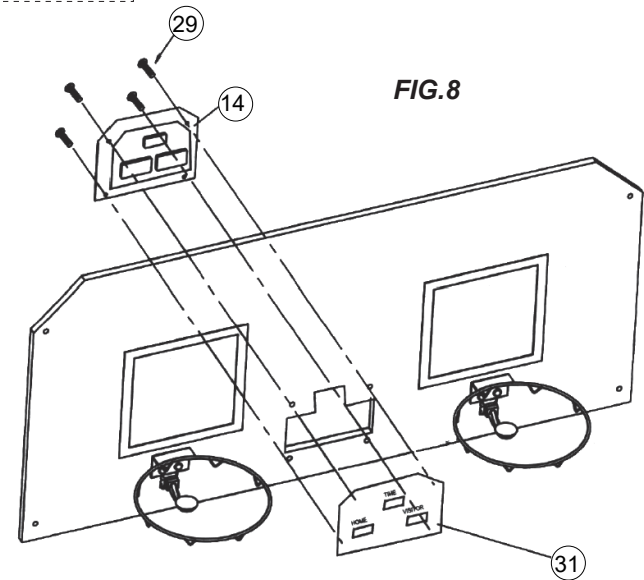


FIG.8

12. Attach the Electronic Scorer Face Plate (#31) to the front of Backboard and connect with the Electronic Scorer (#14) using Bolts (#29) as shown in FIG. 8.

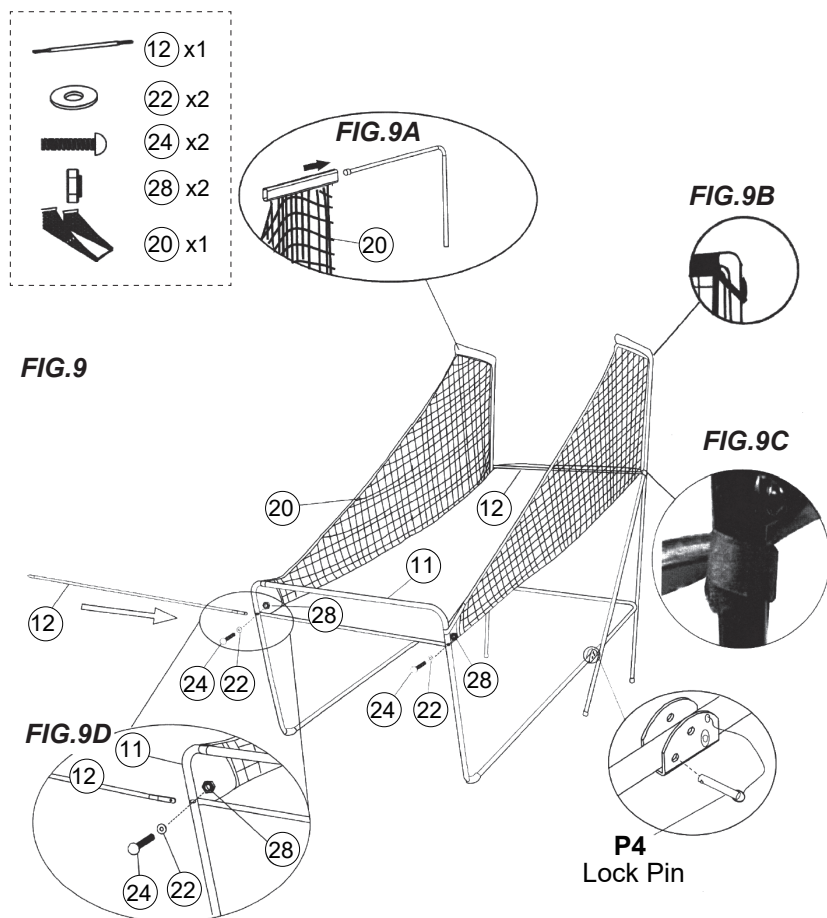


FIG. 9

13. Slide elastic straps and sleeve of Ball Return Net (#20) onto Tubes - 1 (#1) as shown in FIG. 9A& 9B & 9C.

14. Slide the Tube - 12 (#12) through the sleeve on the front of the Ball Return Net (#20), attach at the left side first using Bolts (#24), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG. 9D. Follow the same procedure on the right side.

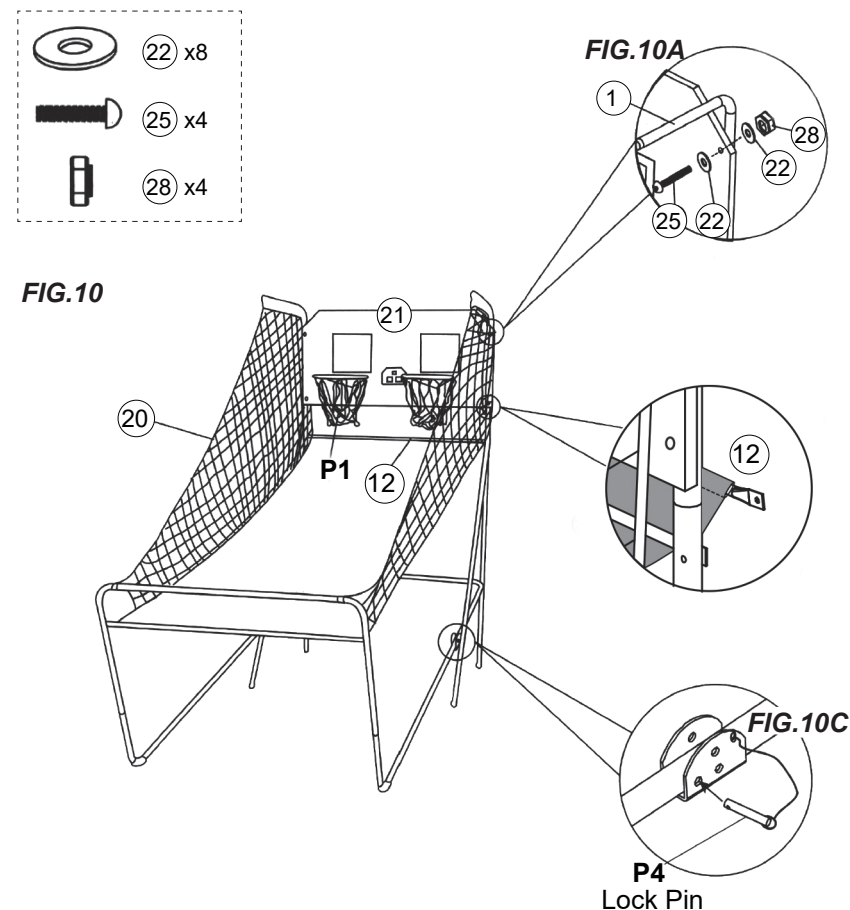


FIG. 10

15. With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to Top Tubes 1 (#1) with Bolts (#25), Washers (#22), and Nuts (#28) as shown in FIG. 10A. Slide Tube 12 (#12) through the sleeve at the back of the Ball Return Net (#20), as shown in FIG. 10B. At each bottom hole of the backboard, attach the left side first with Bolts (#25), Washers (#22), Nuts (#28) as shown in FIG. 10C. Follow the same procedure for the right side.

16. Connect the Lock Pin (#P4) to the Tube - 5 and Tube- 6 (#5 & #6) and insert it to the Tube - 5 and Tube - 6 (#5 & #6) as shown in FIG. 10C.

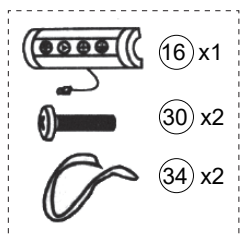


FIG. 11

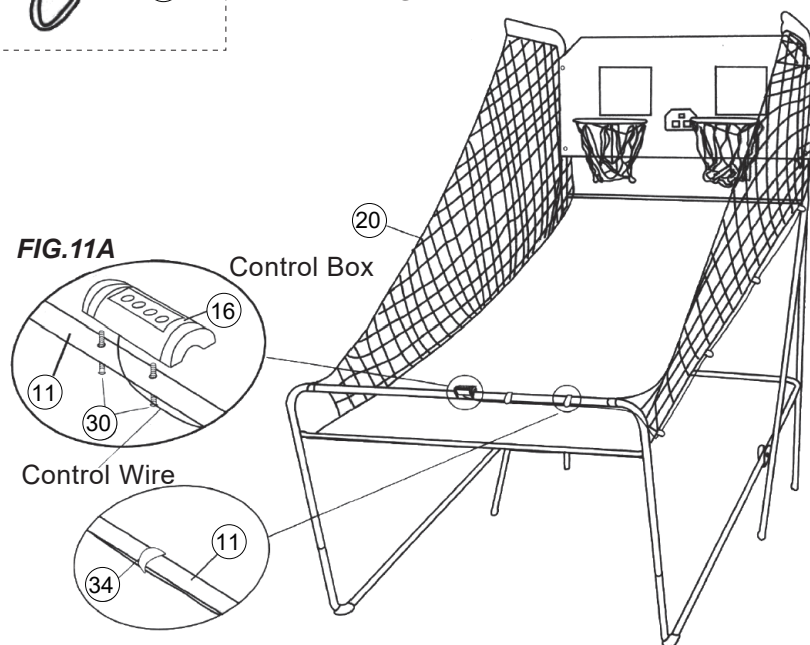


FIG. 11

17. Attach the Control Box (#16) to middle of the Tube - 11 (#11) using two Bolts (#30) as shown in FIG. 11A.
18. Run the rest of the Control Wire through the loops on the Ball Return Net (#20). Place the Control Wire on the Tube - 11 (#11) using the Self-Stick Straps (#34) as shown in FIG. 11.

FIG. 12

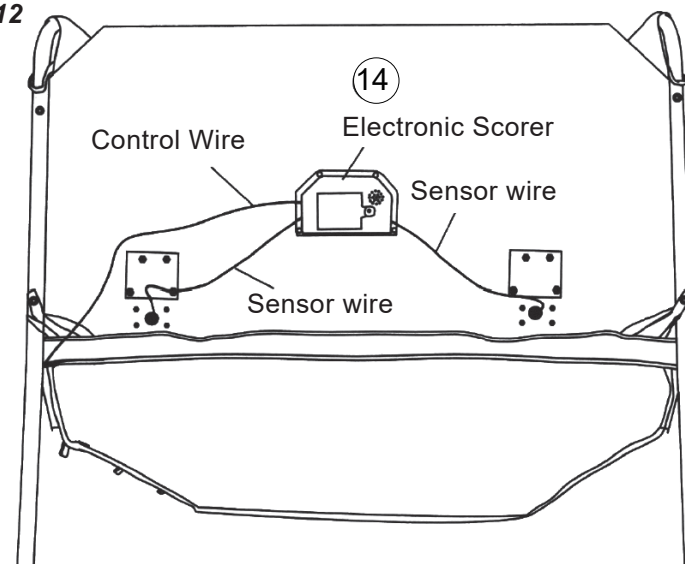


FIG. 12A

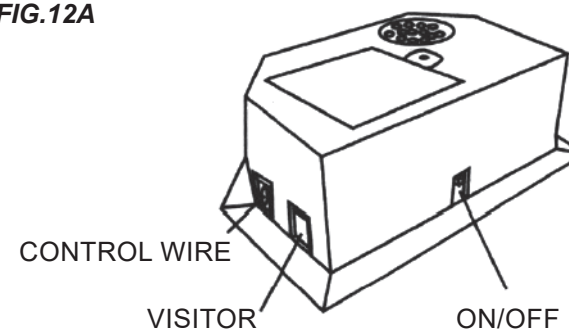


FIG. 12

19. Connect the Sensor Wire from Switch Sensor (#15) to the Electronic Scorer (#14) as shown in FIG. 12. Connect the Control Wire to the Electronic Scorer (#14) as shown in FIG. 12 and 12A.

FIG.13

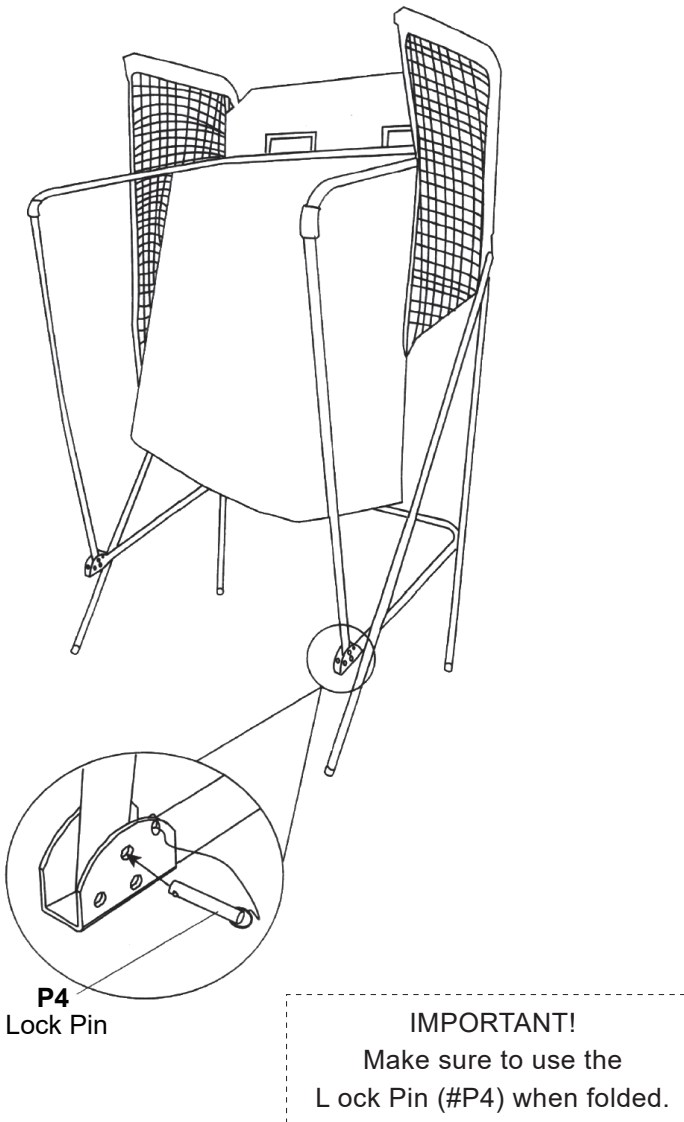


FIG.13

20. Fold the Basketball Arcade Machine when not in use and insert the Lock Pin (#P4) as shown in FIG.13.

Note: The lock pin (#P4) needs to be removed from its original position when the machine is being used before insertion to the new position when folded.

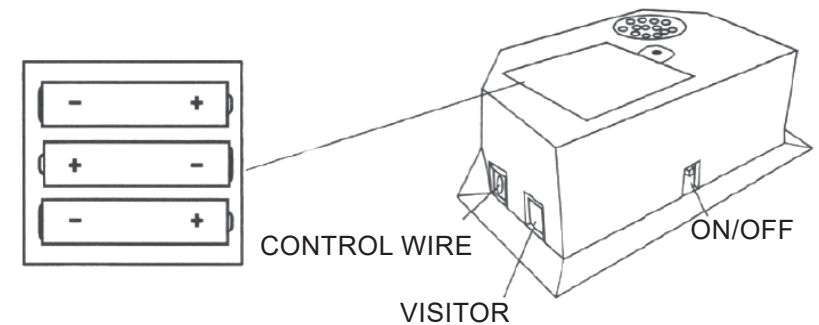
ELECTRONIC SCORER OPERATION

Install Batteries

Battery Box: Unscrew bolt using a screwdriver and open the battery box. Insert 3 "AA" batteries (not included) in the order of polarity as shown on the inside cover. Then close the cover using a screwdriver. Turn the power ON using the ON/OFF switch.

Reminding:

- Batteries must be installed according to the correct polarization (+ and -) requires.
- Please clean the battery contacts and also those of the devices prior to battery installation.
- If the game will not be used for a long period of time, we recommend that the batteries should be removed.



WARNING:

- 1) Requires 3 "AA" batteries (not included).
- 2) DO not mix old and new batteries.
- 3) Do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

CONTROL BOX OPERATION

Press "ON/OFF" to activate the scorer.

Scoreboard "HOME" shows "01" (pre- set game 1).

Press "SELECT UP and DOWN" to select a game.

Press "PLAY" to enter selected game mode.

Press "SOUND" to switch sound ON/OFF while playing.

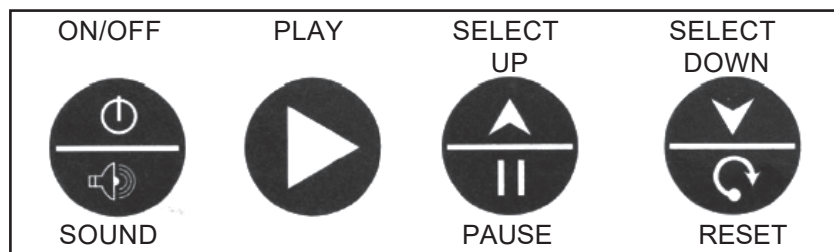
Press "PAUSE" to pause or start time counting.

Press and hold the button "ON/OFF" 3 seconds to turn off scorer.

Press and hold the button "RESET" 3 seconds to reset the games.

Note: If no shot is made or no button is pressed in 15 mins, scorer will be turned off automatically.

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Beat the Time Clock

Press "PLAY" to enter game 1.

Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" after the number of player is selected.

Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.

Press "PLAY" to begin the game.

Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard "VISITOR" shows Player 2, 4. All shots worth 2 points until last 10 seconds, each score counts 3 points. Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game. Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score). Press "PLAY" to restart this game.

2.3 Point Beat the Time Clock

Press "PLAY" to enter game 2.

Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" after the number of player is selected.

Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.

Press "PLAY" to begin the game.

Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard

"VISITOR" shows Player 2, 4. All shots made count 3 points.

Countdown 5 seconds to next player's turn when one player

finishes game. Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score). Press "PLAY" to restart this game.

3. Battle Back

Press "PLAY" to enter game 3.

Press "UP/Down" to select multiple players (P2/P4).

Press "PLAY" to begin the game.

Shot made in "HOME" frame, +2 points scored display on "HOME" board and -2 points for "VISITOR".

Shot made in "VISITOR" frame, +2 points scored display on "VISITOR" board and -2 points for "HOME".

Once a player scores 10 points who wins and game is finished.

Press "PLAY" to restart this game.

4. Horse

a. Press "PLAY" to enter game 4.

b. Press "UP/Down" to select multiple players (P2/P3/P4).

c. Press "PLAY" after the number of player is selected. d.

Player has to make a shot in 2 seconds.

d. Player has to make a shot in 2 seconds.

e. First player is allowed to shoot at any hoop (Home or VISITOR). If first player scores in 2 seconds, no letter is given.

Game continues for next player. Scoreboard will display "next player (P2/P3/P4)" and LED will flash twice in a second.

After flash, next player has to duplicate the shot in the same hoop selected by first player.

f. If player can't score in 2 seconds, player receives the first letter "H" which will display on score board. Game remains for the same player until the player scores. If player keeps missing, player receives "O" followed by "R", "S", "E".

The letter "E" is given, the player is out.

g. The first player to spell "horse" loses. Players stay in repeat step d.e.f. till game is finished.

h. The last player to spell "horse" wins.

i. Press "PLAY" to restart this game.

5. Check Point

Press "PLAY" to enter game 5.

Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" to begin the game.

"HOME" displays "player", "VISITOR" displays "24" points, pre-set 40 seconds playing time.

Points scored will display on scoreboard "HOME".

Before time is out, once 24/52/68/86 points is scored, playing time increases 10/20/10/20 seconds respectively.

Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.

Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).

Game is finished when a player scores 98 points.

Press "PLAY" to restart this game.

CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

6. Around the World

Use tape to mark the shooting lines.

Press "PLAY" to enter game 6.

Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" after the number of player is selected.

Scoreboard "HOME" displays Player 1/2/3/4, "VISITOR" displays scored points.

Once score comes to 10 points or time comes to 99 seconds countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.

Player who finishes the game first wins (LED will flash on winner).

Press "PLAY" to restart this game.

7. Left and Right Shoot

Press "PLAY" to enter game 7.

Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" after the number of player is selected.

Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.

Press "PLAY" to begin the game.

Scoreboard "HOME" displays Player, "VISITOR" displays points.

Make a shot in "HOME" frame when LED is flashing on "HOME", 2 points scored display on "HOME".

Make a shot in "VISITOR" frame when LED is flashing on "VISITOR", 2 points scored display on "VISITOR".

Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.

Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score). Press "PLAY" to restart this game.

8. One to One

Press "PLAY" to enter game 8.

Press "UP/Down" to select single/multiple players
(P1/P2/P3/P4).

Press "PLAY" after the number of player is selected.

Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.

Press "PLAY" to begin the game.

Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard
"VISITOR" shows Player 2, 4. All shots worth 2 points until
last 10 seconds, each score counts 3 points. Countdown 5
seconds to next player's turn when one player finishes
game.

Player with more points scored wins (LED will flash on
player with higher score). Press "PLAY" to restart this
game.

CAUTION !

Changes or modifications not expressly approved by the
party responsible for compliance could void the user's
authority to operate the equipment.

Operation is subject to the following two conditions :

- (1) This device may not cause harmful interference.
- (2) This device must accept any interference received,
including interference that may cause undesired
operation.

DE



Bevor Sie beginnen

Bitte sorgfältig lesen und zum späteren Nachschlagen aufbewahren.

Achtung

Vorsicht: Geeignetes Alter: 6 Jahre +

Vorsicht: Nur für den Hausgebrauch.

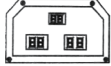
Vorsicht: Kinder sollten diesen Artikel unter elterlicher Aufsicht benutzen.

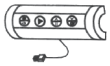
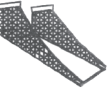
Gefahr: Halten Sie alle Kleinteile und Verpackungsmaterialien, die verschluckt werden
können, von Babys und Kindern fern.

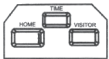
Gefahr: Unsachgemäße Montage kann zu Kippgefahr führen.

Allgemeine Achtung

- ⚠ Der Artikel muss unter der Aufsicht eines Erwachsenen montiert und benutzt werden.
- ⚠ Lesen Sie jeden Schritt sorgfältig durch und befolgen Sie die richtige Reihenfolge.
- ⚠ Entfernen Sie alle Verpackungen, Überprüfen Sie, ob alle Teile und Zubehörteile
vorhanden sind.
- ⚠ Bitte stellen Sie sicher, dass alle Teile richtig montiert sind, eine falsche Montage kann zu
einer Gefahr führen.
- ⚠ Wir empfehlen, alle Teile möglichst in der Nähe des Aufstellungsortes zu montieren, um
unnötige Bewegungen nach der Montage zu vermeiden.
- ⚠ Achten Sie bei der Montage auf einen sicheren Untergrund und stellen Sie den Artikel
immer auf eine ebene, feste und stabile Fläche.
- ⚠ Bitte überprüfen und warten Sie regelmäßig die wichtigsten Teile zur Aufhängung,
Befestigung, Verankerung am Boden.

1 x2	2 x2	3 x1
		
Rohr-1 Ø22x580x440mm	Rohr-2 Ø22x685mm	Rohr-3 Ø22x890mm
4 x1	5 x1	6 x1
		
Rohr-4 Ø22x890mm	Rohr-5 Ø22x755x580mm	Rohr-6 Ø22x755x580mm
7 x2	8 x2	9 x2
		
Rohr-7 Ø22x830mm	Rohr-8 Ø22x835mm	Rohr-9 Ø22x595mm
10 x2	11 x1	12 x3
		
Rohr-10 Ø22x650x385mm	Rohr-11 Ø22x1067x520mm	Rohr-12 Ø12.7x1090mm
13 x4	14 x1	15 x2
		
Basketball 17 cm Durchm.	Elektronischer Torschütze	Schaltsensor

16 x1	17 x2	18 x2
		
Steuerkasten mit Draht	Korb	Korbstützplatte
19 x1	20 x1	21 x1
		
Inflationspumpe mit Nadel	Ballrücklaufnetz	Rückwand
22 x46	23 x16	24 x6
		
M6 Unterlegscheibe	M6x20mm Bolzen	M6x29mm Bolzen
25 x4	26 x4	27 x2
		
M6x42mm Bolzen	M6x50mm Bolzen	M6x35mm Bolzen
28 x32	29 x4	30 x2
		
M6 Mutter	3,5x10mm Bolzen	4x28mm Bolzen

31 x1	32 x1	33 x1	34 x2
			
Elektronische Trefferanzeige	Schlüssel	Inbusschlüssel	Selbstklebender Riemen

VORINSTALLIERTE TEILE

P1 x2	P2 x9	P3 x2	P4 x2
			
Netz	Federverschluss	Stangeneinsatz aus Kunststoff	Sicherungsstift

MONTAGEANLEITUNGEN:

- Finden Sie einen sauberen, ebenen Platz, um mit der Montage Ihres Basketballspiels zu beginnen. Wir empfehlen, dass zwei Erwachsene zusammenarbeiten, um dieses Basketballspiel zusammenzubauen.
- Nehmen Sie alle Teile aus dem Karton und vergewissern Sie sich, dass Sie alle aufgelisteten Teile haben, wie auf der Seite mit der Teileliste gezeigt. Schneiden oder reißen Sie die vier Ecken der Schachtel vorsichtig ab, sodass der Boden der Schachtel als Arbeitsfläche verwendet werden kann.

VOR DER MONTAGE - Bitte prüfen und ordnen Sie alle Ihre Stangen und Teile

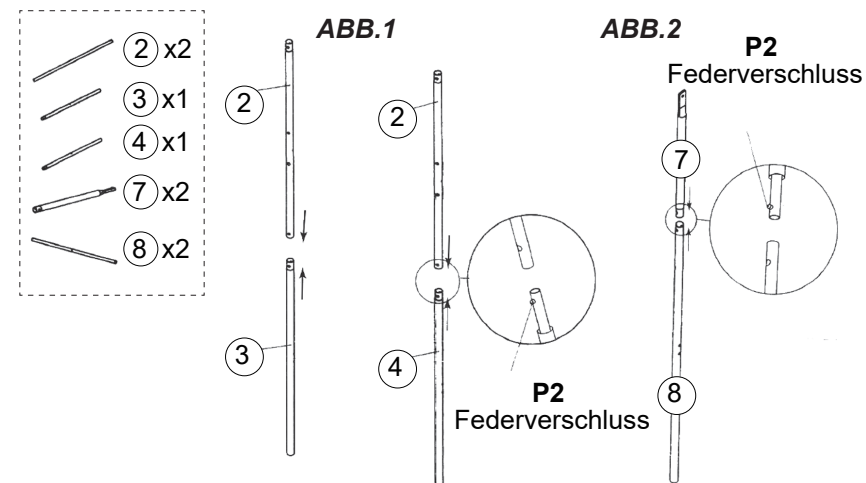
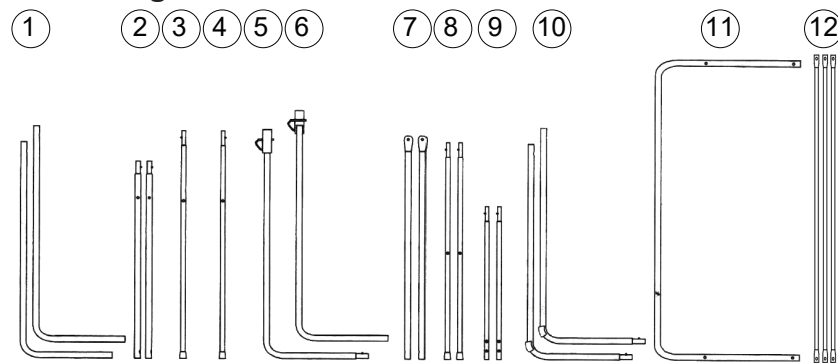


ABB.1 & 2

- Befestigen Sie die Rohre -2 (Nr. 2) an Rohr - 3 und Rohr - 4 (Nr. 3 und Nr. 4) mit Federverriegelung (vorinstalliert), wie in ABB. 1 gezeigt.
- Befestigen Sie die Rohre – 7 (Nr. 7) an den Rohren – 8 (Nr. 8) mit Federverschluss (vorinstalliert), wie in ABB. 2 gezeigt.

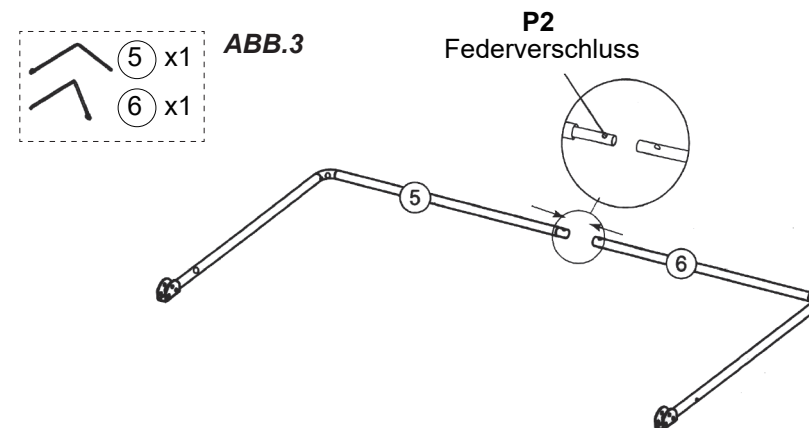


ABB.3

- Befestigen Sie Rohr-5 und Rohr-6 (Nr. 5 und Nr. 6) mit Federverschluss (vorinstalliert) wie in ABB. 3 gezeigt.

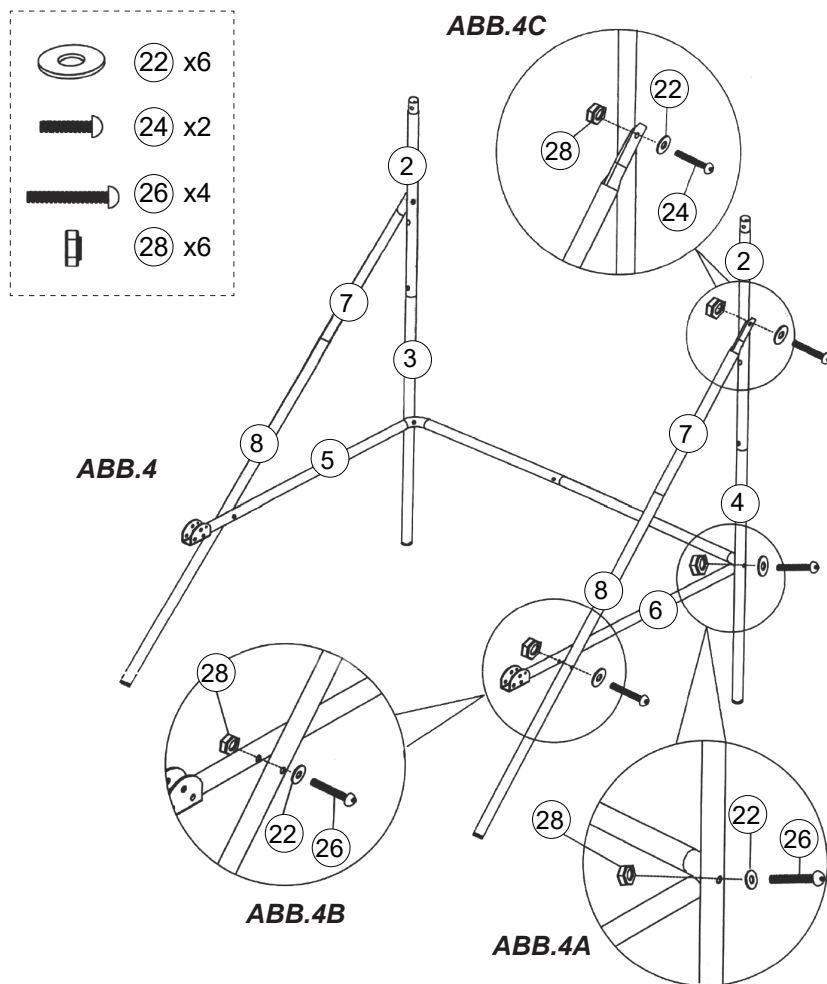


ABB.4

6. Befestigen Sie Rohr – 5 und Rohr – 6 (Nr. 5 und Nr. 6) an Rohr – 3 und Rohr – 4 (Nr. 3 und Nr. 4) mit Schrauben (Nr. 26), Unterlegscheiben (Nr. 22) und Muttern (Nr. 28).) und befestigen Sie dann die Rohre – 5 und Rohre – 6 (#5 und #6) an den Rohren – 8 (#8) mit Schrauben (#26), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28), wie gezeigt in Fig. 4, 4A und 4B.

7. Befestigen Sie die Rohre 7 und 8 (#7 und 8) an den Rohren 2 (#2) mit Bolzen (#24), Unterlegscheiben (#22) und Mutter (#28), wie in ABB. 4C, wiederholen Sie diesen Schritt für die andere Seite.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass die Federverriegelung nach unten zeigt.

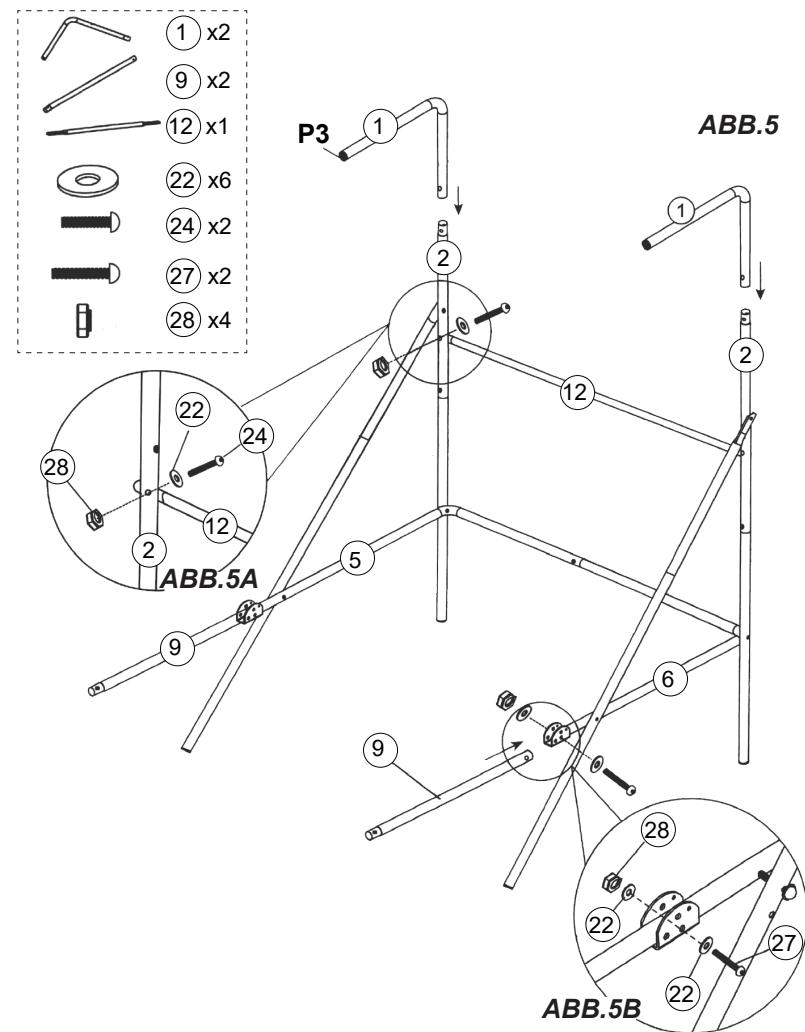


ABB.5

8. Befestigen Sie das Rohr 12 (Nr. 12) an den Rohren 2 (Nr. 2) mit Schrauben (Nr. 24), Unterlegscheiben (Nr. 22) und Muttern (Nr. 28), wie in ABB. 5A gezeigt. Stecken Sie dann die Röhren 1 (Nr. 1) in die Röhren 2 (Nr. 2), wie in ABB. 5 gezeigt.

9. Befestigen Sie die Rohre – 9 (Nr. 9) an Rohr – 5 und Rohr – 6 (Nr. 5 und Nr. 6) mit Schrauben (Nr. 27), Unterlegscheiben (Nr. 22) und Muttern (Nr. 28), wie in ABB. 5 und 5B gezeigt.

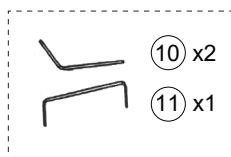


ABB.6

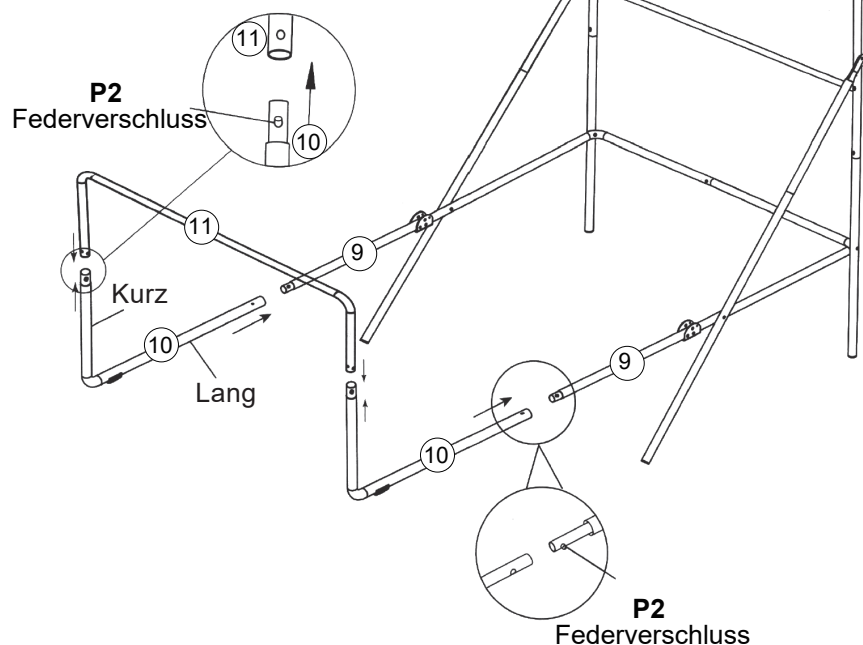


ABB.6

10. Befestigen Sie die Rohre – 10 (Nr. 10) an den Rohren – 9 (Nr. 9) mit Federverschluss (vorinstalliert), und befestigen Sie dann das Rohr – 11 (Nr. 11) an den Rohren – 10 (Nr. 10). Federverriegelung (vorinstalliert) wie in ABB. 6 gezeigt.

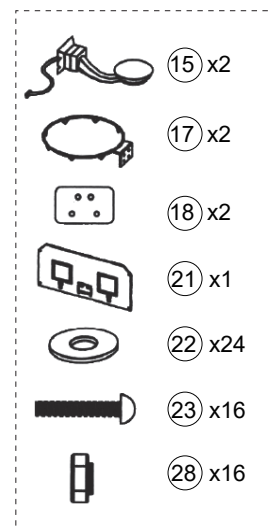


ABB.7

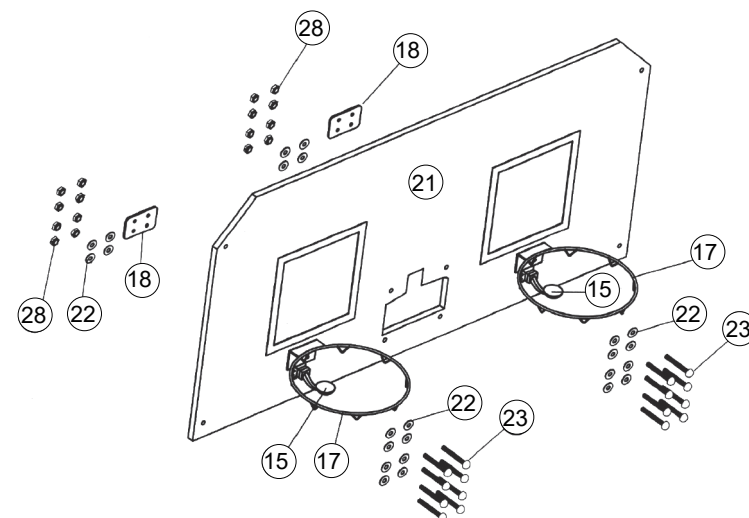


ABB.7

11. Befestigen Sie die Felge (Nr. 17) und die Felgenstützplatten (Nr. 18) an der Rückwand (Nr. 21) mit den Schrauben (Nr. 23), Unterlegscheiben (Nr. 22) und Muttern (Nr. 28). Befestigen Sie dann die Schallsensoren (Nr. 15) an der Rückwand (Nr. 21) mit den Schrauben (Nr. 23), Unterlegscheiben (Nr. 22) und Muttern (Nr. 28). Stellen Sie sicher, dass Sie Unterlegscheiben auf beiden Seiten der Rückwand verwenden, wie in ABB. 7 gezeigt.

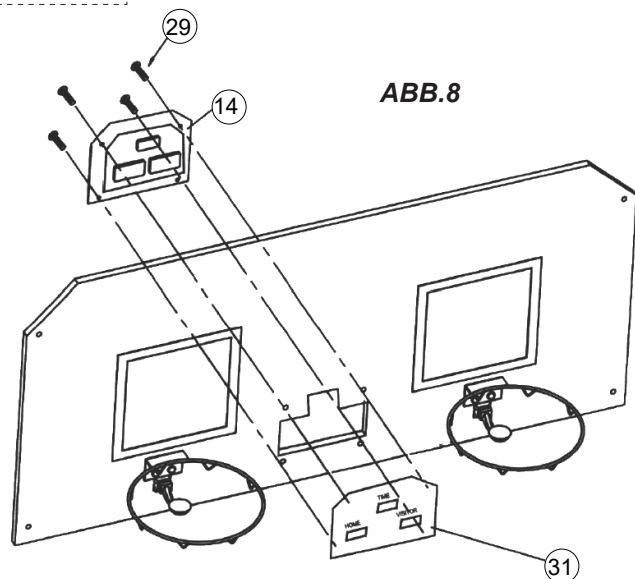
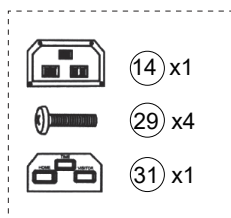


ABB.8

12. Befestigen Sie die Frontplatte des elektronischen Punktezählers (Nr. 31) an der Vorderseite der Rückwand und verbinden Sie sie mit dem elektronischen Punktezähler (Nr. 14) mit den Schrauben (Nr. 29), wie in ABB. 8.

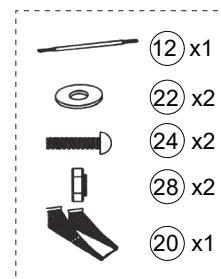


ABB.9

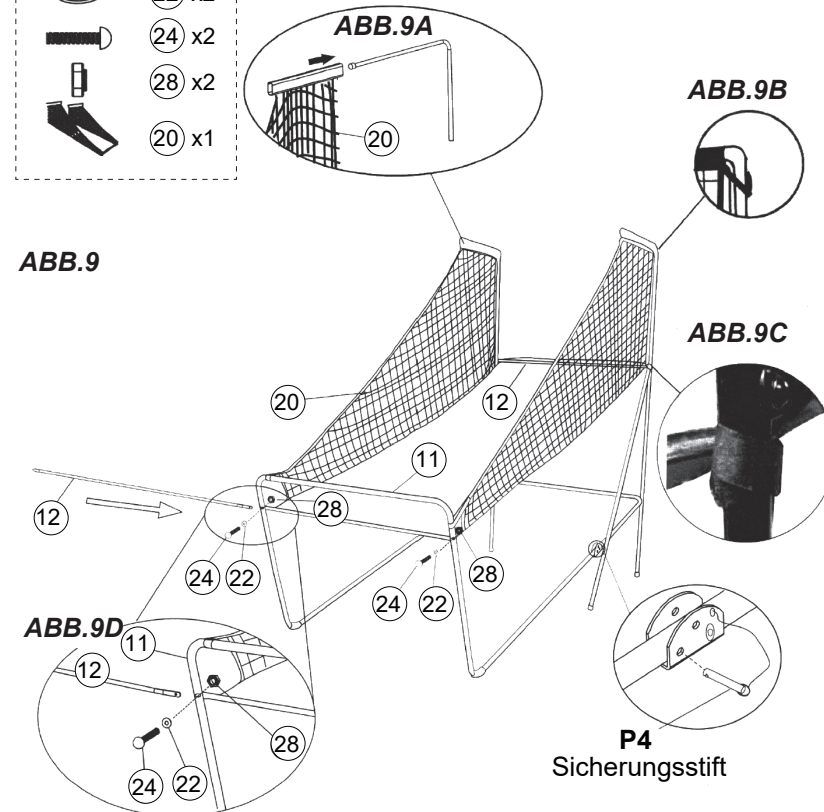


ABB.9

13. Schieben Sie die Gummibänder und die Hülle des Ballrückführnetzes (Nr. 20) auf die Rohre – 1 (Nr. 1), wie in ABB. 9A & 9B & 9C.

14. Schieben Sie das Rohr – 12 (Nr. 12) durch die Hülse auf der Vorderseite des Ballrücklaufnetzes (Nr. 20), befestigen Sie es zuerst auf der linken Seite mit den Schrauben (Nr. 24), den Unterlegscheiben (Nr. 22) und den Muttern (Nr. 28).) wie in ABB. 9D. Gehen Sie auf der rechten Seite genauso vor.

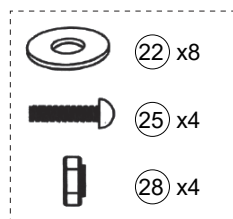


ABB.10

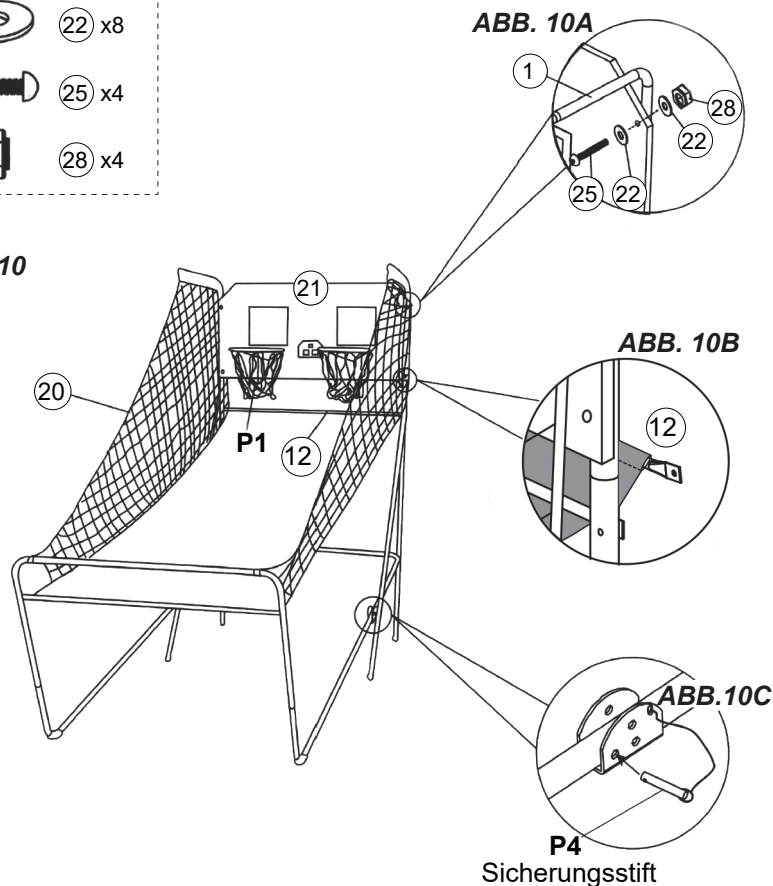


ABB.10

15. Befestigen Sie mit Hilfe eines anderen Erwachsenen das Rückenbrett (Nr. 21) an den oberen Rohren 1 (Nr. 1) mit Schrauben (Nr. 25), Unterlegscheiben (Nr. 22) und Muttern (Nr. 28), wie in ABB. 10A gezeigt. Schieben Sie Rohr 12 (Nr. 12) durch die Hülse auf der Rückseite des Ballrücklaufnetzes (Nr. 20), wie in ABB. 10B gezeigt. Befestigen Sie an jedem unteren Loch der Rückwand zuerst die linke Seite mit Schrauben (Nr. 25), Unterlegscheiben (Nr. 22) und Muttern (Nr. 28), wie in ABB. 10C gezeigt. Gehen Sie für die rechte Seite genauso vor. 16. Verbinden Sie den Verschlussstift (#P4) mit dem Rohr – 5 und dem Rohr – 6 (#5 & #6) und stecken Sie ihn in das Rohr – 5 und das Rohr – 6 (#5 & #6), wie in ABB. 10C.

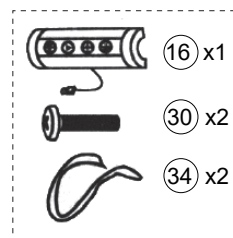


ABB.11

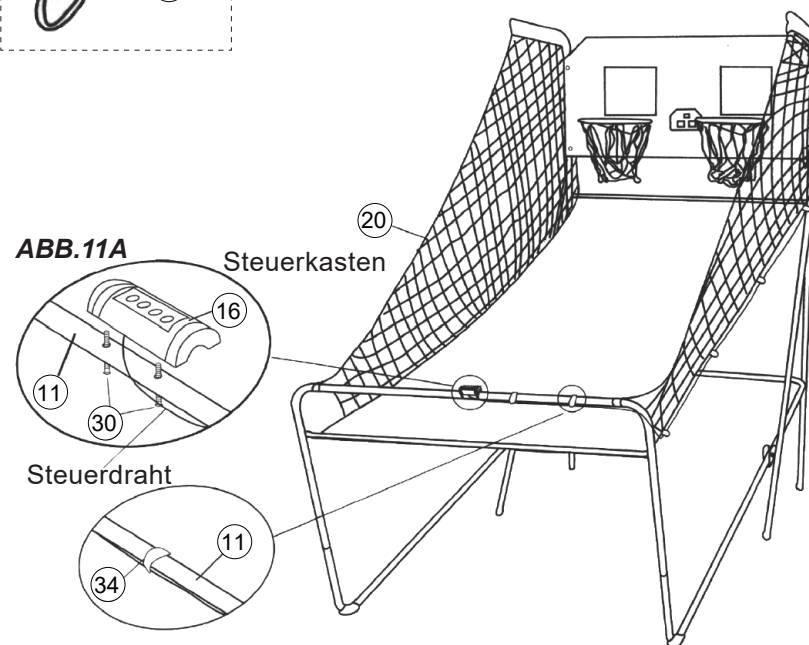


ABB.11

17. Befestigen Sie den Steuerkasten (Nr. 16) mit zwei Schrauben (Nr. 30) an der Mitte des Rohrs – 11 (Nr. 11), wie in ABB. 11A gezeigt.

18. Führen Sie den Rest des Steuerdrahts durch die Schlaufen am Ballrücklaufnetz (Nr. 20). Bringen Sie den Steuerdraht mit den selbstklebenden Bändern (Nr. 34) an der Röhre – 11 (Nr. 11) an, wie in ABB. 11 gezeigt.

ABB.12

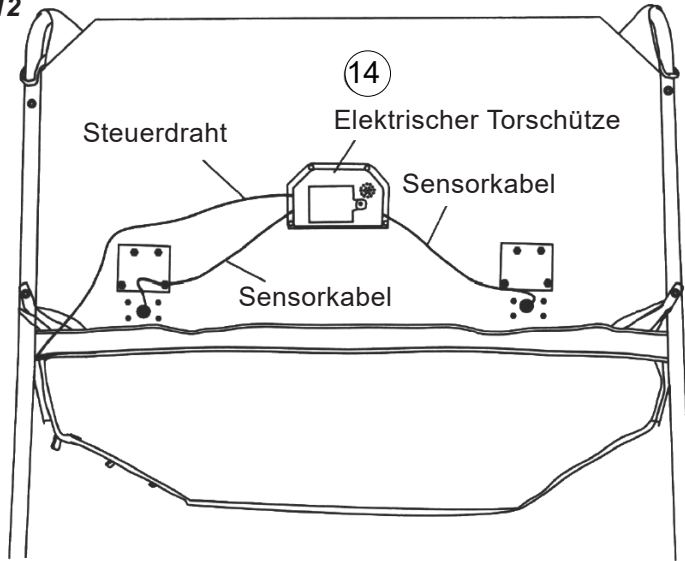


ABB.12A

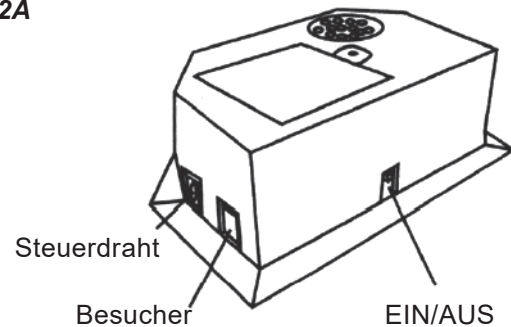


ABB.12

19. Verbinden Sie das Sensorkabel vom Schaltersensor (Nr. 15) mit dem elektronischen Punktezähler (Nr. 14), wie in ABB. 12. Schließen Sie das Steuerkabel an den elektronischen Punktezähler (Nr. 14) an, wie in ABB. 12 und 12A gezeigt.

ABB.13

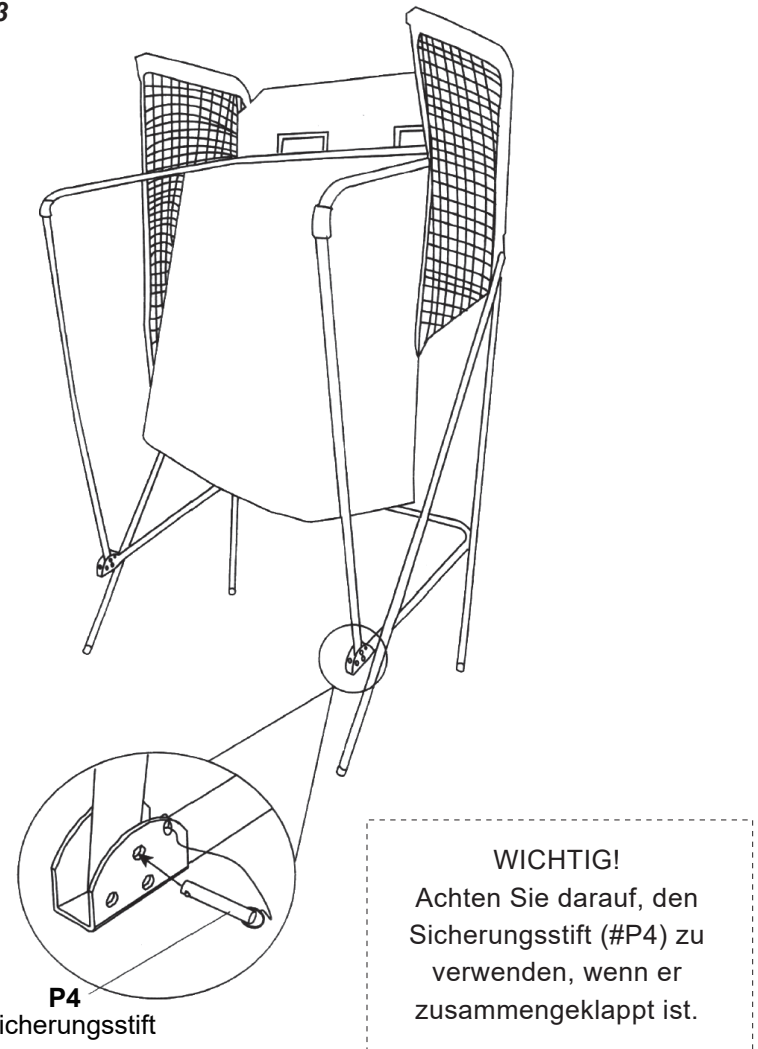


ABB.13

20. Klappen Sie den Basketball-Arcade-Automaten zusammen, wenn er nicht verwendet wird, und setzen Sie den Verriegelungsstift (#P4) ein, wie in ABB. 13 gezeigt. Hinweis: Der Verriegelungsstift (#P4) muss aus seiner ursprünglichen Position entfernt werden, wenn die Maschine verwendet wird, bevor er im zusammengeklappten Zustand in die neue Position eingesetzt wird.

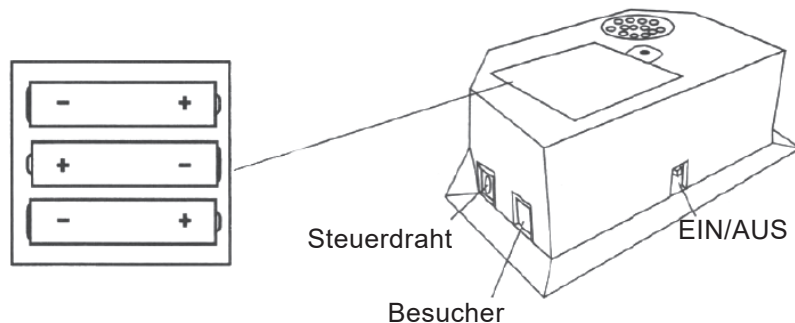
FUNKTION DES ELEKTRONISCHEN ANZEIGERS

Batterien installieren

Batteriekasten: Schraube mit Schraubendreher lösen und Batteriekasten öffnen. Legen Sie 3 „AA“-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) in der Reihenfolge der Polarität ein, wie auf der Innenseite des Umschlags gezeigt. Schließen Sie dann die Abdeckung mit einem Schraubendreher. Schalten Sie das Gerät mit dem EIN/AUS-Schalter ein.

Erinnerung:

- Batterien müssen entsprechend der korrekten Polarisierung (+ und -) installiert werden.
- Bitte reinigen Sie die Batteriekontakte und auch die der Geräte vor dem Batterieeinbau.
- Wenn das Spiel längere Zeit nicht benutzt wird, empfehlen wir, die Batterien zu entfernen.



⚠ ACHTUNG

- Benötigt 3 „AA“-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten).
- Alte und neue Batterien nicht mischen.
- Mischen Sie keine Alkali-, Standard- (Kohlenstoff-Zink) oder wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien.

BEDIENUNG DES STEUERKASTEN

Drücken Sie "ON/OFF", um den Scorer zu aktivieren.

Anzeigetafel „HOME“ zeigt „01“ (voreingestelltes Spiel 1).

Drücken Sie „SELECT UP and DOWN“, um ein Spiel auszuwählen.

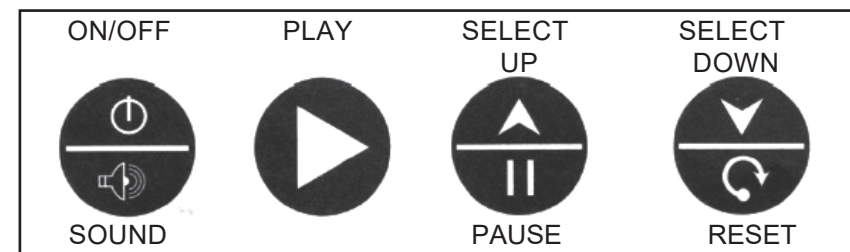
Drücken Sie „PLAY“, um den ausgewählten Spielmodus aufzurufen.

Drücken Sie „SOUND“, um den Ton während des Spielens ein- oder auszuschalten. Drücken Sie „PAUSE“, um die Zeitzählung anzuhalten oder zu starten.

Halten Sie die Taste „ON/OFF“ 3 Sekunden lang gedrückt, um den Scorer auszuschalten.

Halten Sie die Taste "RESET" 3 Sekunden lang gedrückt, um die Spiele zurückzusetzen. Hinweis: Wenn innerhalb von 15 Minuten kein Schuss abgegeben oder keine Taste gedrückt wird, wird der Scorer automatisch ausgeschaltet.

BEDIENFELD



WÄHLE AUS 8 VERSCHIEDENEN SPIELOPTIONEN

1. Schlagen Sie die Stechuhr

Drücken Sie „SPIELEN“, um Spiel 1 zu starten.

Drücken Sie „UP/Down“, um einzelne/mehrere Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4). Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Nummer des Spielers ausgewählt wurde.

Drücken Sie "UP/Down", um die Spielzeit auszuwählen, 30/45/60 Sekunden. Drücken Sie „SPIELEN“, um das Spiel zu beginnen.

Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1, 3; Anzeigetafel "VISITOR" zeigt Spieler 2, 4. Alle Schüsse sind bis zu den letzten 10 Sekunden 2 Punkte wert, jedes Ergebnis zählt 3 Punkte. Countdown von 5 Sekunden bis zum Zug des nächsten Spielers, wenn ein Spieler das Spiel beendet. Spieler mit mehr erzielten Punkten gewinnt (LED blinkt bei Spieler mit höherer Punktzahl). Drücken Sie „PLAY“, um dieses Spiel neu zu starten.

2.3 Punktschlag gegen die Zeituhr

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 2 zu starten.

Drücken Sie „UP/Down“, um einzelne/mehrere Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4). Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Nummer des Spielers ausgewählt wurde.

Drücken Sie "UP/Down", um die Spielzeit auszuwählen, 30/45/60 Sekunden. Drücken Sie „PLAY“, um das Spiel zu beginnen.

Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1, 3; Anzeigetafel „VISITOR“ zeigt Spieler 2, 4. Alle Schüsse zählen 3 Punkte.

Countdown von 5 Sekunden bis zum Zug des nächsten Spielers, wenn ein Spieler das Spiel beendet.

Spieler mit mehr erzielten Punkten gewinnt (LED blinkt bei Spieler mit höherer Punktzahl).

Drücken Sie "PLAY", um dieses Spiel neu zu starten.

3. Kämpfen Sie zurück

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 3 zu betreten.

Drücken Sie „UP/Down“, um mehrere Spieler (P2/P4) auszuwählen.

Drücken Sie „PLAY“, um das Spiel zu beginnen.

Aufnahme im "HOME"-Rahmen, Anzeige der erzielten +2 Punkte auf der "HOME"-Tafel und -2 Punkte für "VISITOR".

Aufnahme im „VISITOR“-Rahmen, +2 erzielte Punkte werden auf der „VISITOR“-Tafel angezeigt und -2 Punkte für „HOME“.

Sobald ein Spieler 10 Punkte erzielt, gewinnt er und das Spiel ist beendet.

Drücken Sie "PLAY", um dieses Spiel neu zu starten.

4. Pferd

a. Drücken Sie "PLAY", um Spiel 4 zu betreten.

b. Drücken Sie „UP/Down“, um mehrere Spieler auszuwählen (P2/P3/P4).

c. Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Nummer des Spielers ausgewählt wurde.

d. Der Spieler muss in 2 Sekunden einen Schuss machen.

e. Der erste Spieler darf auf jeden Korb schießen (Home oder VISITOR). Wenn der erste Spieler in 2 Sekunden punktet, wird kein Buchstabe gegeben.

Das Spiel wird für den nächsten Spieler fortgesetzt. Das

Scoreboard zeigt „nächster Spieler (P2P3/P4)“ an und die LED blinkt zweimal pro Sekunde.

Nach dem Flash muss der nächste Spieler den Schuss in demselben Reifen duplizieren, den der erste Spieler ausgewählt hat.

f. Wenn der Spieler in 2 Sekunden kein Tor erzielen kann, erhält der Spieler den ersten Buchstaben „H“, der auf der Anzeigetafel angezeigt wird. Das Spiel bleibt für denselben Spieler, bis der Spieler punktet. Wenn der Spieler weiterhin fehlt, erhält der Spieler ein „O“, gefolgt von „R“, „S“, „E“.

Der Buchstabe „E“ ist gegeben, der Spieler ist raus.

g. Der erste Spieler, der „Pferd“ buchstabiert, verliert. Die Spieler bleiben im Wiederholungsschritt d.e.f. bis das Spiel fertig ist.

h. Der letzte Spieler, der „Pferd“ buchstabiert, gewinnt.

i. Drücken Sie "PLAY", um dieses Spiel neu zu starten.

5. Kontrollpunkt

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 5 zu betreten.

Drücken Sie „UP/Down“, um einzelne/mehrere Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4). Drücken Sie „PLAY“, um das Spiel zu beginnen.

„HOME“ zeigt „Spieler“ an, „VISITOR“ zeigt „24“ Punkte an, voreingestellte 40 Sekunden Spielzeit.

Die erzielten Punkte werden auf der Anzeigetafel „HOME“ angezeigt.

Vor Ablauf der Zeit, sobald 24/52/68/86 Punkte erzielt wurden, erhöht sich die Spielzeit jeweils um 10/20/10/20 Sekunden.

Countdown von 5 Sekunden bis zum Zug des nächsten Spielers, wenn ein Spieler das Spiel beendet.

Spieler mit mehr erzielten Punkten gewinnt (LED blinkt bei Spieler mit höherer Punktzahl).

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 98 Punkte erzielt.

Drücken Sie "PLAY", um dieses Spiel neu zu starten.

WÄHLE AUS 8 VERSCHIEDENEN SPIELOPTIONEN

6. Auf der ganzen Welt

Verwenden Sie Klebeband, um die Schießlinien zu markieren.

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 6 aufzurufen.

Drücken Sie „UP/Down“, um einzelne/mehrere Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4). Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Nummer des Spielers ausgewählt wurde. Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1/2/3/4 an, „VISITOR“ zeigt erzielte Punkte an.

Sobald die Punktzahl 10 Punkte erreicht oder die Zeit 99 Sekunden erreicht, zählt der Countdown 5 Sekunden bis zum nächsten Spieler an der Reihe, wenn ein Spieler das Spiel beendet.

Player, der das Spiel zuerst beendet, gewinnt (LED blinkt beim Gewinner).

Drücken Sie "PLAY", um dieses Spiel neu zu starten.

7. Links und rechts schießen

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 7 aufzurufen.

Drücken Sie „UP/Down“, um einzelne/mehrere Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4).

Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Nummer des Spielers ausgewählt wurde.

Drücken Sie "UP/Down", um die Spielzeit auszuwählen, 30/45/60 Sekunden.

Drücken Sie „PLAY“, um das Spiel zu beginnen.

Anzeigetafel "HOME" zeigt Spieler an, "VISITOR" zeigt Punkte an.

Machen Sie eine Aufnahme im "HOME"-Rahmen, wenn die LED auf "HOME" blinkt, 2 erzielte Punkte werden auf "HOME" angezeigt.

Machen Sie eine Aufnahme im "VISITOR"-Rahmen, wenn die LED auf "VISITOR" blinkt, 2 erzielte Punkte werden auf "VISITOR" angezeigt.

Countdown von 5 Sekunden bis zum Zug des nächsten Spielers, wenn ein Spieler das Spiel beendet.

Spieler mit mehr erzielten Punkten gewinnt (LED blinkt bei Spieler mit höherer Punktzahl). Drücken Sie „PLAY“, um dieses Spiel neu zu starten.

8. Eins zu Eins

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 8 zu starten.

Drücken Sie „UP/Down“, um einzelne/mehrere Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4).

Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Nummer des Spielers ausgewählt wurde.

Drücken Sie "UP/Down", um die Spielzeit auszuwählen, 30/45/60 Sekunden.

Drücken Sie „PLAY“, um das Spiel zu beginnen.

Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1, 3; Anzeigetafel "VISITOR" zeigt Spieler 2, 4. Alle Schüsse sind bis zu den letzten 10 Sekunden 2 Punkte wert, jedes Ergebnis zählt 3 Punkte. Countdown von 5 Sekunden bis zum Zug des nächsten Spielers, wenn ein Spieler das Spiel beendet. Spieler mit mehr erzielten Punkten gewinnt (LED blinkt bei Spieler mit höherer Punktzahl). Drücken Sie "PLAY", um dieses Spiel neu zu starten.

VORSICHT !

Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von der für die Konformität verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können die Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Geräts aufheben.

Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen:

(1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen.

(2) Dieses Gerät muss alle empfangenen Störungen akzeptieren, einschließlich Störungen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.



Avant de Commencer

Veuillez lire attentivement toutes les instructions et les conserver pour la référence ultérieure.

Avertissements

Attention : Âge Approprié: 6 ans+

Attention : Pour l'usage domestique seulement.

Attention : Les enfants doivent utiliser ce produit sous la surveillance de leurs parents.

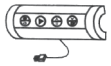
Danger : Gardez toutes les petites pièces et les matériaux d'emballage de ce produit hors de portée des bébés et des enfants pour éviter un risque d'étouffement.

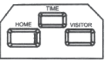
Danger : La manque de la fixation pourrait entraîner un risque de basculement ou de chute.

Avertissements Généraux

- ⚠ Le produit doit être installé et utilisé sous la surveillance d'un adulte.
- ⚠ Lisez attentivement chaque étape et suivez l'ordre correct.
- ⚠ Retirez tous les emballages, séparez et comptez toutes les pièces et le matériel.
- ⚠ Veuillez vous assurer que toutes les pièces soient correctement installées, une installation incorrecte peut entraîner un danger.
- ⚠ Nous recommandons que, dans la mesure du possible, tous les articles soient assemblés à proximité de la zone dans laquelle ils seront utilisés, afin d'éviter de déplacer inutilement le produit une fois assemblé.
- ⚠ Assurez-vous que la surface soit solide pendant l'assemblage et placez toujours le produit sur une surface plane et stable.
- ⚠ Veuillez vérifier et entretenir régulièrement les pièces les plus importantes pour la suspension, la fixation, l'ancrage au sol.

1 x2	2 x2	3 x1
Tube-1 Ø22x580x440mm	Tube-2 Ø22x685mm	Tube-3 Ø22x890mm
4 x1	5 x1	6 x1
Tube-4 Ø22x890mm	Tube-5 Ø22x755x580mm	Tube-6 Ø22x755x580mm
7 x2	8 x2	9 x2
Tube-7 Ø22x830mm	Tube-8 Ø22x835mm	Tube-9 Ø22x595mm
10 x2	11 x1	12 x3
Tube-10 Ø22x650x385mm	Tube-11 Ø22x1067x520mm	Tube-12 Ø12,7x1090mm
13 x4	14 x1	15 x2
Basketball de 17 cm de diamètre	Scoreur électronique	Capteur de commutateur

16 x1	17 x2	18 x2
		
Boîtier de commande avec fil	Jante	Plaque de support de jante
19 x1	20 x1	21 x1
		
Pompe de gonflage avec aiguille	Filet de retour de balle	Panneau arrière
22 x46	23 x16	24 x6
		
Rondelle M6	Boulon M6x20mm	Boulon M6x29mm
25 x4	26 x4	27 x2
		
Boulon M6x42mm	Boulon M6x50mm	Boulon M6x35mm
28 x32	29 x4	30 x2
		
Écrou M6	Boulon 3,5x10mm	Boulon 4x28mm

31 x1	32 x1	33 x1	34 x2
			
Plaque frontale de scoreur électronique	Clé	Clé Allen	Sangle auto-adhésive

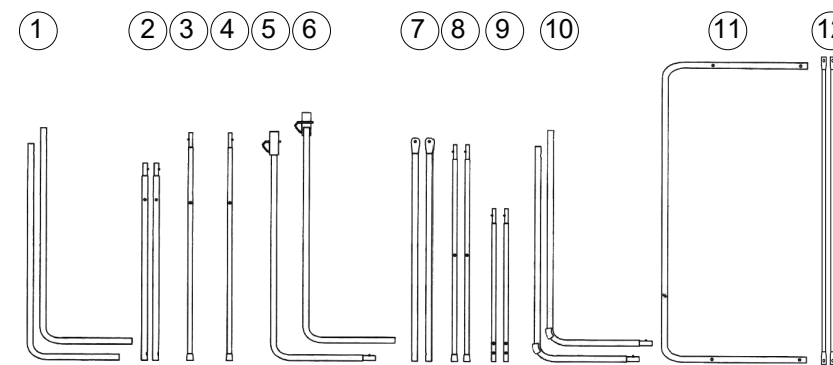
PIÈCES PRÉINSTALLÉES

P1 x2	P2 x9	P3 x2	P4 x2
			
Filet	Verrou à ressort	Insertion de poteau en plastique	Goupille de verrouillage

INSTRUCTIONS DE MONTAGE:

1. Trouvez un endroit propre et de niveau pour commencer l'assemblage de votre jeu de basket. Nous recommandons que deux adultes travaillent ensemble pour assembler ce jeu de basket-ball.
2. Retirez toutes les pièces de la boîte et vérifiez que vous disposez de toutes les pièces répertoriées, comme indiqué sur la page Liste des pièces. Coupez ou déchirez soigneusement les quatre coins de la boîte afin que le bas de la boîte puisse être utilisé comme surface de travail.

AVANT L'ASSEMBLAGE - Veuillez inspecter et mettre en page tous vos poteaux et pièces



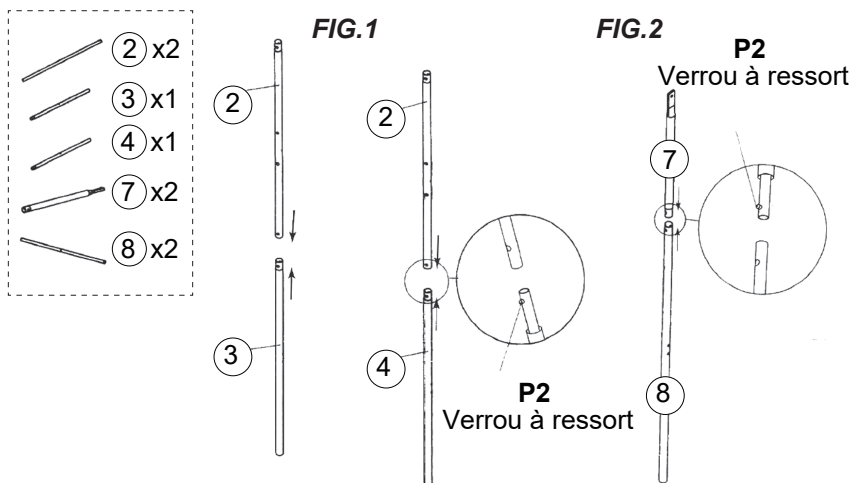


FIG.1 & 2

3. Fixez les tubes-2 (#2) au tube-3 et au tube-4 (#3 et #4) à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG.1.
4. Fixez les tubes-7 (#7) aux tubes-8 (#8) à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG.2

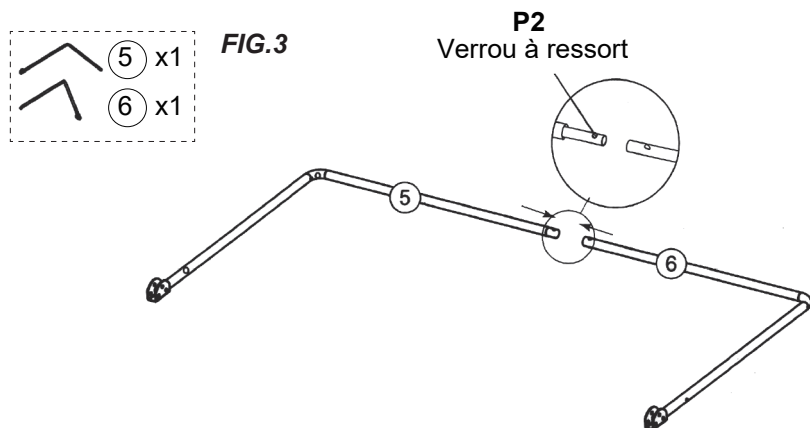


FIG.3

5. Fixez le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) ensemble à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG.3.

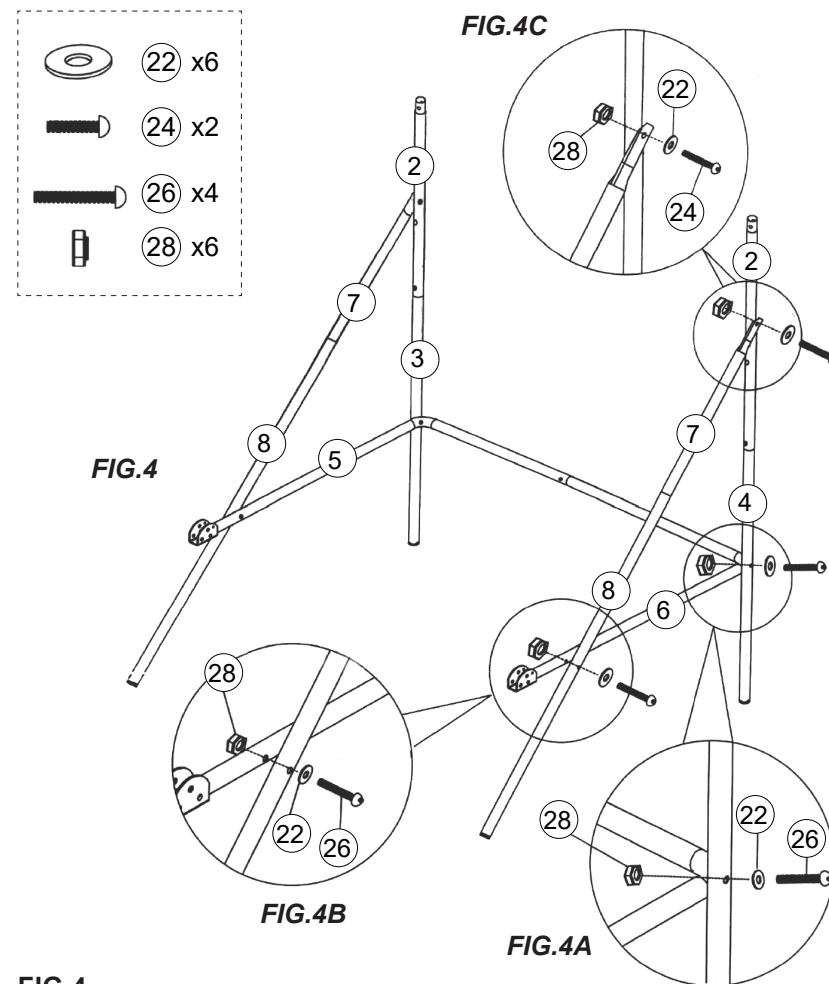


FIG.4

6. Fixez le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) au tube-3 et au tube-4 (#3 et #4) à l'aide des boulons (#26), des rondelles (#22) et des écrous (#28), puis fixez le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) aux tubes-8 (#8) à l'aide des boulons (#26), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme indiqué dans FIG.4, 4A et 4B.

7. Fixez les tubes-7 et les tubes-8 (#7 et #8) aux tubes-2 (#2) à l'aide d'un boulon (#24), des rondelles (#22) et de l'écrou (#28) comme illustré à la FIG.4C, répétez cette étape pour l'autre côté. Remarque : Assurez-vous que le verrou à ressort est orienté vers le bas.

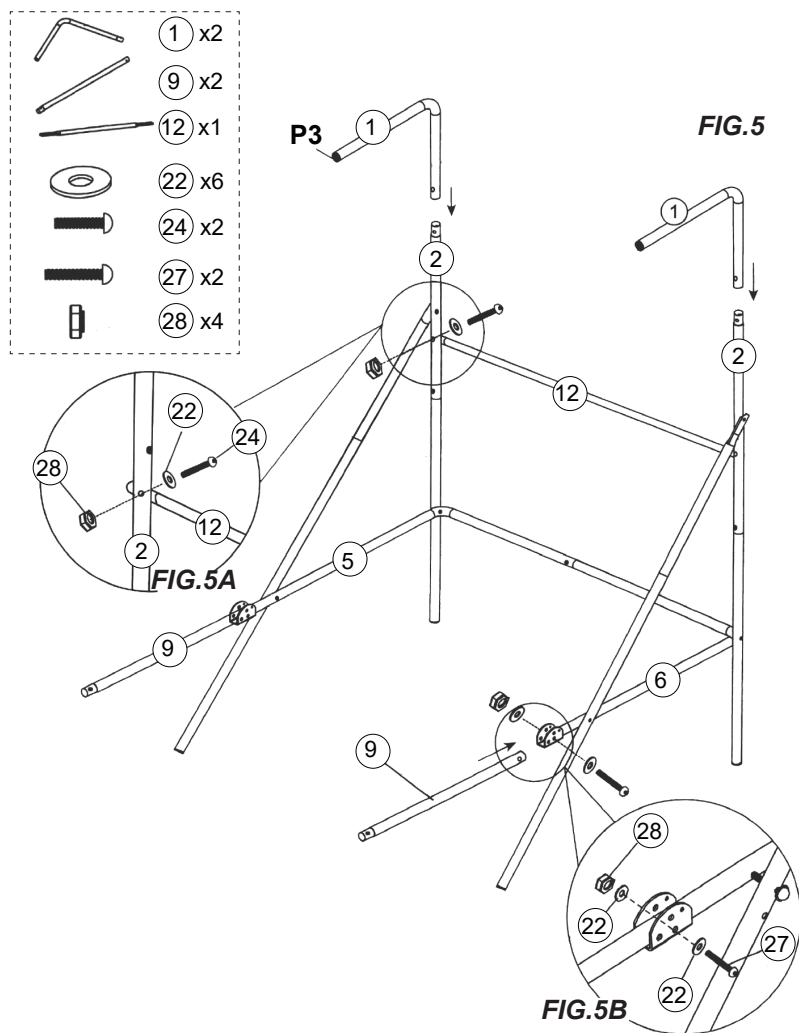


FIG. 5

8. Fixez le tube-12 (#12) aux tubes-2 (#2) à l'aide des boulons (#24), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG. 5A. Ensuite, insérez les tubes-1 (#1) dans les tubes-2 (#2) comme illustré à la FIG. 5.

9. Fixez les tubes-9 (#9) au tube-5 et au tube-6 (#5 et #6) à l'aide des boulons (#27), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG. 5 et 5B.

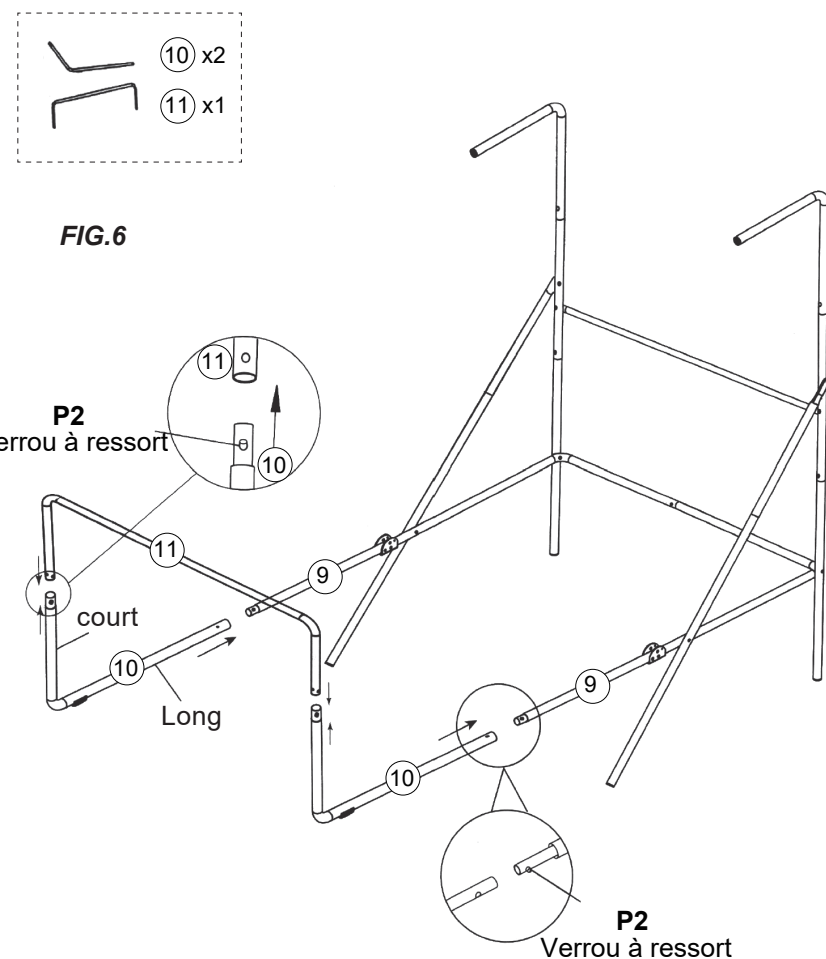


FIG. 6

10. Fixez les tubes-10 (#10) aux tubes-9 (#9) à l'aide du verrou à ressort (préinstallé), puis fixez le tube-11 (#11) aux tubes-10 (#10) à l'aide d'un verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à la FIG. 6.

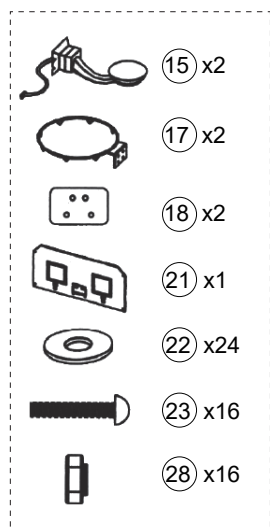


FIG.7

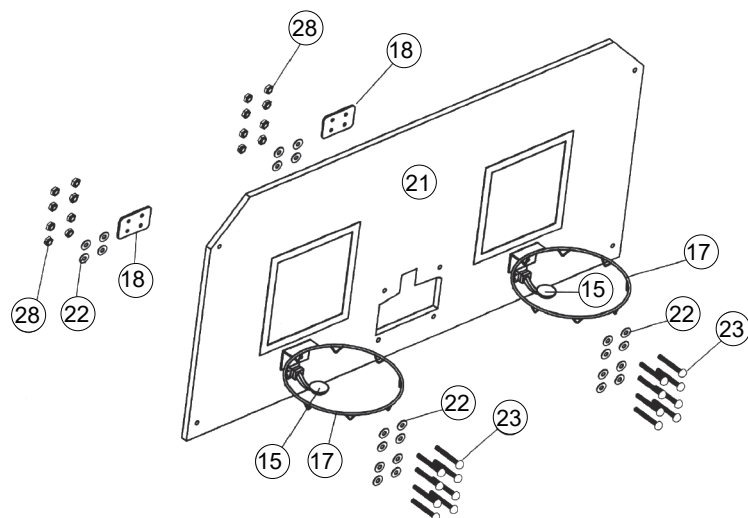


FIG.7

11. Fixez la jante (#17) et les plaques de support de jante (#18) au panneau arrière (#21) à l'aide des boulons (#23), des rondelles (#22) et des écrous (#28). Ensuite, fixez les capteurs de commutateur (#15) au panneau arrière (#21) à l'aide des boulons (#23), des rondelles (#22) et des écrous (#28). Assurez-vous d'utiliser des rondelles des deux côtés du panneau comme illustré à la FIG.7.

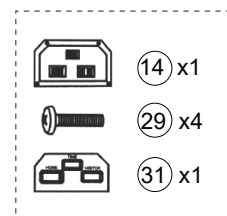


FIG.8

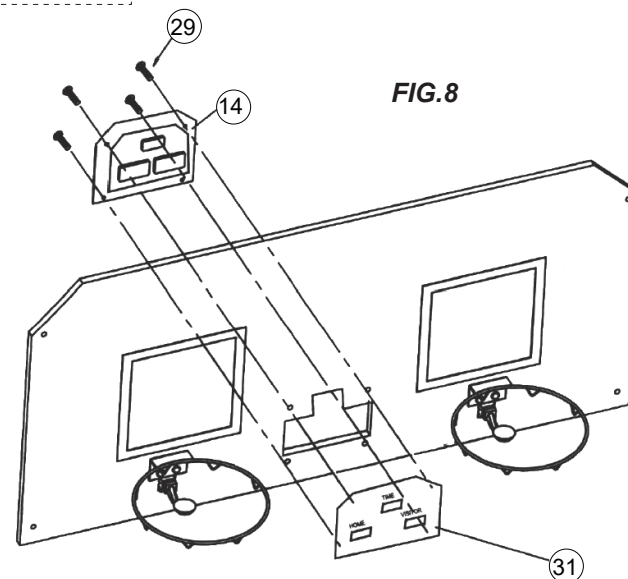


FIG.8

12. Fixez la plaque frontale du scoreur électronique (#31) à l'avant du panneau arrière et connectez-la au scoreur électronique (#14) à l'aide des boulons (#29) comme illustré à la FIG.8.

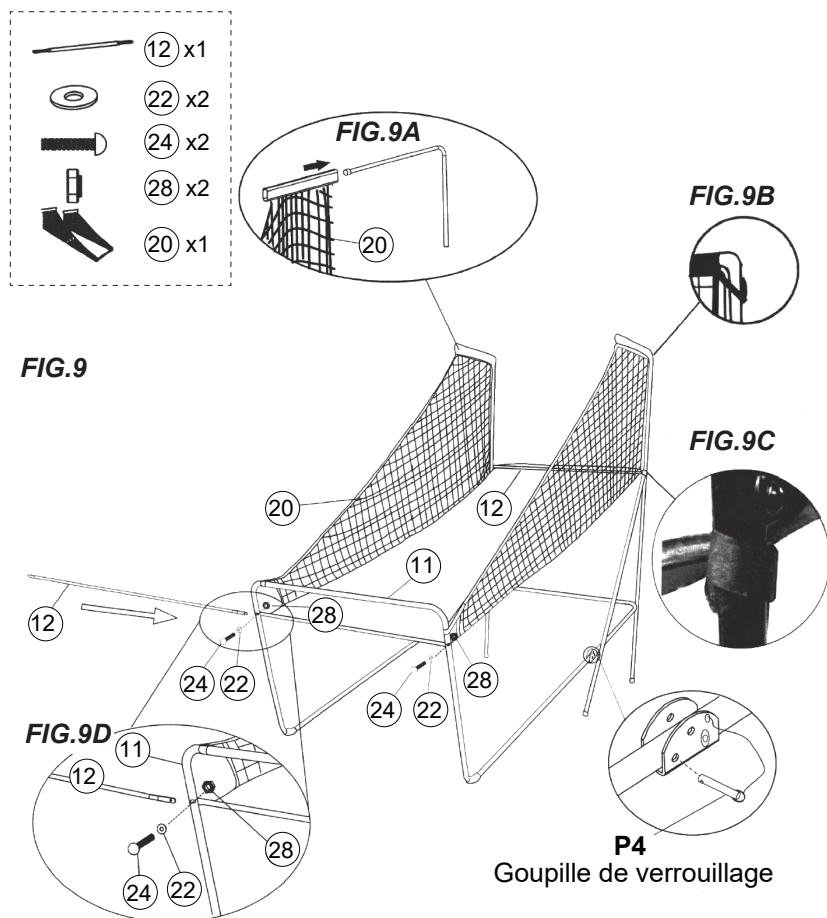


FIG. 9

13. Faites glisser les sangles élastiques et le manchon du filet de retour de balle (#20) sur les tubes-1 (#1) comme indiqué sur les FIG. 9A, 9B et 9C.

14. Faites glisser le tube-12 (#12) à travers le manchon à l'avant du filet de retour de balle (#20), fixez-le d'abord sur le côté gauche à l'aide des boulons (#24), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG. 9D. Suivez la même procédure sur le côté droit.

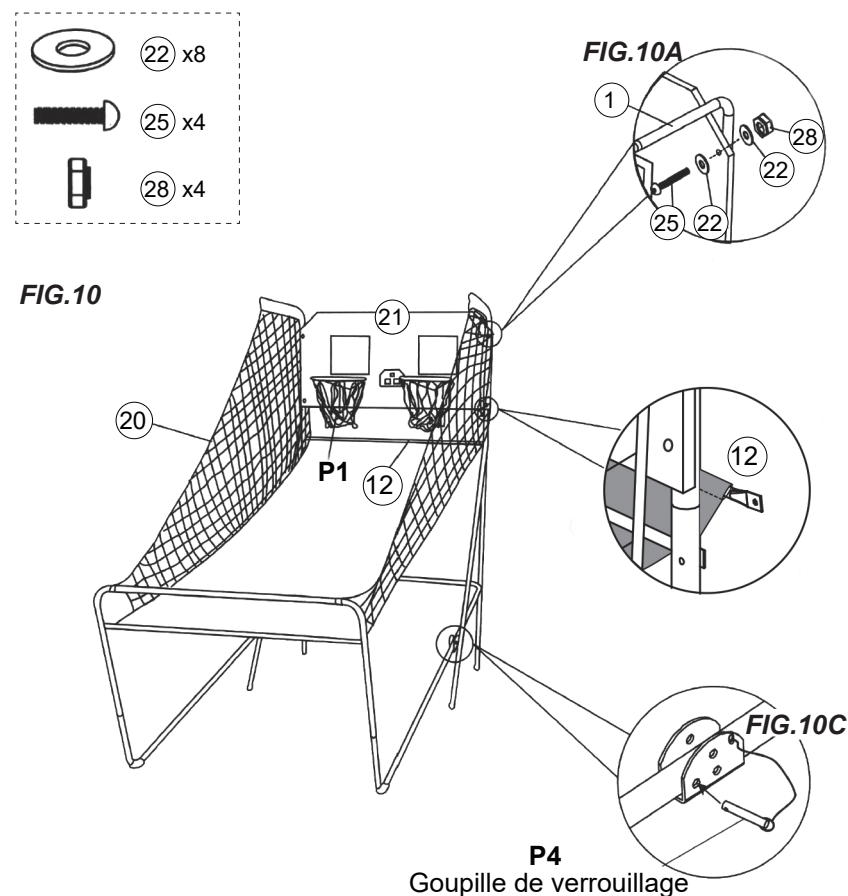


FIG. 10

FIG. 10

15. Avec l'aide d'un autre adulte, fixez le panneau arrière (#21) aux tubes supérieurs 1 (#1) avec des boulons (#25), des rondelles (#22) et des écrous (#28) comme illustré à la FIG. 10A. Faites glisser le tube 12 (#12) à travers le manchon à l'arrière du filet de retour de balle (#20), comme illustré à la FIG. 10B. À chaque trou inférieur du panneau arrière, fixez d'abord le côté gauche avec des boulons (#25), des rondelles (#22), des écrous (#28) comme illustré à la FIG. 10C. Suivez la même procédure pour le côté droit.

16. Connectez la goupille de verrouillage (#A4) au tube-5 et au tube-6 (#5 et #6) et insérez-la dans le tube-5 et le tube-6 (#5 et #6) comme illustré à la FIG. 10C.

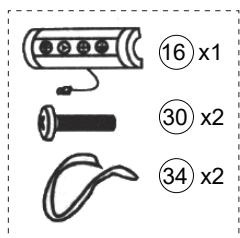


FIG.11

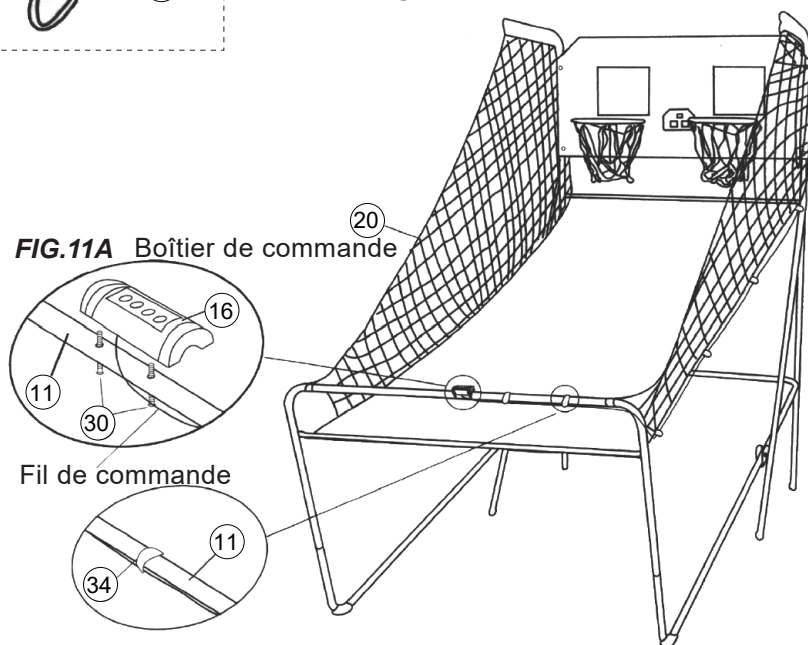


FIG.11

17. Fixez le boîtier de commande (#16) au milieu du tube 11 (#11) à l'aide de deux boulons (#30) comme illustré à la FIG.11A.

18. Faites passer le reste du fil de commande à travers les boucles du filet de retour de balle (#20). Placez le fil de commande sur le tube-11 (#11) à l'aide des sangles auto-adhésives (#34) comme illustré à la FIG.11.

FIG.12

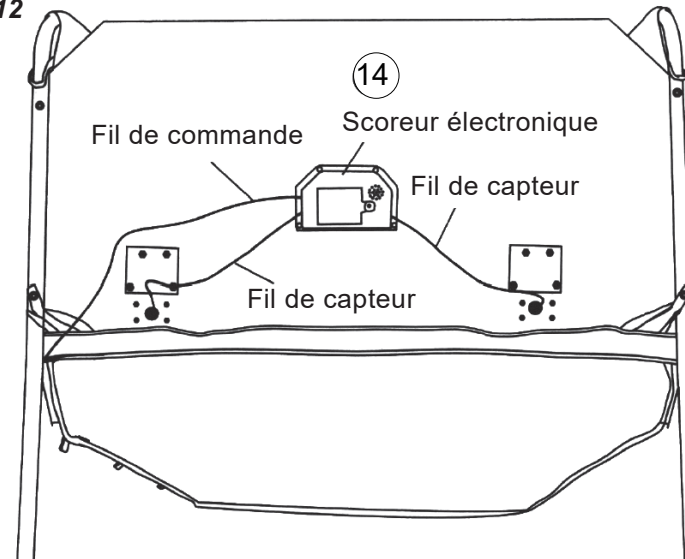


FIG.12A

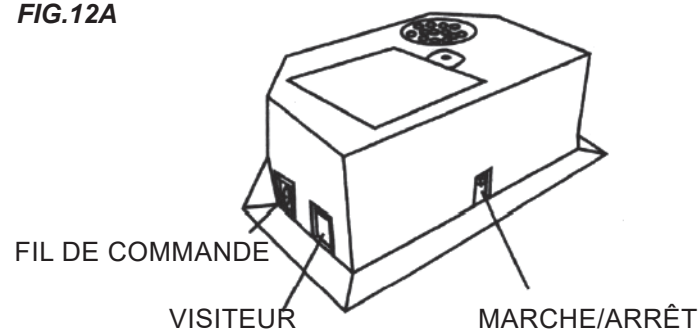


FIG.12

19. Connectez le fil de capteur du capteur de commutateur (#15) au scoreur électronique (#14) comme illustré à la FIG.12. Connectez le fil de commande au scoreur électronique (#14) comme indiqué sur les FIG.12 et 12A.

FIG.13

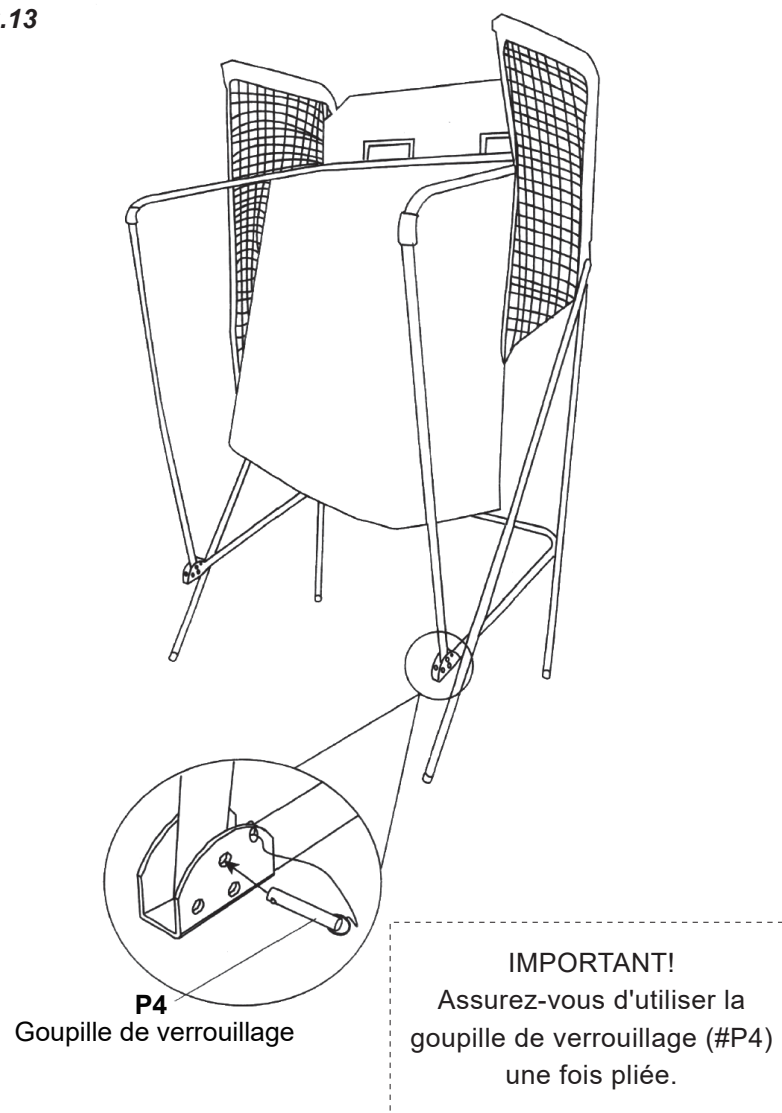


FIG.13

20. Pliez le jeu de basketball arcade lorsqu'il n'est pas utilisé et insérez la goupille de verrouillage (#P4) comme illustré à la FIG.13.

Remarque : La goupille de verrouillage (#P4) doit être retirée de sa position d'origine lorsque la machine est utilisée avant de l'insérer dans la nouvelle position une fois pliée.

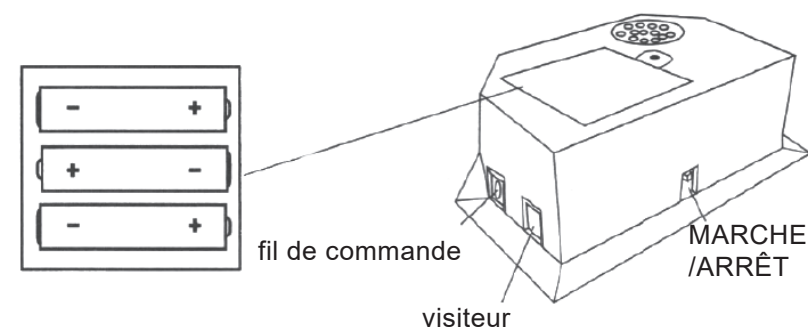
FONCTIONNEMENT DU SCORE ÉLECTRONIQUE

Installer les piles

Boîtier à piles : dévissez le boulon à l'aide d'un tournevis et ouvrez le boîtier à piles. Insérez 3 piles "AA" (non incluses) dans l'ordre de polarité indiqué à l'intérieur du couvercle. Fermez ensuite le couvercle à l'aide d'un tournevis. Allumez l'alimentation à l'aide de l'interrupteur MARCHE/ARRÊT.

Rappel :

- Les piles doivent être installées selon la bonne polarisation (+ et -) requise.
- Veuillez nettoyer les contacts de la batterie ainsi que ceux des appareils avant l'installation de la batterie.
- Si le jeu n'est pas utilisé pendant une longue période, nous vous recommandons de retirer les piles.



⚠ AVERTISSEMENT :

- 1) Nécessite 3 piles "AA" (non incluses).
- 2) Ne mélangez pas les anciennes et les nouvelles piles.
- 3) Ne mélangez pas des piles alcalines, standard (carbone zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).

FONCTIONNEMENT DU BOÎTIER DE COMMANDE

Appuyez sur "ON/OFF" pour activer le scoreur.

Le tableau de bord "HOME" affiche "01" (jeu prédéfini 1).

Appuyez sur "SELECT UP and DOWN" pour sélectionner un jeu.

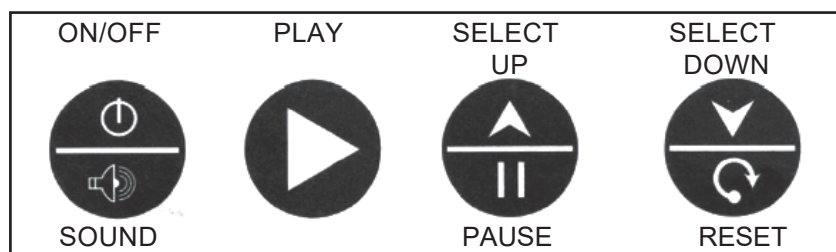
Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le mode de jeu sélectionné.

Appuyez sur "SOUND" pour activer/désactiver le son pendant la lecture.

Appuyez sur "PAUSE" pour mettre en pause ou démarrer le comptage du temps. Appuyez et maintenez enfoncé le bouton "ON/OFF" pendant 3 secondes pour éteindre le marqueur.

Appuyez et maintenez le bouton "RESET" 3 secondes pour réinitialiser les jeux. Remarque : Si aucun tir n'est effectué ou si aucun bouton n'est enfoncé dans les 15 minutes, le marqueur s'éteint automatiquement.

PANNEAU DE COMMANDE



CHOISISSEZ PARMIS 8 OPTIONS DE JEU DIFFÉRENTES

1. Course contre la montre

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 1.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes. Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord "HOME" affiche les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord "VISITOR" montre les joueurs 2, 4.

Tous les coups valent 2 points jusqu'aux 10 dernières secondes, chaque score compte 3 points.

Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie.

Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

2.3 Point Battre l'horloge

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 2.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes. Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord "HOME" affiche les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord "VISITOR" montre les joueurs 2, 4.

Tous les coups effectués comptent 3 points.

Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie.

Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

3. Contre-attaque

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 3.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner plusieurs lecteurs (P2/P4).

Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

Prise de vue réalisée dans le cadre "HOME", +2 points marqués affichés sur le tableau

"HOME" et -2 points pour "VISITEUR".

Prise de vue réalisée dans le cadre "VISITEUR", +2 points marqués affichés sur le tableau

"VISITEUR" et -2 points pour "MAISON".

Une fois qu'un joueur marque 10 points, qui gagne et le jeu est terminé.

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

4. Cheval

a. Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans la partie 4.

b. Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner plusieurs joueurs (P2/P3/P4).

- c. Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
- d. Le joueur doit effectuer un tir en 2 secondes.
- e. Le premier joueur peut tirer dans n'importe quel cerceau (domicile ou visiteur). Si le premier joueur marque en 2 secondes, aucune lettre n'est donnée. Le jeu continue pour le joueur suivant. Le tableau d'affichage indiquera "joueur suivant (P2/P3/P4)" et la LED clignotera deux fois en une seconde. Après le flash, le joueur suivant doit reproduire le tir dans le même cerceau que celui choisi par le premier joueur.
- f. Si le joueur ne peut pas marquer dans les 2 secondes, il reçoit la première lettre "H" qui s'affiche sur le tableau des scores. Le jeu reste pour le même joueur jusqu'à ce que le joueur marque. Si le joueur ne marque pas, il reçoit la lettre "O" suivie de "R", "S", "E". Si la lettre "E" est donnée, le joueur est éliminé.
- g. Le premier joueur à épeler "cheval" perd. Les joueurs continuent à répéter les étapes d.e.f. jusqu'à la fin du jeu.
- h. Le dernier joueur à épeler "cheval" gagne.
- i. Appuyez sur "PLAY" pour recommencer ce jeu.

5. Point de contrôle

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 5.
 Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner un ou plusieurs joueurs (P1/P2/P3/P4).
 Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.
 "HOME" affiche "joueur", "VISITOR" affiche "24" points, temps de jeu préétabli de 40 secondes.
 Les points marqués s'affichent sur le tableau d'affichage "HOME".
 Avant que le temps ne soit écoulé, lorsque 24/52/68/86 points sont marqués, le temps de jeu augmente de 10/20/10/20 secondes respectivement.
 Compte à rebours de 5 secondes avant le tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine le jeu.
 Le joueur ayant marqué le plus de points gagne (la LED clignote sur le joueur ayant le plus de points).
 Le jeu est terminé lorsqu'un joueur obtient 98 points.
 Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

CHOISISSEZ PARMi 8 OPTIONS DE JEU DIFFÉRENTES

6. Autour du monde

Utilisez du ruban adhésif pour marquer les lignes de tir.
 Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 6.
 Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner un/plusieurs joueurs (P1/P2/P3/P4).
 Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
 Le tableau d'affichage "HOME" affiche les joueurs 1/2/3/4, "VISITOR" affiche les points marqués.
 Une fois que le score atteint 10 points ou que le temps atteint 99 secondes, un compte à rebours de 5 secondes avant le tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie. Le joueur qui termine la partie en premier gagne (le LED clignote sur le gagnant). Appuyez sur "PLAY" pour relancer le jeu.

7. Tir à gauche et à droite

Appuyez sur "PLAY" pour entrer dans le jeu 7.
 Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P1/P2/P3/P4).
 Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
 Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.
 Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.
 Le tableau de bord "HOME" affiche le joueur, "VISITOR" affiche les points.
 Faites un tir dans le cadre "HOME" lorsque LED clignote sur "HOME", 2 points marqués s'affichent sur "HOME".
 Faites une prise de vue dans le cadre "VISITOR" lorsque la LED clignote sur "VISITOR", 2 points marqués s'affichent sur "VISITOR".
 Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie. Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
 Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

8. Un à un

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 8.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner un/plusieurs lecteurs (P 1/P2/P3/P4).

Appuyez sur "PLAY" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.

Appuyez sur "UP/Down" pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "PLAY" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord "HOME" affiche les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord "VISITEUR" indique Joueur2, 4. Tous les coups valent 2 points jusqu'aux 10 dernières secondes, chaque score compte 3 points. Compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie. Le joueur avec plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

ATTENTION !

Les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler l'autorité de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

- (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles.
- (2) Cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement indésirable.

ES



Antes de Empezar

Lea atentamente todas las instrucciones y consérvelas para futuras consultas.

Advertencias

Atención: Edad aplicable: 6 años +

Atención: Solo para uso doméstico.

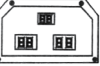
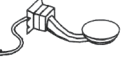
Atención: Los niños deben utilizar este producto bajo la supervisión de sus padres.

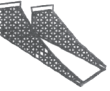
Peligro: Mantenga todas las piezas pequeñas y los materiales de embalaje de este producto fuera del alcance de los bebés y los niños, ya que de lo contrario pueden suponer un peligro de asfixia.

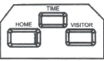
Peligro: La falta de fijación puede provocar un riesgo de vuelco o de caída.

Advertencias Generales

- ⚠ El producto debe instalarse y usarse bajo la supervisión de un adulto.
- ⚠ Lea detenidamente cada paso y siga el orden correcto.
- ⚠ Quite todo el embalaje, separe y cuente todas las piezas y los accesorios.
- ⚠ Asegúrese de que todas las piezas estén instaladas correctamente, una instalación incorrecta puede provocar un peligro.
- ⚠ Recomendamos que, siempre que sea posible, todos los elementos se monten cerca de la zona en la que se van a utilizar, para evitar mover el producto innecesariamente una vez montado.
- ⚠ Asegure una superficie segura durante el montaje, y coloque el producto siempre sobre una superficie plana, firme y estable.
- ⚠ Por favor, revise y mantenga el producto regularmente, y las piezas más importantes deben estar suspendidas, fijadas o ancladas bien al suelo.

1 x2	2 x2	3 x1
		
Tubo-1 Ø22x580x440mm	Tubo-2 Ø22x685mm	Tubo-3 Ø22x890mm
4 x1	5 x1	6 x1
		
Tubo-4 Ø22x890mm	Tubo-5 Ø22x755x580mm	Tubo-6 Ø22x755x580mm
7 x2	8 x2	9 x2
		
Tubo-7 Ø22x830mm	Tubo-8 Ø22x835mm	Tubo-9 Ø22x595mm
10 x2	11 x1	12 x3
		
Tubo-10 Ø22x650x385mm	Tubo-11 Ø22x1067x520mm	Tubo-12 Ø12,7x1090mm
13 x4	14 x1	15 x2
		
Baloncesto de 17 cm de diámetro	Marcador electrónico	Sensor de interruptor

16 x1	17 x2	18 x2
		
Caja de control con cable	Aro	Placa de soporte de aro
19 x1	20 x1	21 x1
		
Bomba de inflado con aguja	Red de retorno de baloncesto	Tablero trasero
22 x46	23 x16	24 x6
		
Arandela M6	Perno M6x20mm	Perno M6x29mm
25 x4	26 x4	27 x2
		
Perno M6x42mm	Perno M6x50mm	Perno M6x35mm
28 x32	29 x4	30 x2
		
Tuerca M6	Perno 3,5x10mm	Perno 4x28mm

31 x1	32 x1	33 x1	34 x2
			
Placa frontal del marcador electrónico	Llave	Llave Allen	Correa autoadhesiva

PIEZAS PREINSTALADAS

P1 x2	P2 x9	P3 x2	P4 x2
			
Red	Bloqueo de muelle	Inserto de poste de plástico	Pasador de bloqueo

INSTRUCCIONES DE MONTAJE:

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el montaje del producto. Recomendamos que dos adultos trabajen juntos para montar este producto.
2. Saque todas las piezas de la caja y verifique que tiene todas las piezas enumeradas en la página de la lista de piezas. Corte o rasgue con cuidado las cuatro esquinas de la caja para que el fondo de la misma pueda ser utilizado como su superficie de trabajo

ANTES DEL MONTAJE - Por favor, inspeccione y distribuya todos los postes y las piezas.

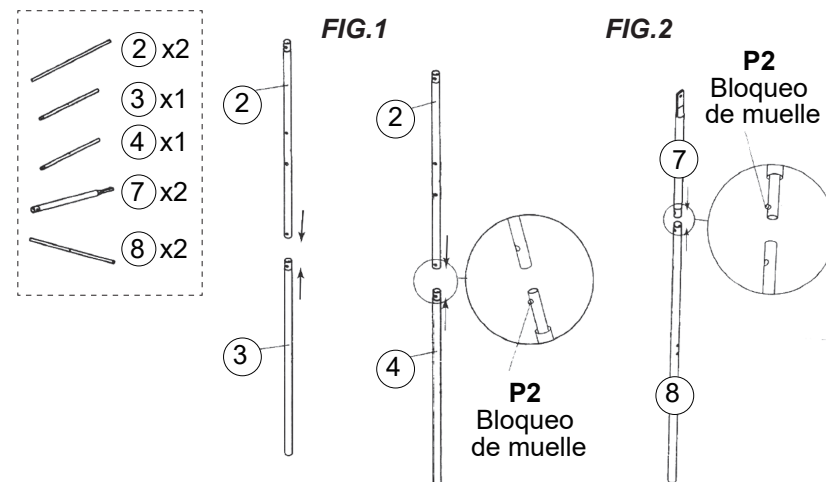
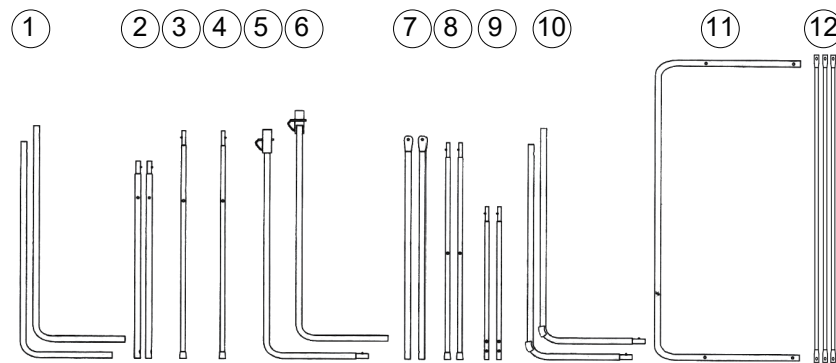


FIG.1 y 2

3. Fije los tubos-2 (#2) al tubo-3 y al tubo-4 (#3 y #4) utilizando el bloqueo de resorte (preinstalado) como se muestra en la FIG.1.
4. Fije los tubos-7 (#7) a los tubos-8 (#8) utilizando el bloqueo de resorte (preinstalado) como se muestra en la FIG.2

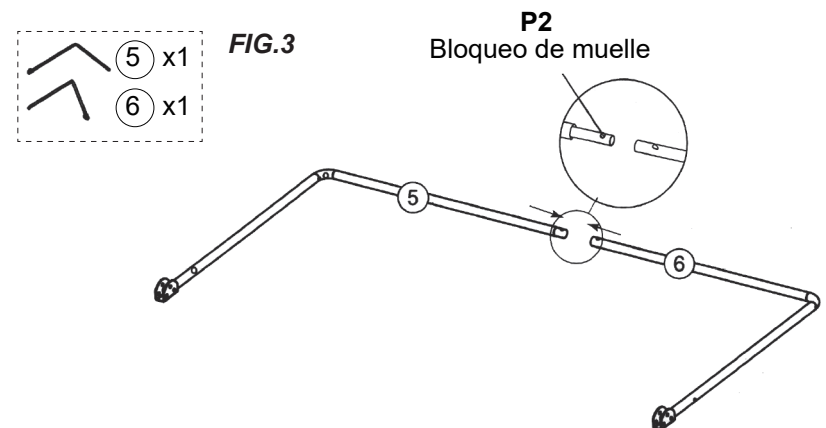


FIG.3

5. Fije el tubo-5 y el tubo-6 (#5 y #6) juntos utilizando el bloqueo de resorte (preinstalado) como se muestra en la FIG.3.

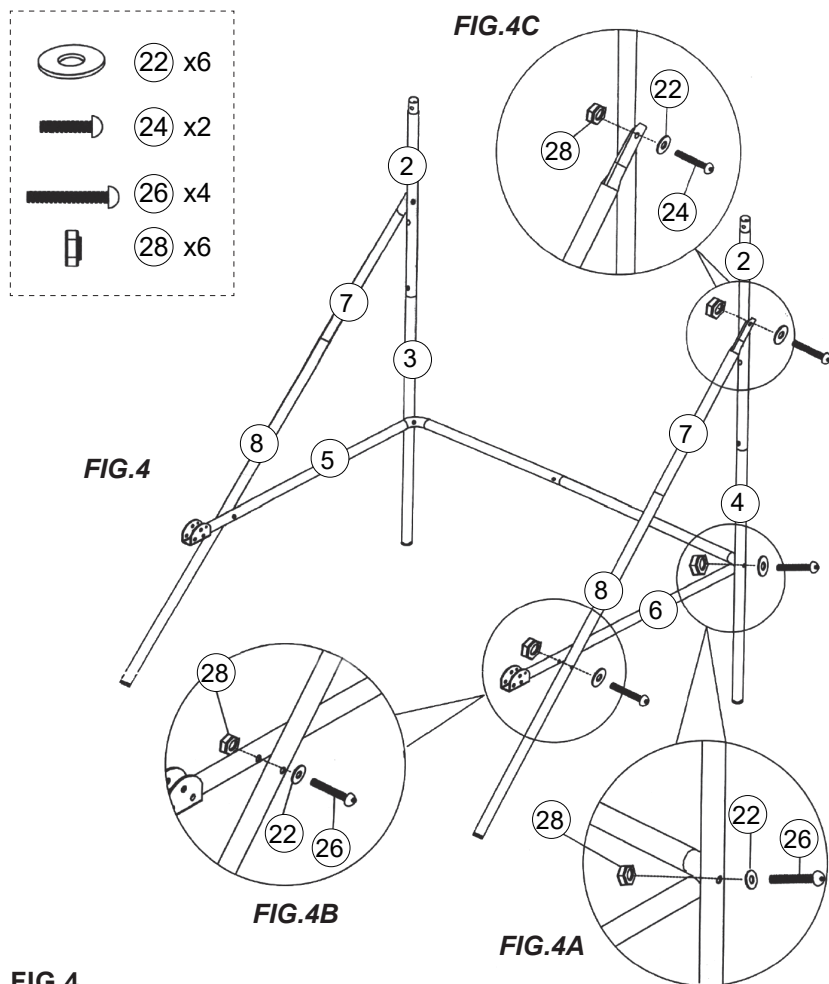


FIG. 4

6. Fije el tubo-5 y el tubo-6 (#5 y #6) al tubo-3 y al tubo-4 (#3 y #4) utilizando los pernos (#26), las arandelas (#22) y las tuercas (#28), y luego fije el tubo-5 y el tubo-6 (#5 y #6) a los tubos-8 (#8) utilizando los pernos (#26), las arandelas (#22) y las tuercas (#28) como se muestra en la FIG. 4, 4A y 4B.

7. Fije los tubos-7 y los tubos-8 (#7 y #8) a los tubos-2 (#2) utilizando el perno (#24), la arandela (#22) y la tuerca (#28) como se muestra en la FIG. 4C, repita este paso para el otro lado.

Nota: Asegúrese de que el bloqueo del resorte esté orientado hacia abajo.

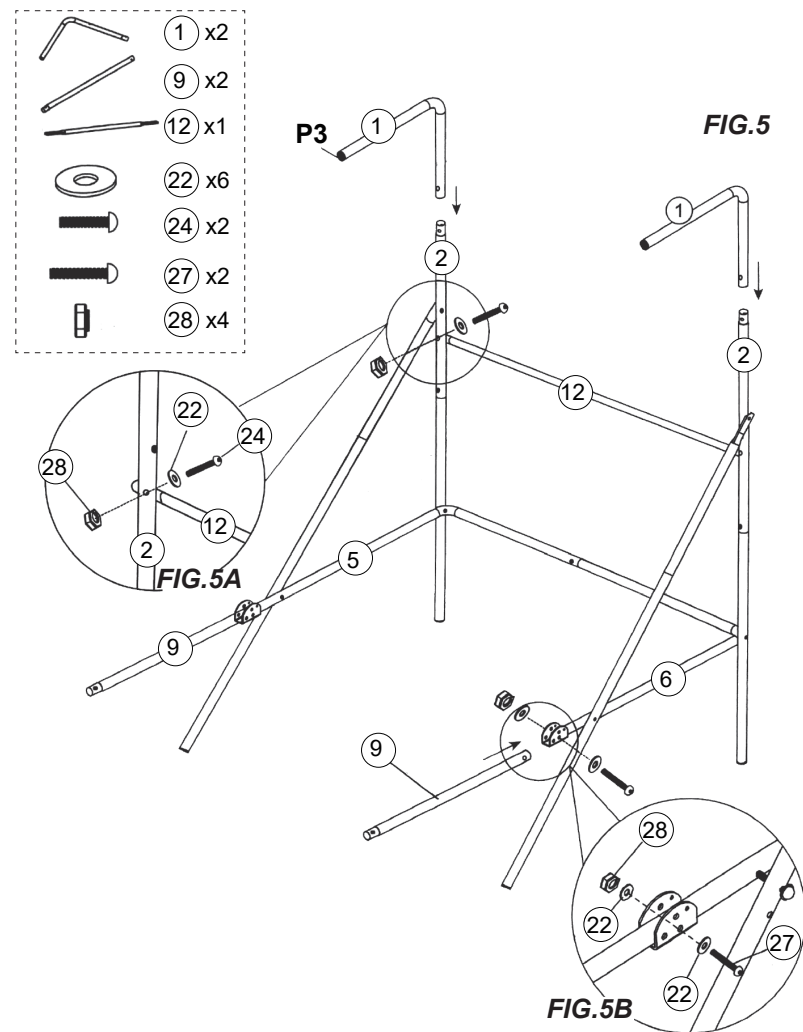


FIG. 5

8. Fije el tubo-12 (#12) a los tubos-2 (#2) utilizando los pernos (#24), las arandelas (#22) y las tuercas (#28) como se muestra en la FIG. 5A. Y luego inserte los tubos-1 (#1) en los tubos-2 (#2) como se muestra en la FIG. 5.

9. Fije los tubos-9 (#9) al tubo-5 y al tubo-6 (#5 y #6) utilizando los pernos (#27), las arandelas (#22) y las tuercas (#28) como se muestra en la FIG. 5 y 5B.

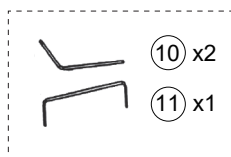


FIG.6

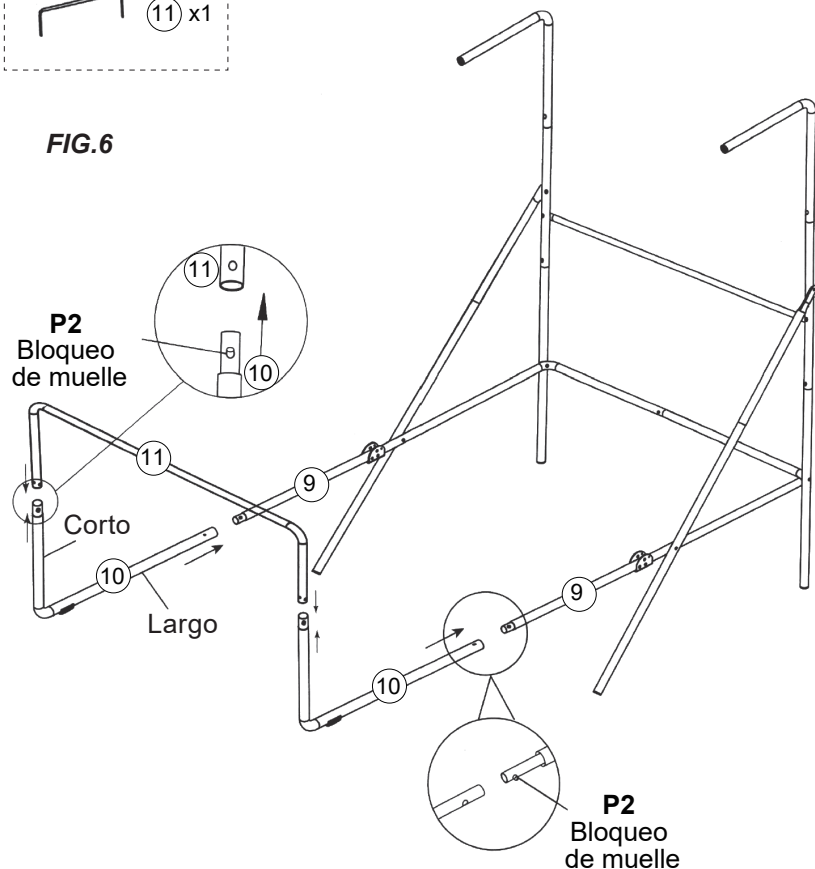


FIG.6

10. Fije los tubos-10 (#10) a los tubos-9 (#9) usando el bloqueo de resorte (preinstalado), y luego fije el tubo-11 (#11) a los tubos-10 (#10) usando el bloqueo de resorte (preinstalado) como se muestra en la FIG.6.

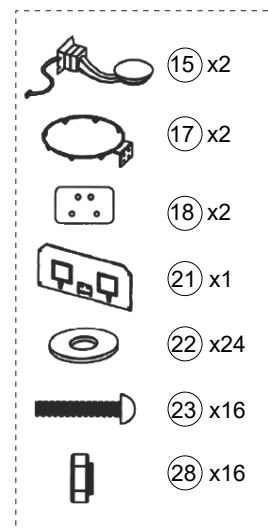


FIG.7

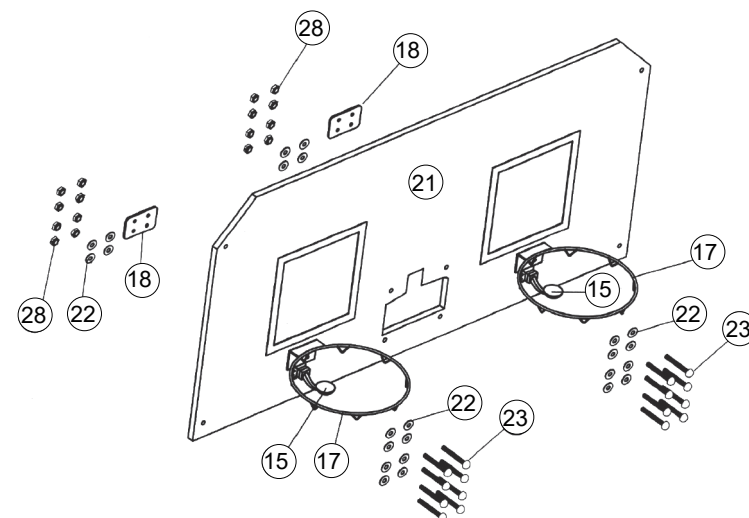


FIG.7

11. Fije los aros (#17) y las placas de soporte de aro (#18) al tablero trasero (#21) utilizando los pernos (#23), las arandelas (#22) y las tuercas (#28). A continuación, fije los sensores de interruptor (#15) al tablero trasero (#21) utilizando los pernos (#23), las arandelas (#22) y las tuercas (#28). Asegúrese de utilizar las arandelas en ambos lados del tablero como se muestra en la FIG.7.

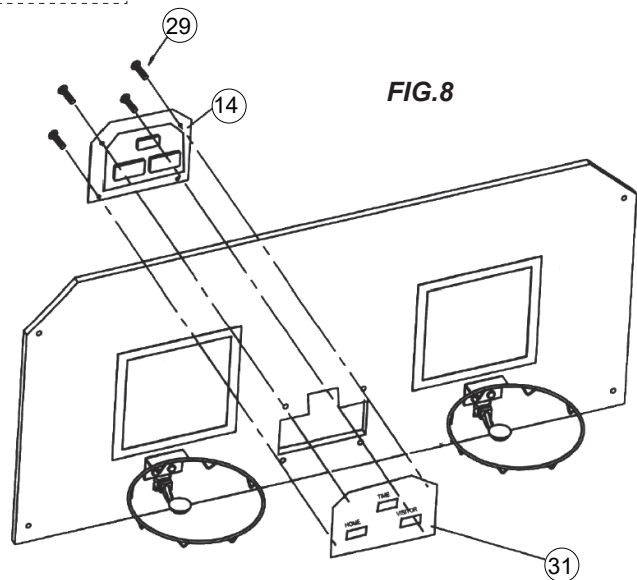
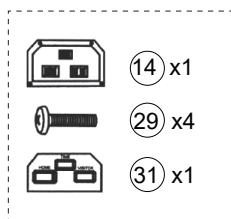


FIG. 8

12. Fije la placa frontal del marcador electrónico (#31) a la parte frontal del tablero trasero y conecte con el marcador electrónico (#14) usando los pernos (#29) como se muestra en la FIG. 8.

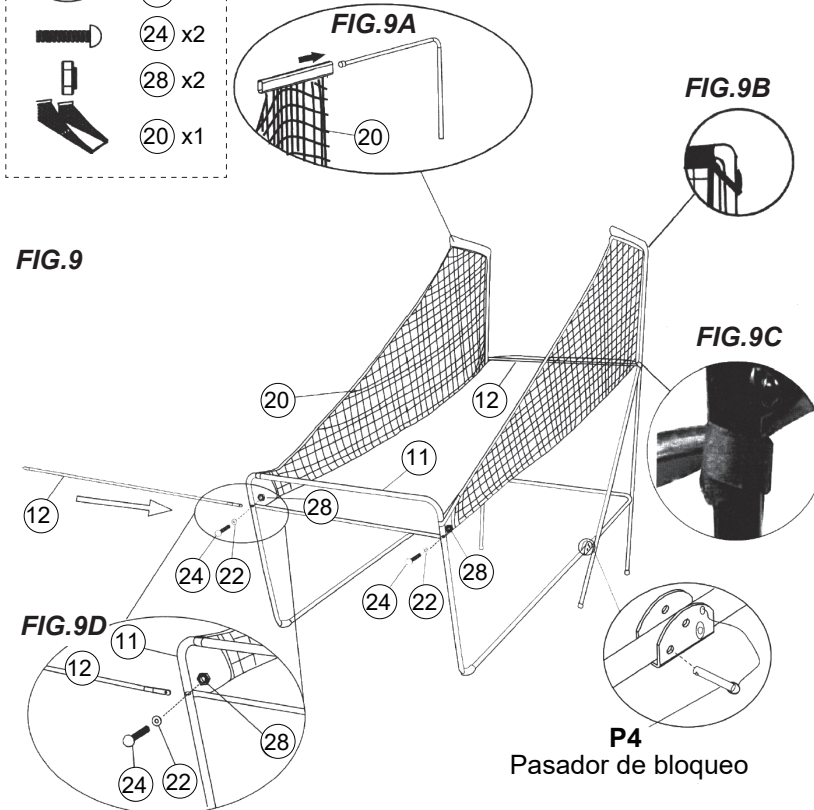
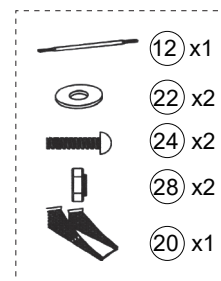


FIG. 9

13. Deslice las correas elásticas y la manga de la red de retorno de baloncesto (#20) en los tubos-1 (#1) como se muestra en la FIG. 9A, 9B y 9C.

14. Deslice el tubo-12 (#12) a través de la manga en la parte delantera de la red de retorno de baloncesto (#20), fije en el lado izquierdo primero usando los pernos (#24), las arandelas (#22) y las tuercas (#28) como se muestra en la FIG. 9D. Siga el mismo procedimiento en el lado derecho.

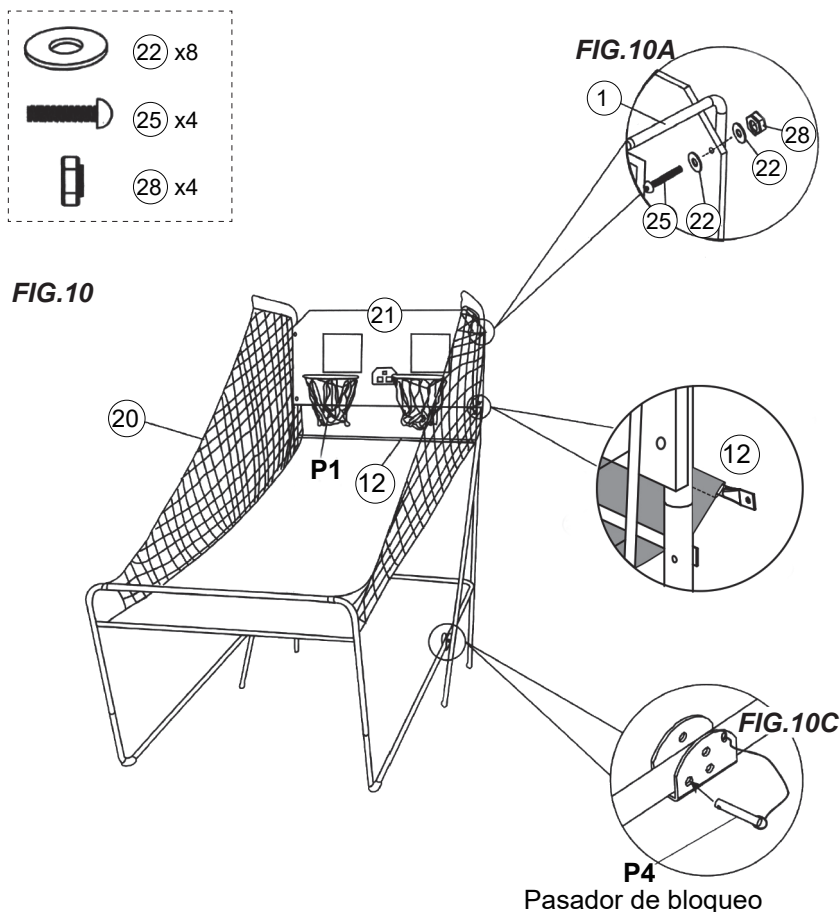


FIG. 10

15. Con la ayuda de otro adulto, fije el tablero trasero (#21) a los tubos superiores-1 (#1) usando los pernos (#25), las arandelas (#22), las tuercas (#28) como se muestra en la FIG. 10A. Deslice el tubo 12 (#12) a través del manguito en la parte posterior de la red de retorno de baloncesto (#20), como se muestra en la FIG. 10B. En cada uno de los agujeros inferiores del tablero, fije primero el lado izquierdo con los tornillos (#25), las arandelas (#22), las tuercas (#28) como se muestra en la FIG. 10C. Siga el mismo procedimiento para el lado derecho.

16. Conecte el pasador de bloqueo (#P4) al tubo-5 y al tubo-6 (#5 y #6) e insértelo en el tubo-5 y en el tubo-6 (#5 y #6) como se muestra en la FIG. 10C.

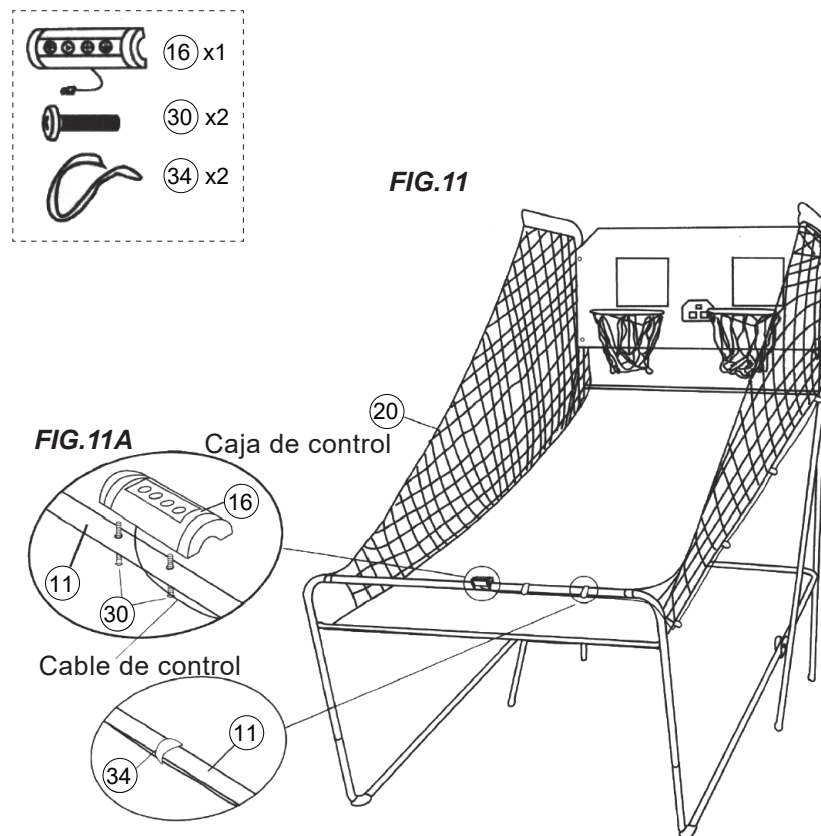


FIG. 11

17. Fije la caja de control (#16) al centro del tubo-11 (#11) utilizando dos pernos (#30) como se muestra en la FIG. 11A.

18. Pase el resto del cable de control a través de los bucles de la red de retorno de baloncesto (#20). Coloque el cable de control en el tubo-11 (#11) utilizando las correas autoadhesivas (#34) como se muestra en la FIG. 11.

FIG.12

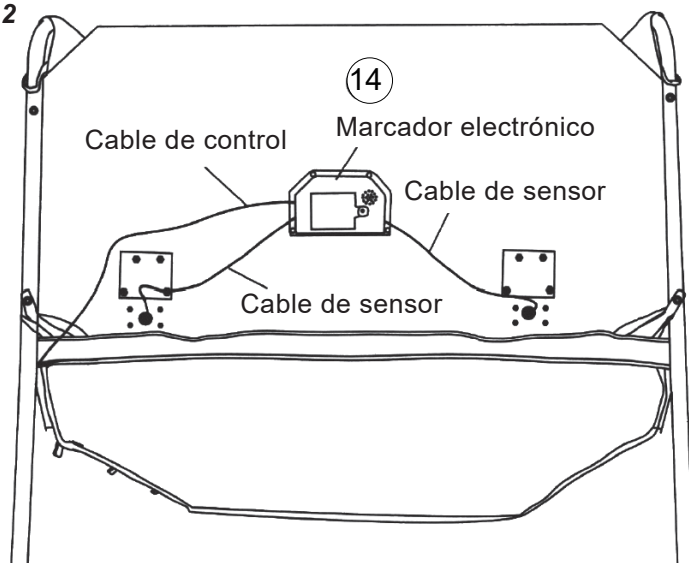


FIG.12A

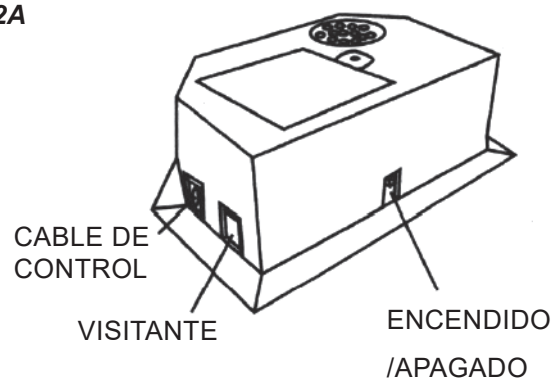


FIG.12

19. Conecte el cable de sensor del sensor de interruptor (#15) al marcador electrónico (#14) como se muestra en la FIG.12. Conecte el cable de control al marcador electrónico (#14) como se muestra en la FIG.12 y 12A.

FIG.13

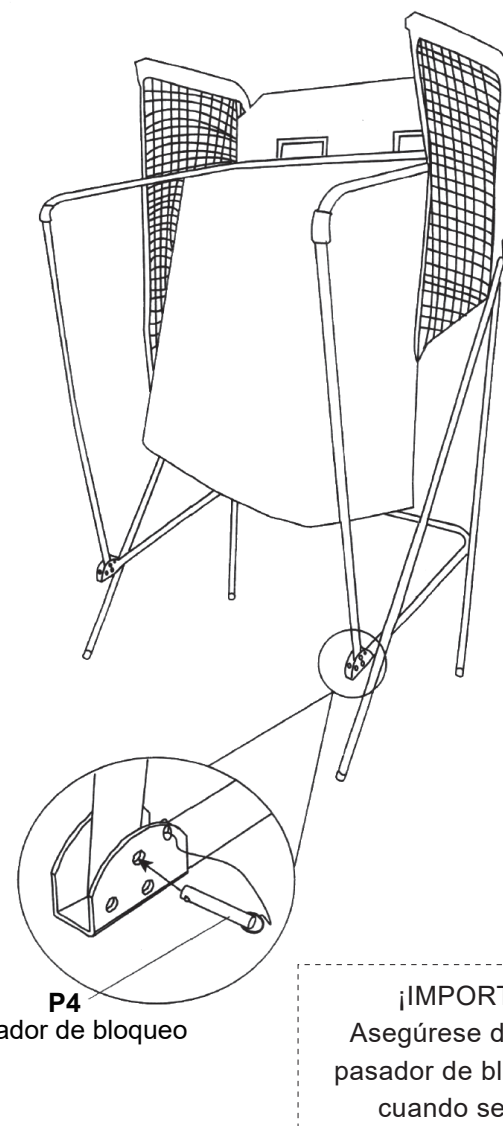


FIG.13

20. Pliegue la máquina de tiro de baloncesto cuando no esté en uso e inserte el pasador de bloqueo (#P4) como se muestra en la FIG.13.

Nota: El pasador de bloqueo (#P4) debe retirarse de su posición original cuando la máquina está siendo utilizada antes de insertarlo en la nueva posición cuando se pliega.

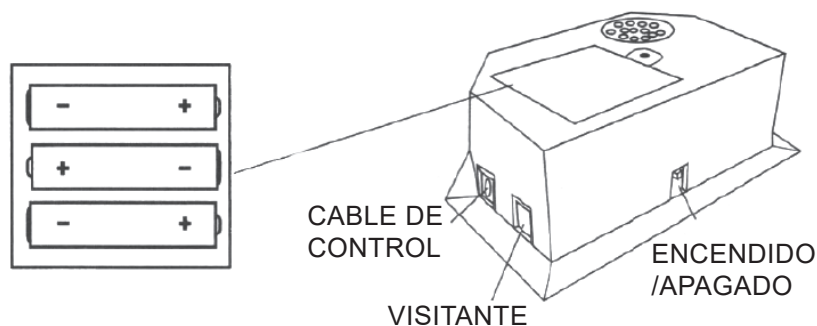
OPERACIÓN DEL MARCADOR ELECTRÓNICO

Instalar Pilas

Caja de Pilas: Desenrosque el perno con un destornillador y abra la caja de pilas. Inserte 3 pilas "AA" (no incluidas) en el orden de polaridad indicado en la tapa interior. A continuación, cierre la tapa con un destornillador. Encienda el producto con el interruptor ON/OFF (ENCENDIDO/APAGADO).

Recordatorio:

- Las pilas deben ser instaladas según la polaridad correcta (+ y -) requerida.
- Por favor, limpie los contactos de las pilas y también los de los dispositivos antes de la instalación de las pilas.
- Si el producto no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo, recomendamos que se quiten las pilas.



⚠ ADVERTENCIA

- 1) Requiere 3 pilas "AA" (no incluidas).
- 2) No mezcle pilas viejas y nuevas.
- 3) No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recambiables (níquel-cadmio).

OPERACIÓN DE LA CAJA DE CONTROL

Presione "ON/OFF" ("ENCENDIDO/APAGADO") para activar el marcador. El marcador "HOME" ("LOCAL") muestra "01" (juego preestablecido 1). Presione "SELECT UP y DOWN" ("ARRIBA y ABAJO") para seleccionar un juego.

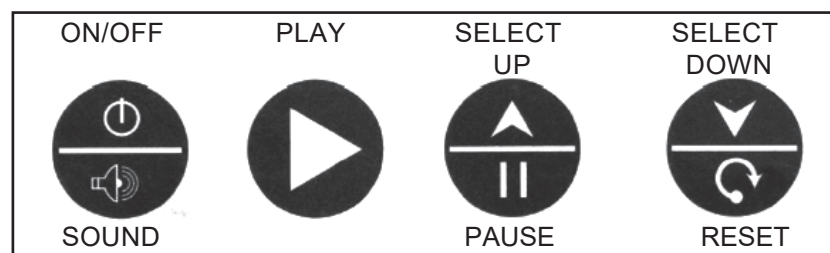
Presione "PLAY" ("JUGAR") para entrar en el modo de juego seleccionado. Presione "SOUND" ("SONIDO") para activar/desactivar el sonido durante el juego. Presione "PAUSE" ("PAUSA") para pausar o iniciar el conteo de tiempo.

Mantenga presionado el botón "ON/OFF" 3 segundos para apagar el marcador.

Mantenga presionado el botón "RESET" ("REINICIAR") 3 segundos para reiniciar los juegos.

Nota: Si no se realiza ningún tiro o no se presiona ningún botón en 15 minutos, el marcador se apagará automáticamente.

PANEL DE CONTROL



ELEGIR ENTRE 8 OPCIONES DE JUEGO DIFERENTES

1. Beat the Time Clock (Vencer al Reloj)

Presione "PLAY" para entrar en el juego 1.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar el tiempo de juego, 30/45/60 segundos.

Presione "PLAY" para comenzar el juego.

El marcador "HOME" ("LOCAL") muestra al jugador 1, 3; el marcador "VISITOR" ("VISITANTE") muestra al jugador 2, 4.

Todos los tiros valen 2 puntos hasta los últimos 10 segundos, cada tiro cuenta 3 puntos.

Cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando un jugador termina el juego.

El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará en el jugador con más puntos).

Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

2.3-Point Beat the Time Clock (3 Puntos Vencer al Reloj)

Presione "PLAY" para entrar en el juego 2.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar el tiempo de juego, 30/45/60 segundos.

Presione "PLAY" para comenzar el juego.

El marcador "HOME" muestra al jugador 1, 3; el marcador "VISITOR" ("VISITANTE") muestra al jugador 2, 4. Todos los tiros realizados cuentan 3 puntos. Cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando un jugador termina el juego. El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará en el jugador con mayor más puntos). Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

3. Battle Back (Contraatacar)

Presione "PLAY" para entrar en el juego 3.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar varios jugadores (P2/P4).

Presione "PLAY" para comenzar el juego.

Si el tiro se realiza en el marco de "HOME", se mostrarán +2 puntos en el tablero de "HOME" y -2 puntos en el de "VISITOR".

Si el tiro se realiza en el marco de "VISITOR", se mostrarán +2 puntos en el tablero de "VISITOR" y -2 puntos en el de "HOME".

Una vez que un jugador anota 10 puntos que gana y el juego está terminado. Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

4. Horse (Caballo)

a. Presione "PLAY" para entrar en el juego 4.

b. Presione "UP/DOWN" para seleccionar varios jugadores (P2/P3/P4).

c. Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugador.

d. El jugador tiene que hacer un tiro en 2 segundos.

e. El primer jugador puede tirar a cualquier aro (Home o VISITOR).

Si el primer jugador anota en 2 segundos, no se da ninguna letra.

El juego continúa para el siguiente jugador. El marcador mostrará "next player (P2/P3/P4)" ("siguiente jugador (P2/P3/P4)") y el LED parpadeará dos veces en un segundo. Después del parpadeo, el siguiente jugador tiene que duplicar el tiro en el mismo aro seleccionado por el primer jugador.

f. Si el jugador no puede anotar en 2 segundos, el jugador recibe la primera letra "H" que se mostrará en el tablero de puntuación. El juego se mantiene para el mismo jugador hasta que éste anote. Si el jugador sigue fallando, el jugador recibe "O" seguida de "R", "S", "E". Si se da la letra "E", el jugador está fuera.

g. El primer jugador que deletrea "HORSE" pierde. Los jugadores siguen repitiendo los pasos d.e.f. hasta terminar el juego.

h. El último jugador en deletrear "HORSE" gana.

i. Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

5. Check Point (Comprobar el Punto)

Presione "PLAY" para entrar en el juego 5.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Presione "PLAY" para comenzar el juego.

El marcador "HOME" muestra "jugador", el "VISITOR" muestra "24" puntos, tiempo de juego preestablecido de 40 segundos.

Los puntos anotados se mostrarán en el marcador "HOME".

Antes de que termine el tiempo, una vez que se anoten 24/52/68/86 puntos, el tiempo de juego aumenta 10/20/10/20 segundos respectivamente.

Cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando un jugador termina la partida.

El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará en el jugador con más puntos).

El juego termina cuando un jugador consigue 98 puntos.

Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

6. Around the World (Alrededor del Mundo)

Utilice cinta adhesiva para marcar las líneas de tiro.

Presione "PLAY" para entrar en el juego 6.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugador.

El marcador "HOME" muestra los jugadores 1/2/3/4, el "VISITOR" muestra los puntos conseguidos.

Una vez que la puntuación llega a 10 puntos o el tiempo llega a 99 segundos, cuenta atrás 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando un jugador termina la partida. El jugador que termine el juego primero gana (el LED parpadeará en el ganador). Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

7. Left and Right Shoot (Tiro a la Izquierda y a la Derecha)

Presione "PLAY" para entrar en el juego 7.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugador.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar el tiempo de juego, 30/45/60 segundos.

Presione "PLAY" para comenzar el juego.

El marcador "HOME" muestra el jugador, el "VISITOR" muestra los puntos.

Realice un tiro en el marco "HOME" cuando el LED esté parpadearando en "HOME", se mostrarán 2 puntos anotados en "HOME".

Realice un tiro en el marco "VISITOR" cuando el LED esté parpadearando en "VISITOR", se mostrarán 2 puntos anotados en "VISITOR".

Cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando un jugador termina el juego.

El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará en el jugador con más puntos).

Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

8. One to One (Uno a Uno)

Presione "PLAY" para entrar en el juego 8.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores.

Presione "UP/DOWN" para seleccionar el tiempo de juego, 30/45/60 segundos.

Presione "PLAY" para comenzar el juego.

El marcador "HOME" muestra al jugador 1, 3; el marcador "VISITOR" muestra al jugador 2, 4. Todos los tiros valen 2 puntos hasta los últimos 10 segundos, cada tiro cuenta 3 puntos. Cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando un jugador termina el juego.

El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará en el jugador con más puntos).

Presione "PLAY" para reiniciar el juego.

¡ATENCIÓN!

Los cambios o modificaciones que no hayan sido expresamente aprobados por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

(1) Este dispositivo no debe causar interferencias perjudiciales.

(2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.



Prima di Iniziare

Si prega di leggere attentamente tutte le istruzioni e conservarle per riferimento futuro.

Avvertenza

Attenzione: Et  Applicabile: 6 anni +

Attenzione: solo per uso domestico.

Attenzione: I bambini devono usare questo prodotto sotto la supervisione dei genitori.

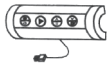
Pericolo: Tenere tutte le piccole parti e i materiali di imballaggio di questo prodotto lontano da neonati e bambini, altrimenti potrebbero rappresentare un rischio di soffocamento.

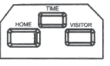
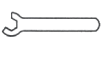
Pericolo: La mancanza di accessorio pu  causare un rischio di ribaltamento.

Avvertenze Generali

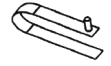
- ⚠ Il prodotto deve essere installato e utilizzato sotto la supervisione di un adulto.
- ⚠ Leggere attentamente ogni passo e seguire l'ordine corretto.
- ⚠ Rimuovere tutti gli imballaggi, separare e contare tutte le parti e tutti gli accessori.
- ⚠ Si prega di assicurarsi che tutte le parti siano installate correttamente, un'installazione errata pu  portare a un pericolo.
- ⚠ Si consiglia, ove possibile, di montare tutti gli articoli vicino alla zona in cui verranno posti in uso, per evitare di spostare inutilmente il prodotto una volta assemblato.
- ⚠ Garantire una superficie sicura durante il montaggio e posizionare il prodotto sempre su una superficie piana, stabile.
- ⚠ Si prega di controllare e mantenere regolarmente, le parti pi  importanti per la sospensione, il fissaggio, l'ancoraggio a terra.

1 x2	2 x2	3 x1
Tubo-1 �22x580x440mm	Tubo-2 �22x685mm	Tubo-3 �22x890mm
4 x1	5 x1	6 x1
Tubo-4 �22x890mm	Tubo-5 �22x755x580mm	Tubo-6 �22x755x580mm
7 x2	8 x2	9 x2
Tubo-7 �22x830mm	Tubo-8 �22x835mm	Tubo-9 �22x595mm
10 x2	11 x1	12 x3
Tubo-10 �22x650x385mm	Tubo-11 �22x1067x520mm	Tubo-12 �12.7x1090mm
13 x4	14 x1	15 x2
Pallacanestro 17 cm di diametro	Tabellone Elettronico	Sensore di interruttore

16 x1	17 x2	18 x2
		
Scatola di controllo con cavo	Cerchio	Piastra di supporto di cerchio
19 x1	20 x1	21 x1
		
Pompa di gonfiaggio con l'ago	Rete di Pallacanestro di Ritorno	Cruscotto posteriore
22 x46	23 x16	24 x6
		
Rondella M6	Bullone M6x20mm	Bullone M6x29mm
25 x4	26 x4	27 x2
		
Bullone M6x42mm	Bullone M6x50mm	Bullone M6x35mm
28 x32	29 x4	30 x2
		
Dado M6	Bullone 3,5x10mm	Bullone 4x28mm

31 x1	32 x1	33 x1	34 x2
			
Mascherina marcatore elettronica	Chiave	Chiave a brugola	Cinturino autoadesivo

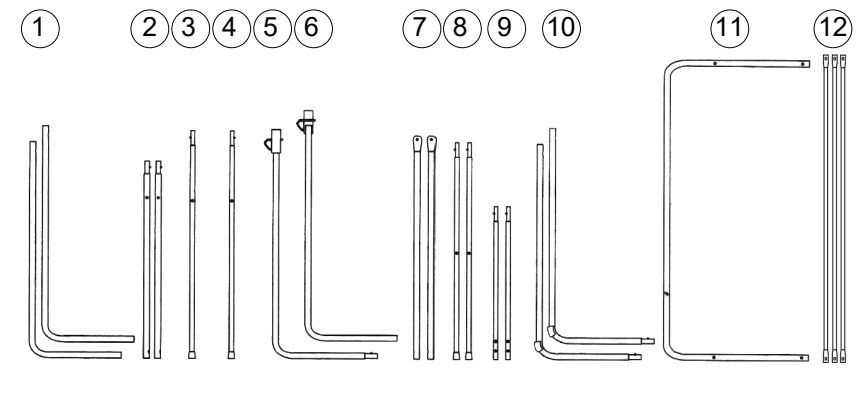
PARTI PREINSTALLATE

P1 x2	P2 x9	P3 x2	P4 x2
			
Rete	Blocco a molla	Inserto palo in plastica	Perno di blocco

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO:

1. Trovare un posto pulito e pianeggiante per iniziare ad assemblare il prodotto. Raccomandiamo che due adulti lavorino insieme per assemblare questo prodotto.
2. Rimuovere tutte le parti dalla casella e verificare di avere tutte le parti elencate nella pagina dell'elenco delle parti. Tagliare o strappare con cura i quattro angoli della scatola in modo che il fondo della scatola possa essere utilizzato come superficie di lavoro

PRIMA DEL MONTAGGIO - Si prega di ispezionare e distribuire tutti i pali e le parti.



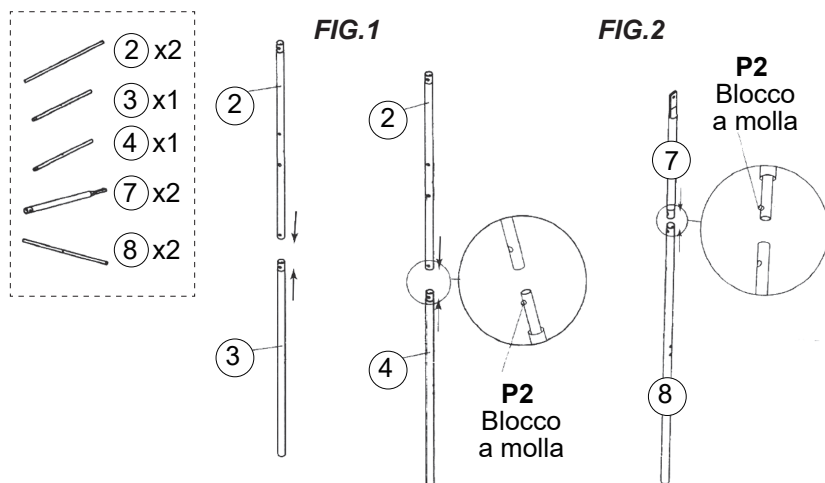


FIG.1 & 2

3. Collegare i tubi-2 (#2) al tubo-3 e al tubo-4 (#3 e #4) usando il blocco a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.1.

4. Collegare i tubi-7 (#7) ai tubi-8 (#8) usando il blocco a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.2.

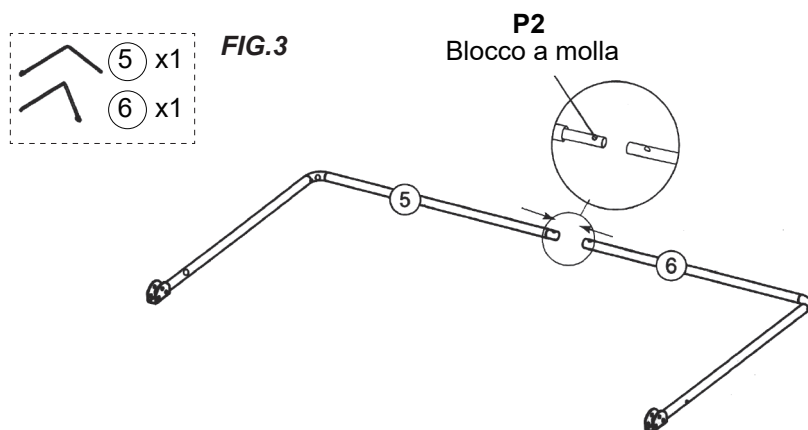


FIG.3

5. Collegare il tubo-5 e il tubo-6 (#5 e #6) insieme usando il blocco a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.3.

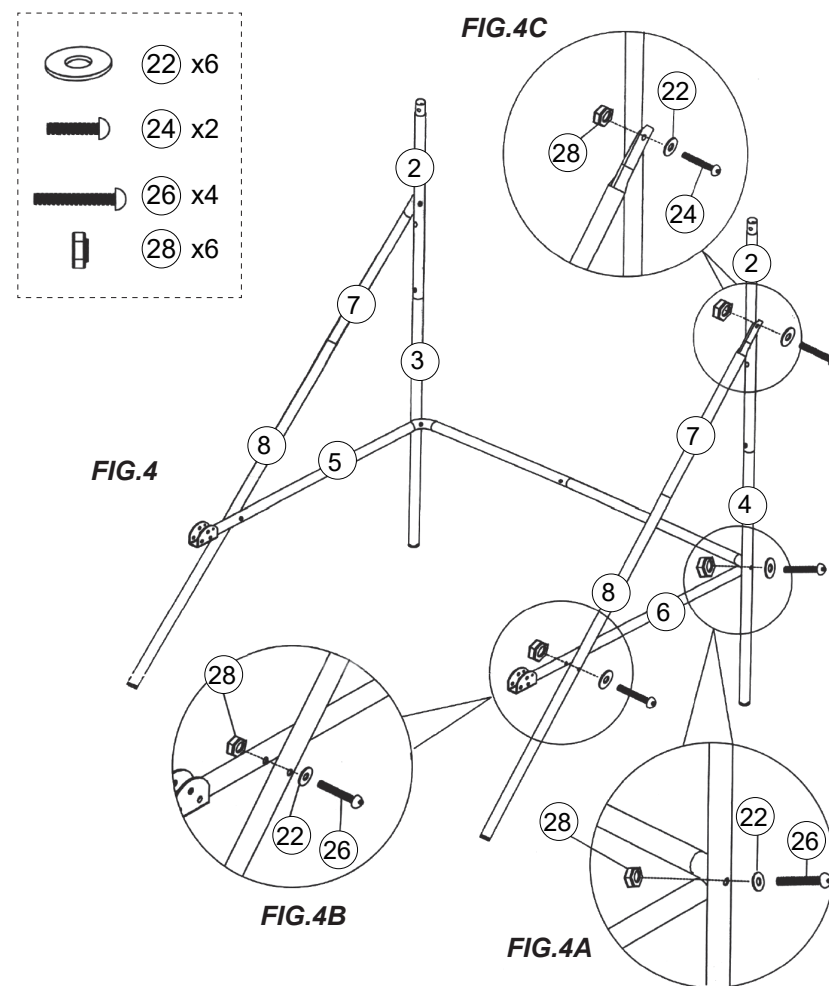


FIG.4

6. Collegare il tubo-5 e il tubo-6 (#5 e #6) al tubo-3 e al tubo-4 (#3 e #4) usando bulloni (#26), rondelle (#22) e dadi (#28), quindi collegare il tubo-5 e il tubo-6 (#5 e #6) ai tubi-8 (#8) usando bulloni (#26), rondelle (#22) e dadi (#28) come mostrato in FIG.4, 4A e 4B.

7. Collegare i tubi-7 e i tubi-8 (#7 e #8) ai tubi-2 (#2) usando il bullone (#24), la rondella (#22) e il dado (#28) come mostrato in FIG.4C, ripetere questo passaggio per l'altro lato.

Nota: assicurarsi che il blocco a molla sia rivolto verso il basso.

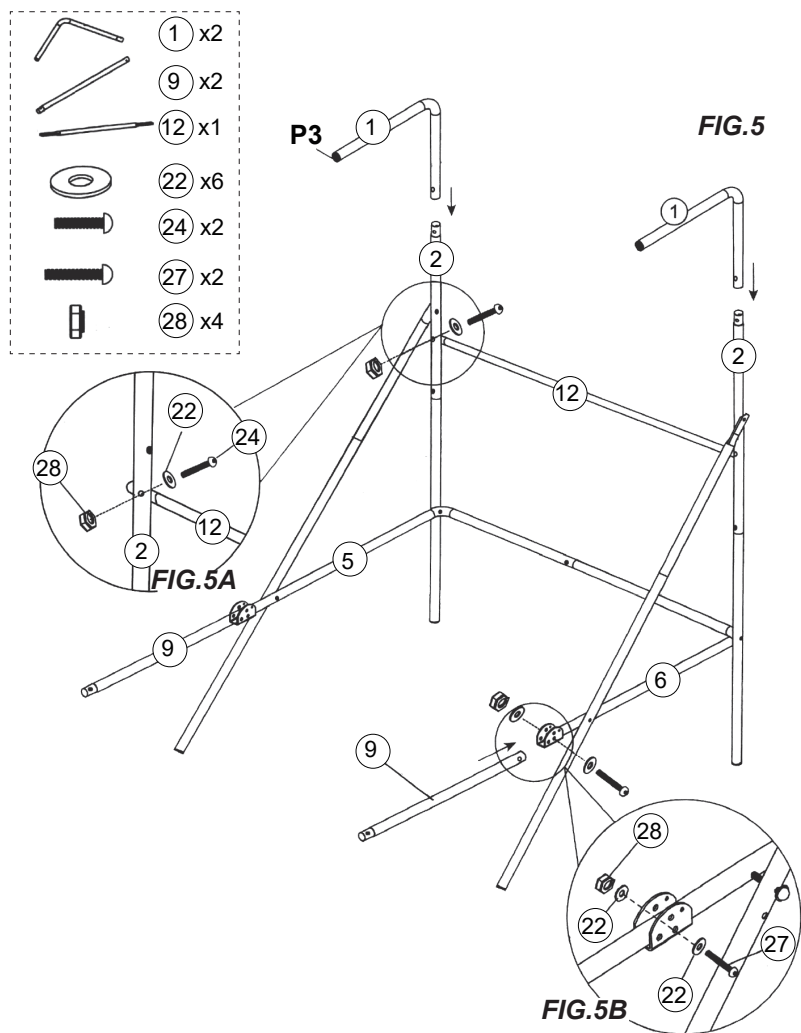


FIG. 5

8. Collegare il tubo-12 (#12) ai tubi-2 (#2) usando i bulloni (#24), le rondelle (#22) e i dadi (#28) come mostrato in FIG.5A. E poi inserire i tubi-1 (#1) nei tubi-2 (#2) come mostrato in FIG.5.

9. Collegare i tubi-9 (#9) al tubo-5 e al tubo-6 (#5 e #6) usando bulloni (#27), rondelle (#22) e dadi (#28) come mostrato in FIG.5 e 5B.

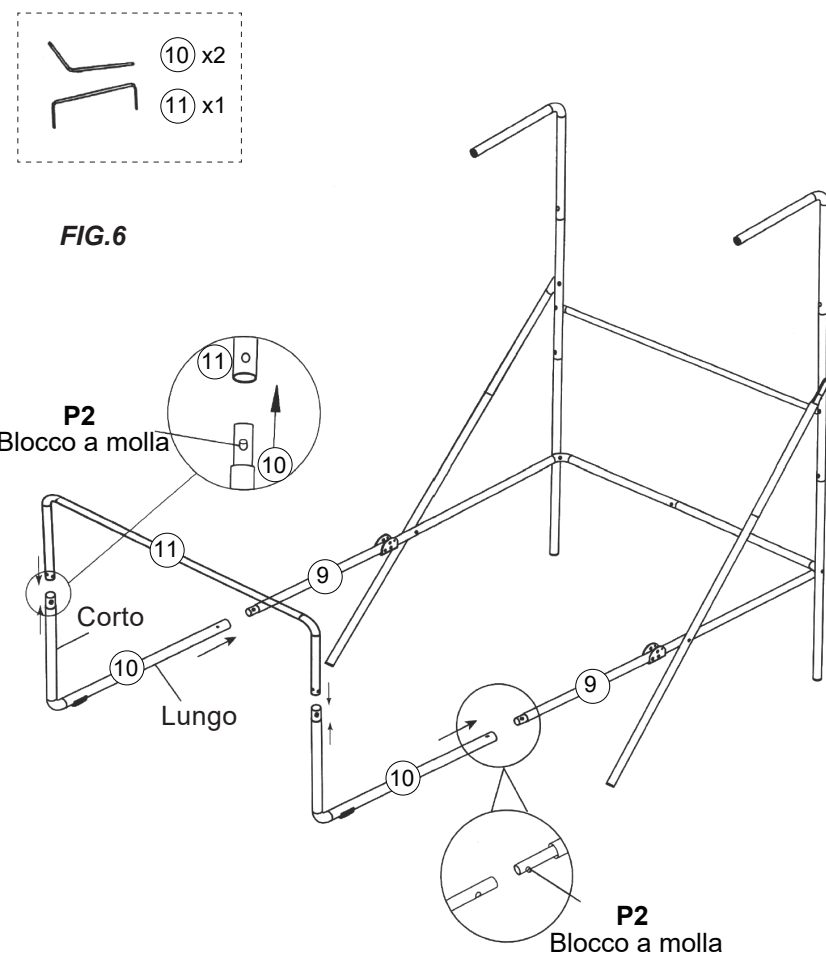


FIG. 6

10. Collegare i tubi-10 (#10) ai tubi-9 (#9) usando il blocco a molla (preinstallato), quindi collegare il tubo-11 (#11) ai tubi-10 (#10) usando il blocco a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.6.

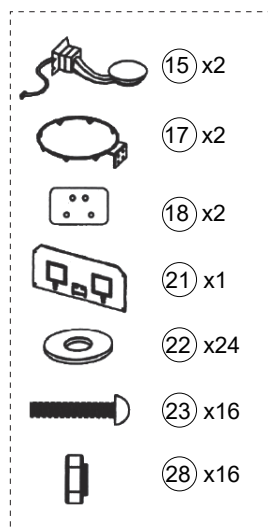


FIG.7

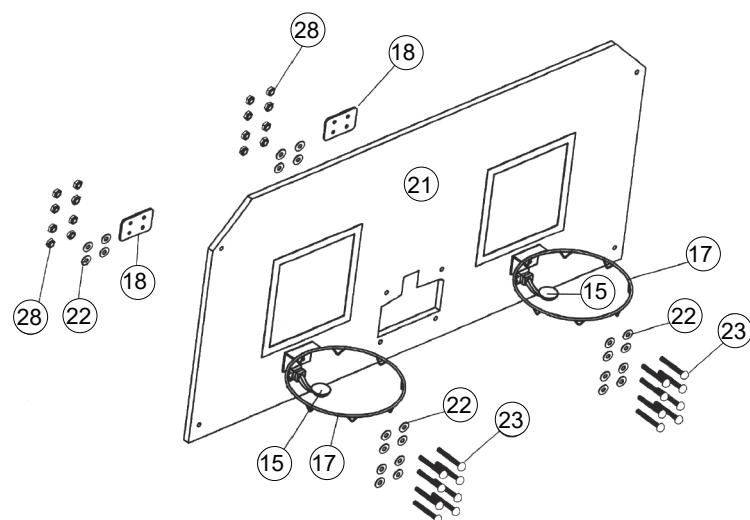


FIG.7

11. Attaccare gli anelli (#17) e le piastre di supporto dell'anello (#18) alla scheda posteriore (#21) usando i bulloni (#23), le rondelle (#22) e i dadi (#28). Quindi, collegare i sensori dell'interruttore (# 15) al cruscotto posteriore (# 21) usando i bulloni (# 23), le rondelle (# 22) e i dadi (# 28). Assicurati di utilizzare le rondelle su entrambi i lati della tavola come mostrato in FIG.7.

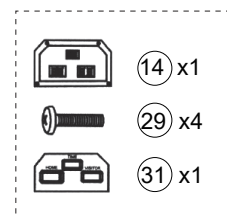


FIG.8

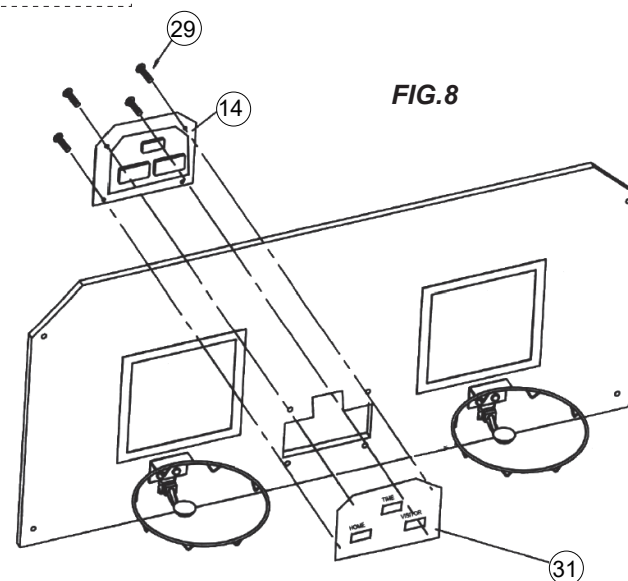


FIG.8

12. Fissare la mascherina del marcatore elettronico (#31) alla parte anteriore del cruscotto posteriore e collegarla al marcatore elettronico (#14) utilizzando i bulloni (#29) come mostrato in FIG.8.

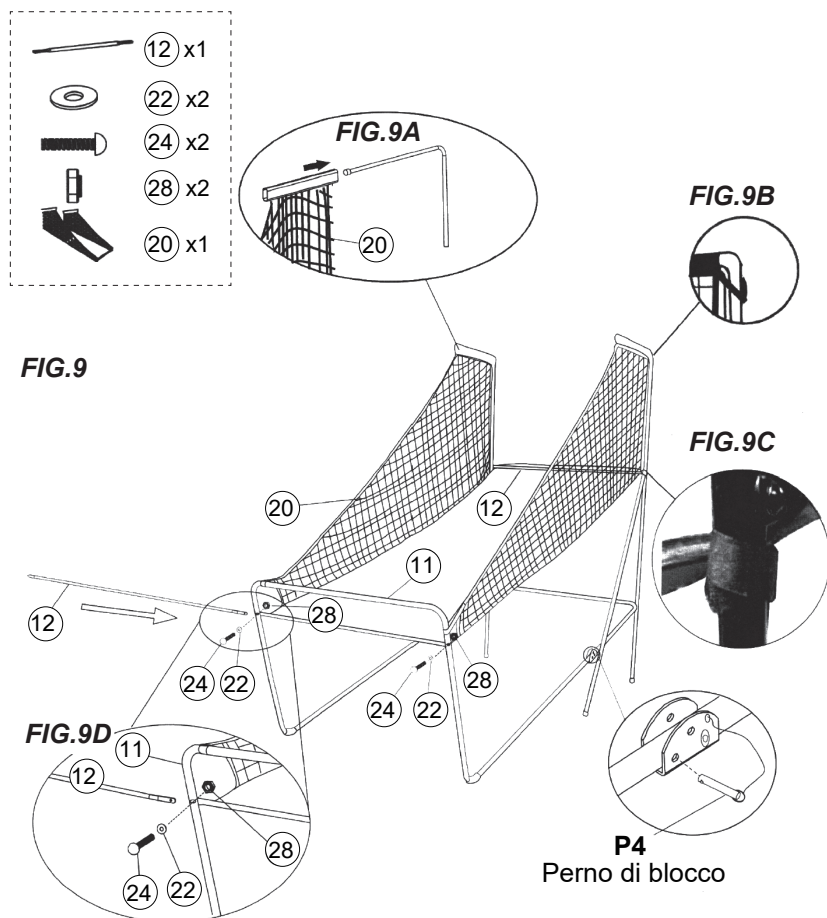


FIG.9

13. Far scorrere le cinghie elastiche e la manica della rete di ritorno da basket (#20) nei tubi-1 (#1) come mostrato in FIG.9A, 9B e 9C.

14. Far scorrere il tubo-12 (#12) attraverso la manica nella parte anteriore della rete di ritorno del pallone da basket (#20), fissare prima sul lato sinistro usando i bulloni (#24), le rondelle (#22) e i dadi (#28) come mostrato in FIG.9D. Seguire la stessa procedura sul lato destro.

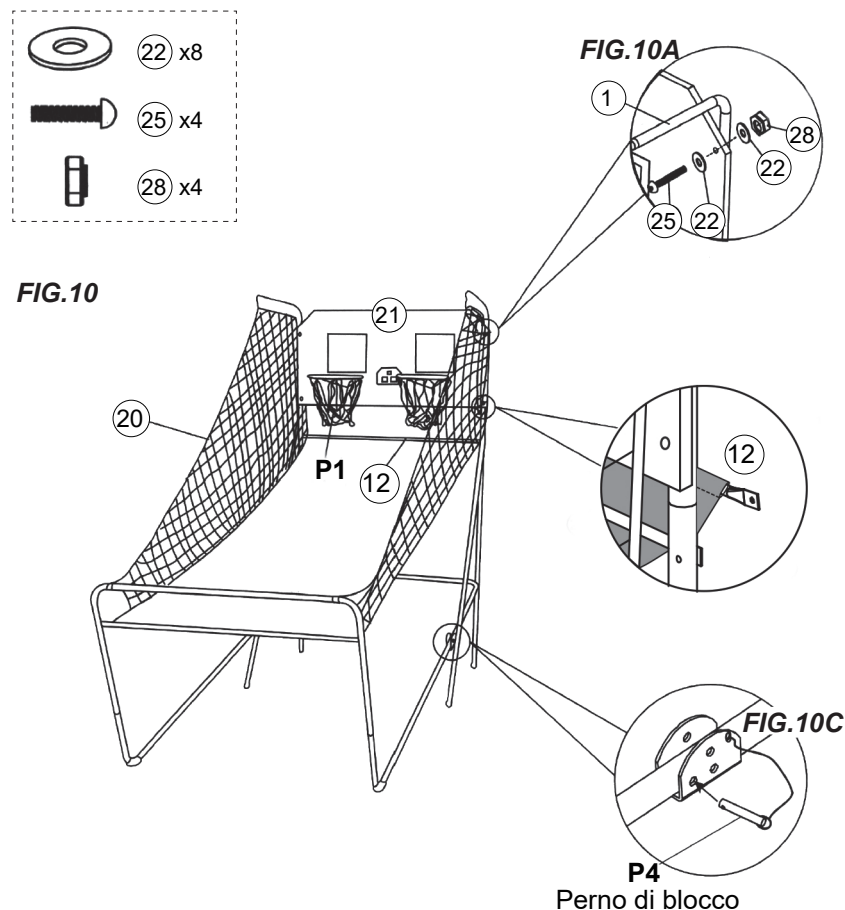


FIG.10

15. Con l'aiuto di un altro adulto, attaccare il Pannello Posteriore (#21) ai Tubi Superiori 1 (#1) con Bulloni (#25), Rondelle (#22) e Dadi (#28) come mostrato in FIG.10A. Fare scivolare Tubo 12 (#12) attraverso la manica sul retro del Canestro di Ritorno della Palla (#20), come mostrato in FIG.10B. Ad ogni foro inferiore del pannello posteriore, attaccare prima il lato sinistro con Bulloni (#25), Rondelle (#22), Dadi (#28) come mostrato in FIG.10C. Seguire la stessa procedura per il lato destro.

16. Collegare il perno di bloccaggio (#P4) al tubo-5 e al tubo-6 (#5 e #6) e inserirlo nel tubo-5 e nel tubo-6 (#5 e #6) come mostrato in FIG.10C.

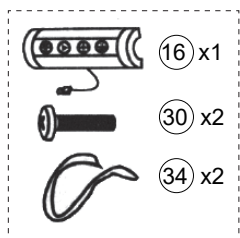


FIG.11

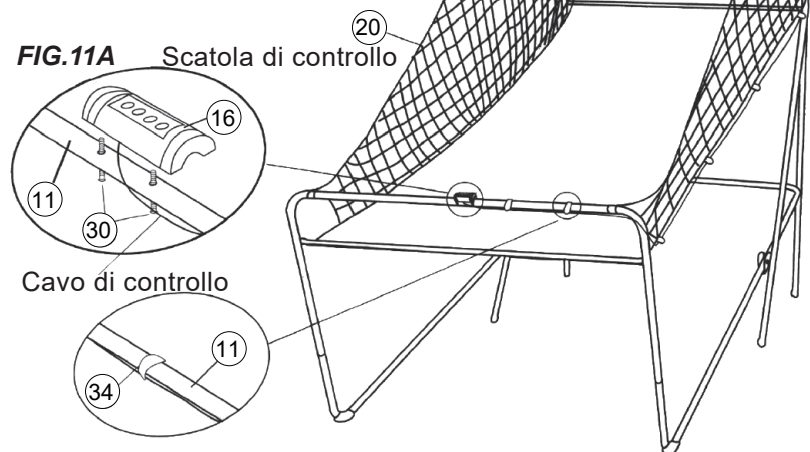


FIG.11

17. Collegare la scatola di controllo (#16) al centro del tubo-11 (#11) usando due bulloni (#30) come mostrato in FIG.11A.

18. Passare il resto del cavo di controllo attraverso i loop della rete di ritorno del basket (#20). Posizionare il cavo di controllo nel tubo-11 (#11) utilizzando le cinghie autoadesive (#34) come mostrato in FIG.11.

FIG.12

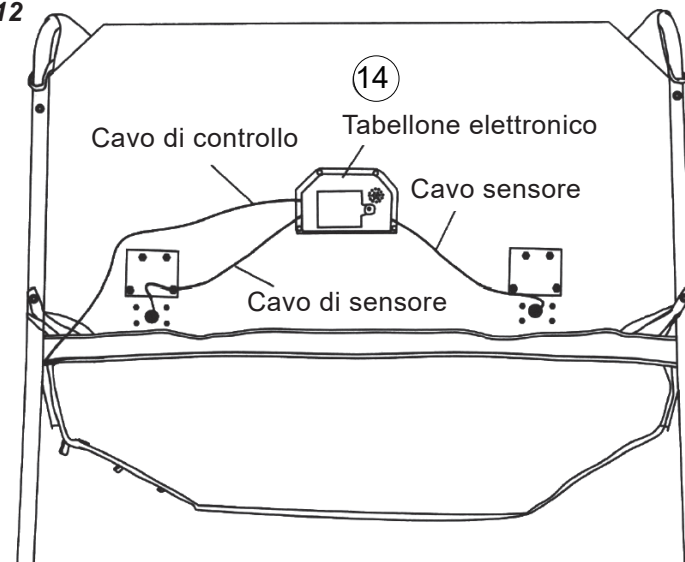


FIG.12A

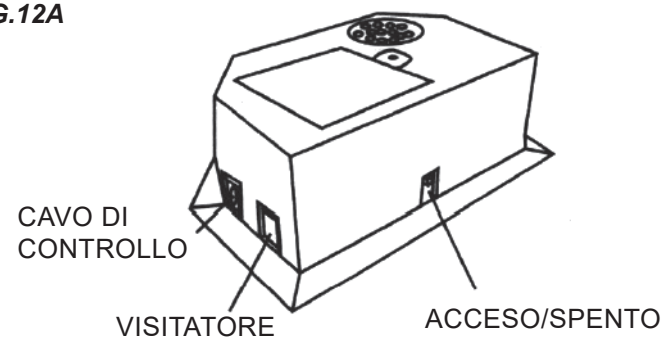


FIG.12

19. Collegare il cavo del sensore dal sensore dell'interruttore (#15) al marcatore elettronico (#14) come mostrato in FIG.12. Collegare il cavo di controllo al dialer elettronico (#14) come mostrato in FIG.12 e 12A.

FIG.13

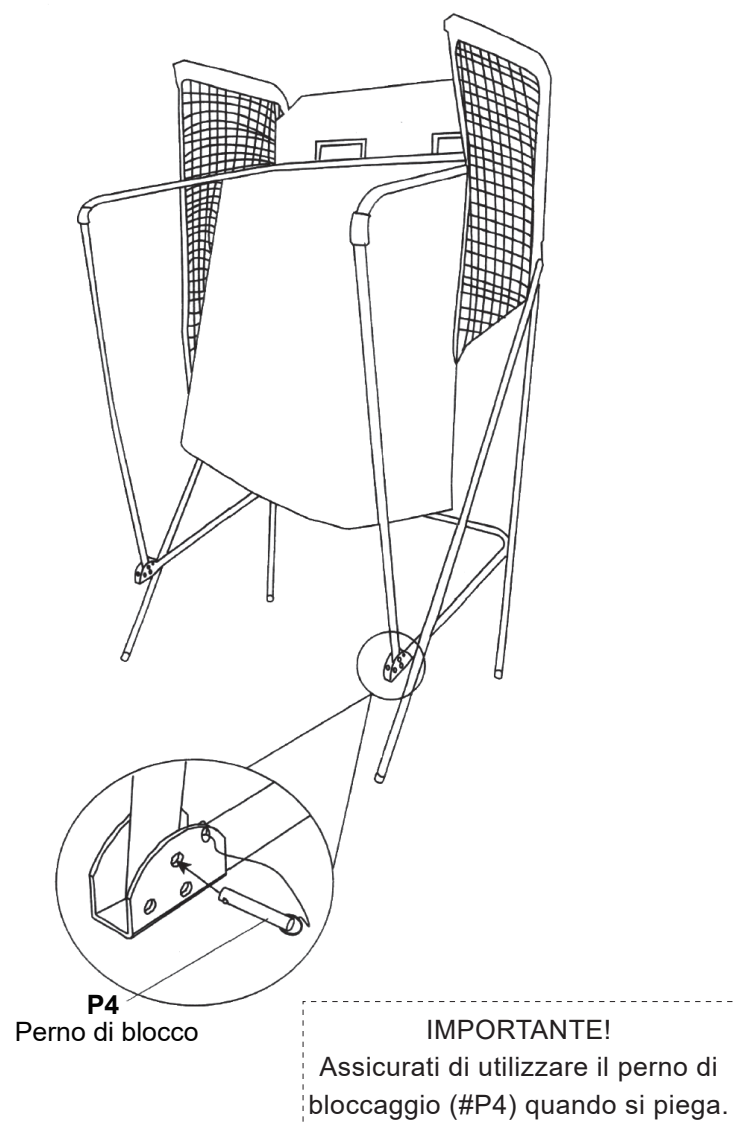


FIG.13

20. Piegarla macchina da tiro da basket quando non è in uso e inserire il perno di bloccaggio (#P4) come mostrato in FIG.13. Nota: il perno di bloccaggio (#P4) deve essere rimosso dalla sua posizione originale quando la macchina viene utilizzata prima di essere inserito nella nuova posizione una volta piegato.

FUNZIONAMENTO DEL QUADRO DI VALUTAZIONE ELETTRONICO

Installare le Batterie

Vano di Scatola: svitare il bullone con un cacciavite e aprire la scatola della batteria. Inserire 3 batterie "AA" (non incluse) nell'ordine di polarità indicato sul coperchio interno. Quindi, chiudere il coperchio con un cacciavite. Accendere il prodotto con l'interruttore ON/OFF.

Suggerimento:

- Le batterie devono essere installate in base alla corretta polarità (+ e -) richiesta.
- Si prega di pulire i contatti delle batterie e anche quelli dei dispositivi prima di installare le batterie.
- Se il prodotto non deve essere utilizzato per un lungo periodo di tempo, si consiglia di rimuovere le batterie.



⚠ AVVERTIMENTO

- Richiede 3 batterie "AA" (non incluse).
- Non mescolare batterie vecchie e nuove.
- Non miscelare batterie alcaline, standard (carbonio-zinco) o sostituibili (nichel-cadmio).

FUNZIONAMENTO DELLA SCATOLA DI CONTROLLO

Premere "ON/OFF" per attivare il dialer.

Il marcatore "HOME" ("LOCAL") visualizza "01" (gioco preimpostato 1).

Premere "SELEZIONA SU e GIÙ" per selezionare un gioco.

Premere "PLAY" per accedere alla modalità di gioco selezionata.

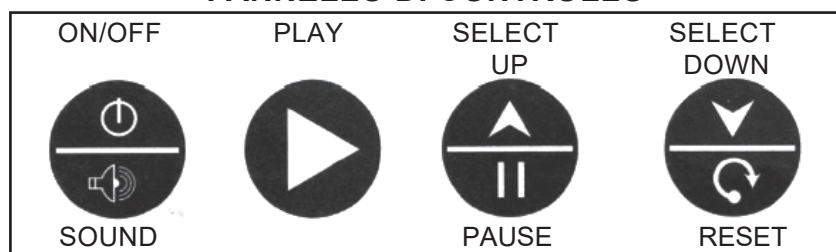
Premere "SOUND" per attivare / disattivare il suono durante il gioco.

Premere "PAUSA" per mettere in pausa o avviare il conteggio del tempo.

Tenere premuto il pulsante "ON / OFF" per 3 secondi per spegnere il tabellone. Tenere premuto il pulsante "RESET" per 3 secondi per riavviare i giochi.

Nota: se non viene effettuato alcun colpo o non viene premuto alcun pulsante entro 15 minuti, il marcatore si spegne automaticamente.

PANNELLO DI CONTROLLO



SCEGLI TRA 8 DIVERSE OPZIONI DI GIOCO

1. Beat the Time Clock

Premi "PLAY" per accedere al gioco 1.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare uno o più giocatori (P1/P2/P3/P4).

Premi "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.

Premere "SU / GIÙ" per selezionare il tempo di riproduzione, 30/45/60 secondi.

Premi "PLAY" per avviare il gioco.

Il marcatore "HOME" mostra il giocatore 1, 3; il marcatore

"VISITATORE" mostra il giocatore 2, 4.

Tutti i tiri valgono 2 punti fino agli ultimi 10 secondi, ogni punteggio conta 3 punti.

Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno del giocatore successivo quando un giocatore termina il gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).

Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

2.3-Point Beat the Time Clock

Premi "PLAY" per accedere al gioco 2.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare uno o più giocatori (P1/P2/P3/P4).

Premi "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.

Premere "SU / GIÙ" per selezionare il tempo di riproduzione, 30/45/60 secondi.

Premi "PLAY" per avviare il gioco.

Il marcatore "HOME" mostra il giocatore 1, 3; il marcatore

"VISITATORE" mostra il giocatore 2, 4.

Tutti i tiri fatti contano 3 punti.

Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno del giocatore successivo quando un giocatore termina il gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).

Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

3. Battle Back

Premi "PLAY" per accedere al gioco 3.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare più giocatori (P2/P4).

Premi "PLAY" per avviare il gioco.

Se lo scatto viene effettuato nel fotogramma "HOME", verranno visualizzati +2 punti sulla scheda "HOME" e -2 punti sulla scheda "VISITOR".

Se lo scatto viene effettuato nel fotogramma "VISITOR", verranno visualizzati +2 punti sulla scheda "VISITOR" e -2 punti sulla scheda "HOME".

Una volta che un giocatore segna 10 punti, vince e il gioco è finito.

Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

4. Horse

a. Premi "PLAY" per accedere al gioco 4.

b. Premere "SU/GIÙ" per selezionare più giocatori (P2/P3/P4).

c. Premere "PLAY" dopo aver selezionato il numero del giocatore.

- d. Il giocatore deve fare un tiro in 2 secondi.
- e. Il primo giocatore può lanciare a qualsiasi cerchio (Home o VISITOR). Se il primo giocatore segna in 2 secondi, non viene data alcuna lettera.
- Il gioco continua per il giocatore successivo. Il tabellone visualizzerà "prossimo giocatore (P2 / P3 / P4)" e il LED lampeggerà due volte in un secondo.
- Dopo il battito di ciglia, il giocatore successivo deve raddoppiare il tiro sullo stesso cerchio selezionato dal primo giocatore.
- f. Se il giocatore non riesce a segnare in 2 secondi, il giocatore riceve la prima lettera "H" che verrà visualizzata sul tabellone. Il gioco viene mantenuto per lo stesso giocatore fino a quando non segna. Se il giocatore continua a fallire, riceve "O" seguito da "R", "S", "E". Se viene data la lettera "E", il giocatore è fuori.
- g. Il primo giocatore a scrivere "CAVALLO" perde. I giocatori continuano a ripetere i passaggi d.e.f. fino alla fine del gioco.
- h. L'ultimo giocatore a scrivere "CAVALLO" vince.
- i. Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

5. Check Point

Premi "PLAY" per accedere al gioco 5.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare uno o più giocatori (P1/P2/P3/P4).

Premi "PLAY" per avviare il gioco.

Il marcatore "HOME" mostra "player", il "VISITOR" mostra "24" punti, tempo di riproduzione preimpostato di 40 secondi.

I punti segnati verranno visualizzati sul marcatore "HOME".

Prima che il tempo sia scaduto, una volta segnati 24/52/68/86 punti, il tempo di gioco aumenta rispettivamente di 10/20/10/20 secondi.

Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno del giocatore successivo quando un giocatore termina il gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).

Il gioco termina quando un giocatore ottiene 98 punti.

Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

6. Around the World

Utilizzare nastro adesivo per contrassegnare le linee di cottura.

Premi "PLAY" per accedere al gioco 6.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare uno o più giocatori (P1/P2/P3/P4).

Premi "PLAY" dopo aver selezionato il numero del giocatore.

Il tabellone "HOME" mostra i giocatori 1/2/3/4, il "VISITOR" mostra i punti segnati.

Una volta che il punteggio raggiunge i 10 punti o il tempo raggiunge i 99 secondi, conta 5 secondi per il turno del giocatore successivo quando un giocatore termina la partita.

Il giocatore che finisce il gioco per primo vince (il LED lampeggerà sul vincitore).

Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

7. Left and Right Shoot

Premi "PLAY" per accedere al gioco 7.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare uno o più giocatori (P1/P2/P3/P4).

Premi "PLAY" dopo aver selezionato il numero del giocatore.

Premere "SU / GIÙ" per selezionare il tempo di riproduzione, 30/45/60 secondi.

Premi "PLAY" per avviare il gioco.

Il marcatore "HOME" mostra il giocatore, il "VISITOR" mostra i punti.

Fai uno scatto nel fotogramma "HOME" quando il LED lampeggia in "HOME", verranno visualizzati 2 punti segnati in "HOME".

Scatta uno scatto nella cornice "VISITOR" quando il LED lampeggia in "VISITOR", verranno visualizzati 2 punti segnati in "VISITOR".

Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno del giocatore successivo quando un giocatore termina il gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).

Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

8. One to One

Premi "PLAY" per accedere al gioco 8.

Premi "SU/GIÙ" per selezionare uno o più giocatori (P1/P2/P3/P4).

Premi "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.

Premere "SU / GIÙ" per selezionare il tempo di riproduzione, 30/45/60 secondi.

Premi "PLAY" per avviare il gioco.

Il marcatore "HOME" mostra il giocatore 1, 3; il marcatore "VISITATORE" mostra il giocatore 2, 4. Tutti i tiri valgono 2 punti fino agli ultimi 10 secondi, ogni punteggio conta 3 punti.

Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno del giocatore successivo quando un giocatore termina il gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).

Premi "PLAY" per riavviare il gioco.

ATTENZIONE!

Cambiamenti o modifiche che non sono stati espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità possono invalidare l'autorità dell'utente di utilizzare l'apparecchiatura.

L'operazione è soggetta alle seguenti due condizioni:

(1) Questo dispositivo non deve causare interferenze dannose.

(2) Questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che possono causare operazioni indesiderate.

PL



Zanim Zaczniesz

Przeczytaj uważnie wszystkie instrukcje i zachowaj je na przyszłość.

Uwaga

Uwaga: Odpowiedni wiek: 6 lat+

Uwaga: Produkt wyłącznie do użytku domowego

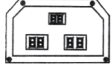
Uwaga: Dzieci mogą używać tego produktu jedynie pod nadzorem dorosłych.

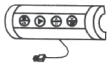
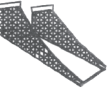
Niebezpieczeństwo: Trzymaj wszystkie małe części i opakowania tego produktu z dala od niemowląt i dzieci - w przeciwnym razie mogą stwarzać ryzyko zadławienia.

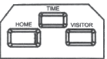
Niebezpieczeństwo: Brak mocowania może spowodować ryzyko przewrócenia lub upadku.

Ogólne ostrzeżenia

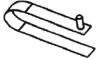
- ⚠ Produkt musi być złożony i używany pod nadzorem osoby dorosłej.
- ⚠ Przeczytaj uważnie każdy krok i postępuj we właściwej kolejności.
- ⚠ Usuń opakowanie i upewnij się, że zestaw zawiera wszystkie części i elementy montażowe.
- ⚠ Upewnij się, że wszystkie części są poprawnie połączone, nieprawidłowa instalacja może prowadzić do wypadku.
- ⚠ Zalecamy, aby w miarę możliwości wszystkie elementy były montowane w pobliżu miejsca, w którym będą używane, aby uniknąć niepotrzebnego przenoszenia produktu po złożeniu.
- ⚠ Zapewnij bezpieczną przestrzeń roboczą podczas montażu i upewnij się, że produkt znajduje się na płaskiej i stabilnej powierzchni.
- ⚠ Należy regularnie sprawdzać i konserwować najważniejsze części produktu takie jak mocowania czy zakotwiczenie do podłoża.

1 x2	2 x2	3 x1
		
Rurka-1 Ø22x580x440mm	Rurka-2 Ø22x685mm	Rurka-3 Ø22x890mm
4 x1	5 x1	6 x1
		
Rurka-4 Ø22x890mm	Rurka-5 Ø22x755x580mm	Rurka-6 Ø22x755x580mm
7 x2	8 x2	9 x2
		
Rurka-7 Ø22x830mm	Rurka-8 Ø22x835mm	Rurka-9 Ø22x595mm
10 x2	11 x1	12 x3
		
Rurka-10 Ø22x650x385mm	Rurka-11 Ø22x1067x520mm	Rurka-12 Ø12.7x1090mm
13 x4	14 x1	15 x2
		
Piłka (średnica 17 cm)	Elektroniczny licznik trafień	Czujnik przełącznika

16 x1	17 x2	18 x2
		
Skrzynka kontrolna z przewodem	Obręcz	Płyta nośna obręczy
19 x1	20 x1	21 x1
		
Pompka z igłą	Siatka	Tablica
22 x46	23 x16	24 x6
		
Podkładka M6	Śruba M6x20 mm	Śruba M6x29mm
25 x4	26 x4	27 x2
		
Śruba M6x42mm	Śruba M6x50mm	Śruba M6x35mm
28 x32	29 x4	30 x2
		
Nakrętka M6	Śruba 3,5x10mm	Śruba 4x28mm

31 x1	32 x1	33 x1	34 x2
			
Płyta elektronicznego licznika	Klucz	Klucz imbusowy	Pasek samoprzylepny

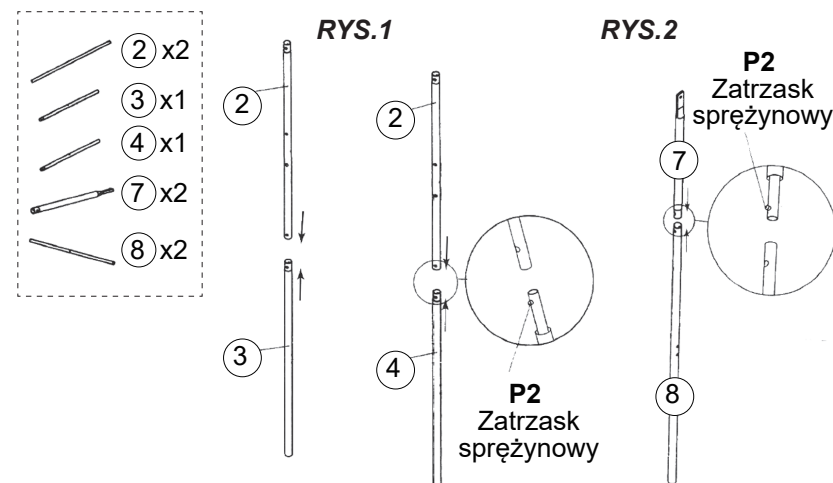
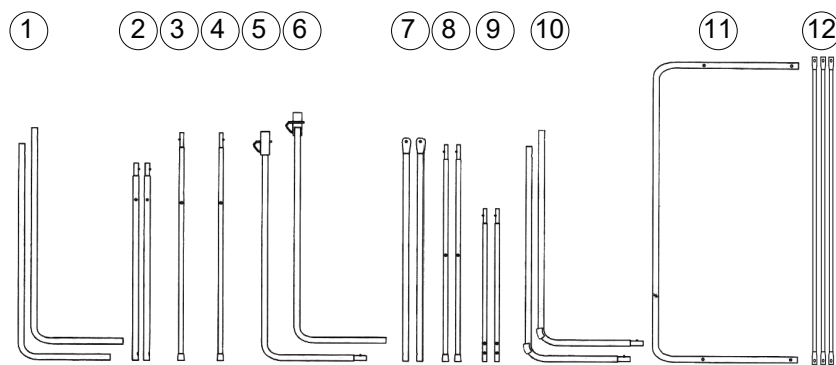
CZĘŚCI WSTĘPNIE ZAMOCOWANE

P1 x2	P2 x9	P3 x2	P4 x2
			
Siatka obręczy	Zatrask sprężynowy	Plastikowa zaślepka słupka	Zawlecзка blokująca

INSTRUKCJA MONTAŻU:

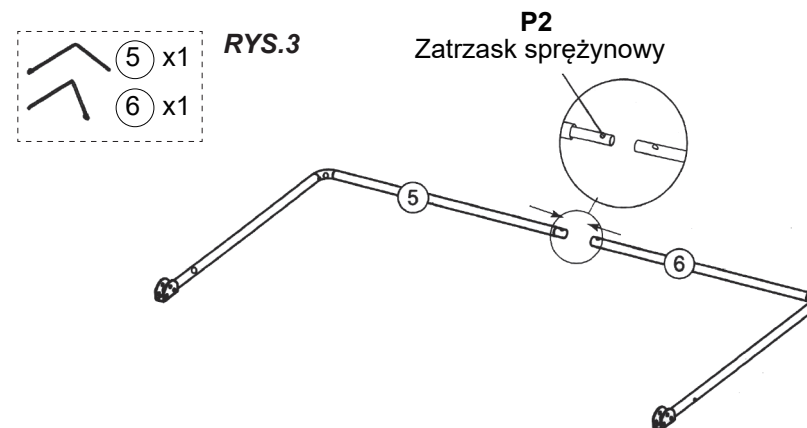
1. Zmontuj produkt na płaskim, równym i czystym podłożu. Zalecamy, aby montaż został przeprowadzony przez dwie osoby dorosłe.
2. Wyjmij wszystkie części z opakowania. Następnie zapoznaj się z listą części w niniejszej instrukcji, aby sprawdzić czy w zestawie znajdują się wszystkie części. Możesz rozłożyć kartonowe opakowanie na płasko, aby posłużyło ci jako powierzchnia robocza.

PRZED MONTAŻEM - Wyjmij z opakowania i sprawdź wszystkie części.



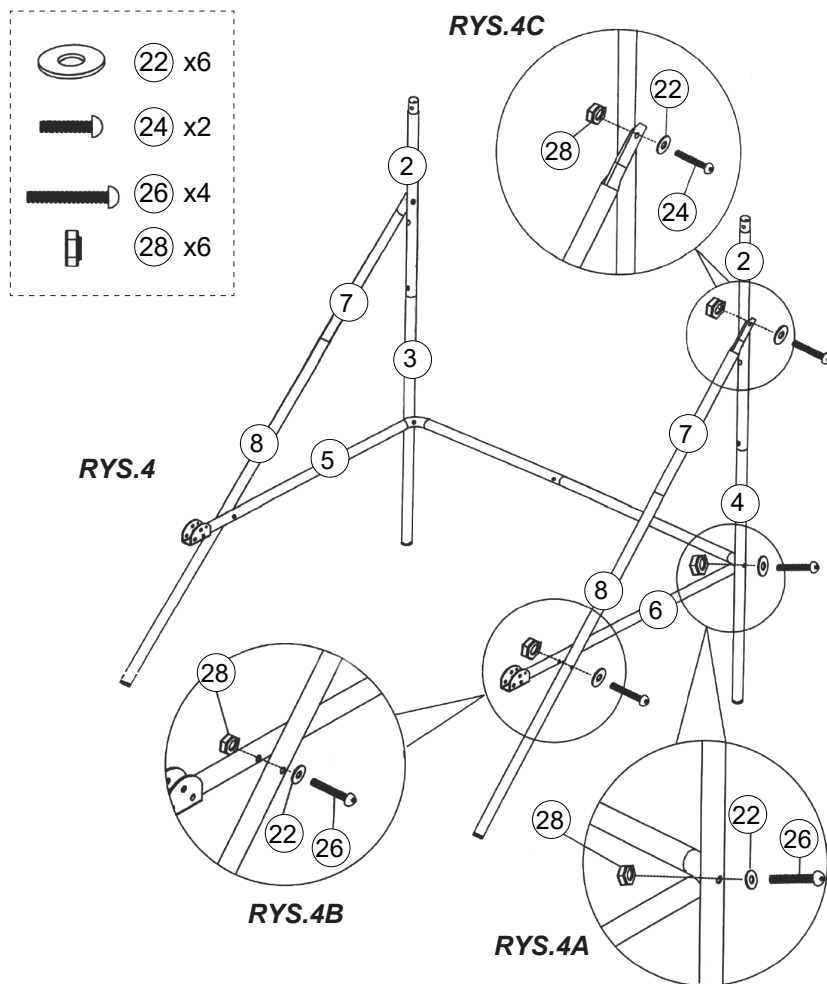
RYS.1 i 2

3. Przymocuj dwie rurki (2) do rurek (3) i (4) za pomocą zatrzasków sprężynowych (wstępnie zamocowanych), tak jak pokazano na rysunku 1.
4. Przymocuj rurki (7) do rurek (8) za pomocą zatrzasków sprężynowych (wstępnie zamocowanych), tak jak pokazano na rysunku 2.



RYS.3

5. Przymocuj rurkę (5) do rurki (6) za pomocą zatrzasku sprężynowego (wstępnie zamocowanego), tak jak pokazano na rysunku 3.

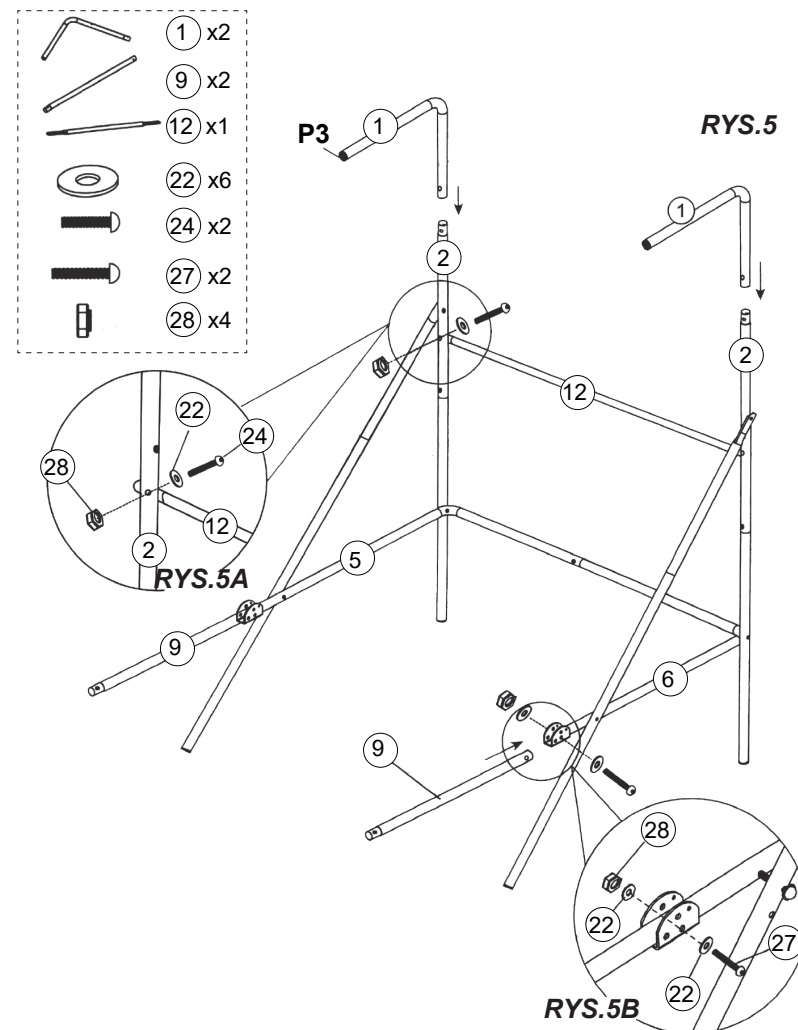


RYS.4

6. Przymocuj rurki (5 i 6) do rurek (3 i 4) za pomocą śrub (26), podkładek (22) i nakrętek (28). Następnie przymocuj rurki (5 i 6) do rurek (8) za pomocą śrub (26), podkładek (22) i nakrętek (28), tak jak pokazano na rysunkach 4, 4A i 4B.

7. Przymocuj rurki (7 i 8) do rurek (2) za pomocą śrub (24), podkładek (22) i nakrętek (28), tak jak pokazano na rysunku 4C.

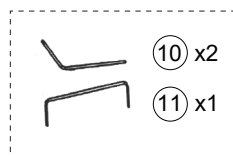
UWAGA: Zatrząsk sprężynowy powinien być skierowany w dół.



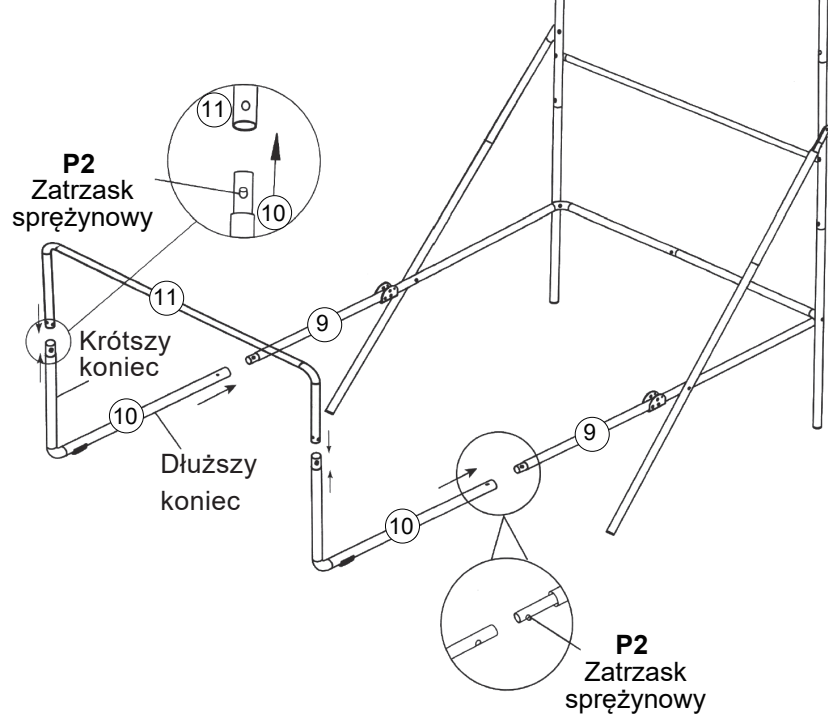
RYS.5

8. Przymocuj rurkę (12) do rurek (2) za pomocą śrub (24), podkładek (22) i nakrętek (28), tak jak pokazano na rysunku 5A. Następnie przymocuj rurki (1) do rurek (2), tak jak pokazano na rysunku 5.

9. Przymocuj rurki (9) do rurek (5 i 6) za pomocą śrub (27), podkładek (22) i nakrętek (28), tak jak pokazano na rysunku 5 i 5B.

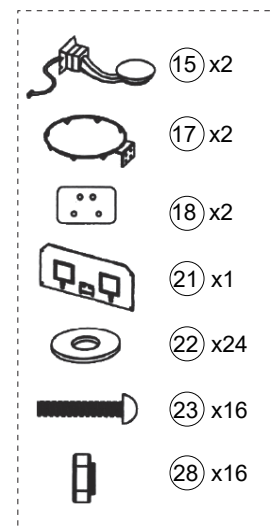


RYS.6

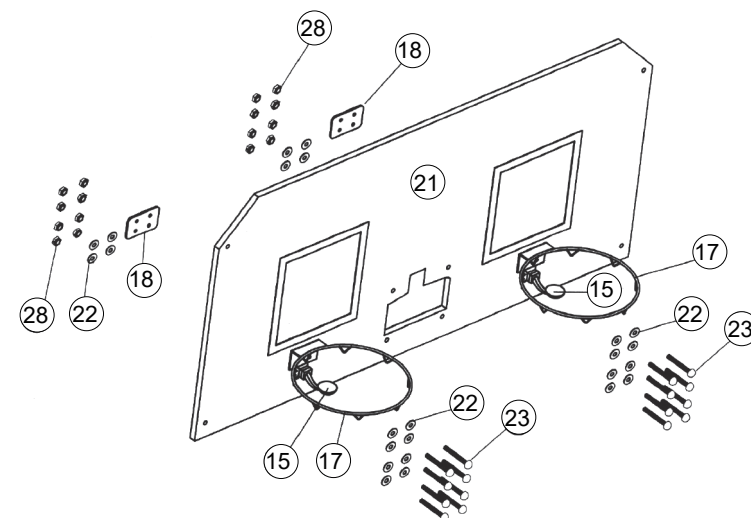


RYS.6

10. Przymocuj rurki (10) do rurek (9) za pomocą zatrząsków sprężynowych (wstępnie zamocowanych). Następnie przymocuj rurkę (11) do rurek (10) za pomocą zatrząsków sprężynowych (wstępnie zamocowanych), tak jak pokazano na rysunku 6.



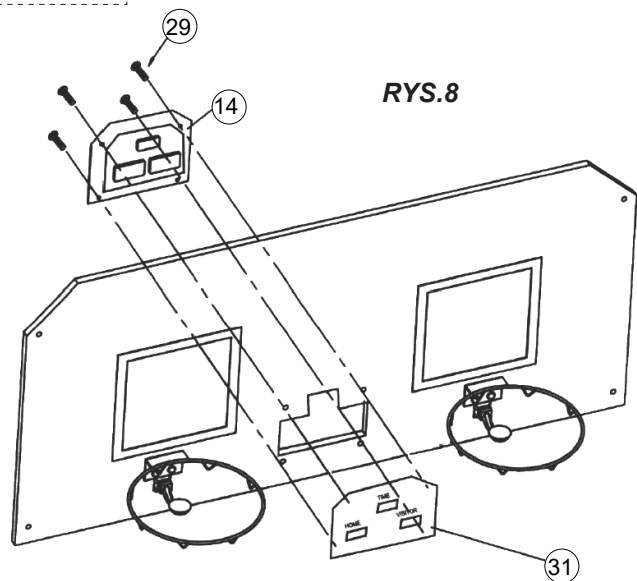
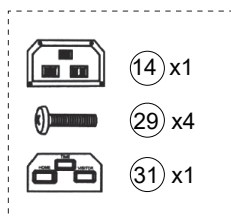
RYS.7



RYS.7

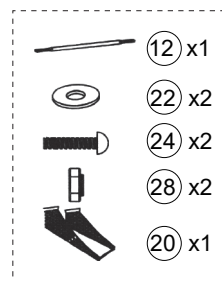
11. Przymocuj obręcz (17) i płyty nośne (18) do tablicy (21) za pomocą śrub (23), podkładek (22) i nakrętek (28). Przymocuj czujniki przełączników (15) do tablicy (21) za pomocą śrub (23), podkładek (22) i nakrętek (28).

UWAGA: Zamocuj podkładki po obu stronach tablicy, tak jak pokazano na rysunku 7.

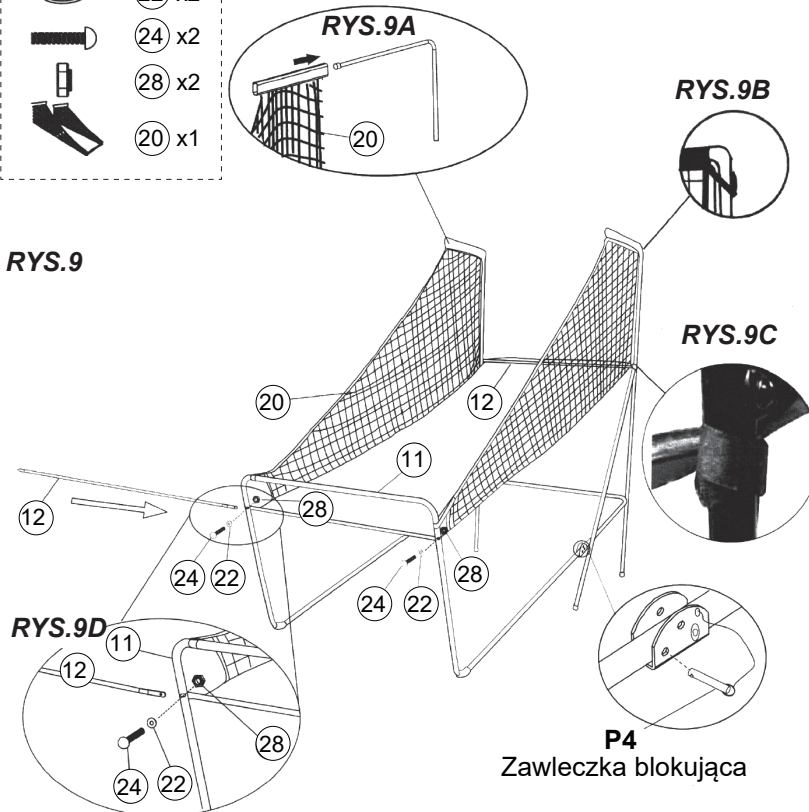


RYS.8

12. Zamocuj płytę licznika (31) w przedniej części tablicy (21) i podłącz ją do licznika trafień (14) za pomocą śrub (29), tak jak pokazano na rysunku 8.

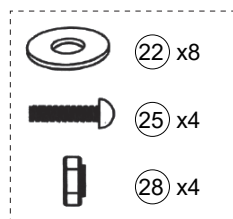


RYS.9

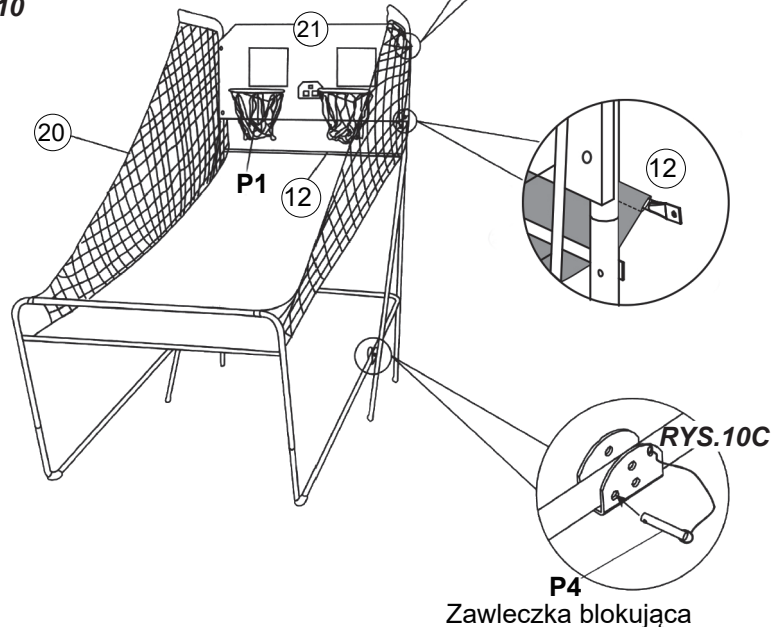


RYS.9

13. Nasuń materiałowe rękawy z paskami mocującymi siatki (20) na rurki (1), tak jak pokazano na rysunkach 9A, 9B i 9C.
14. Przelóż rurkę (12) przez materiałowy rękaw w przedniej części siatki (20). Najpierw zabezpiecz lewą stronę za pomocą śrub (24), podkładek (22) i nakrętek (28), tak jak pokazano na rys. 9D. Powtórz z prawej strony.



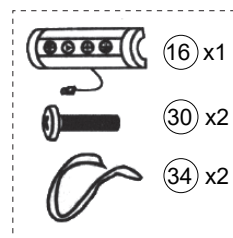
RYS.10



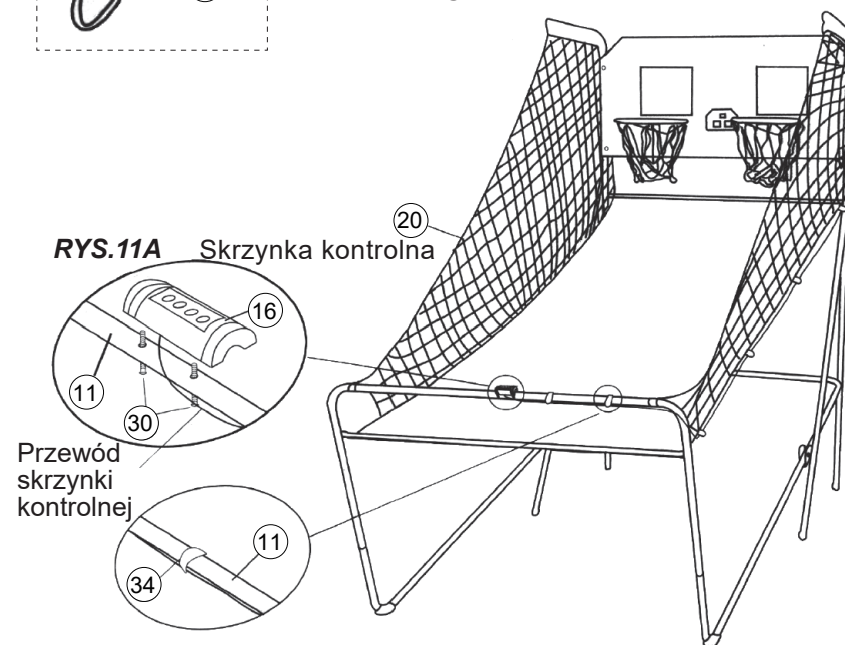
RYS.10

15. Z pomocą innej osoby dorosłej przymocuj tablicę (21) do rurek (1) za pomocą śrub (25), podkładek (22) i nakrętek (28), tak jak pokazano na rysunku 10A. Wsuń rurkę (12) w rękaw płótna z tyłu siatki (20), jak pokazano na rysunku 10B. Za pomocą śrub (25), podkładek (22) i nakrętek (28) przymocuj najpierw lewą stronę, korzystając z otworów montażowych z dołu tablicy., tak jak pokazano na rys.10C. Powtórz dla prawej strony.

16. Włóż zawlecзки blokujące (P4) do otworów w rurkach (5 i 6), tak jak pokazano na rysunku 10C.



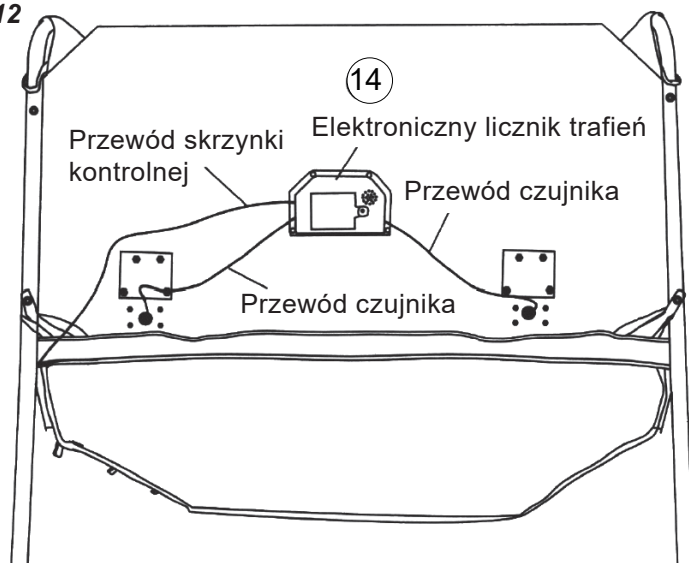
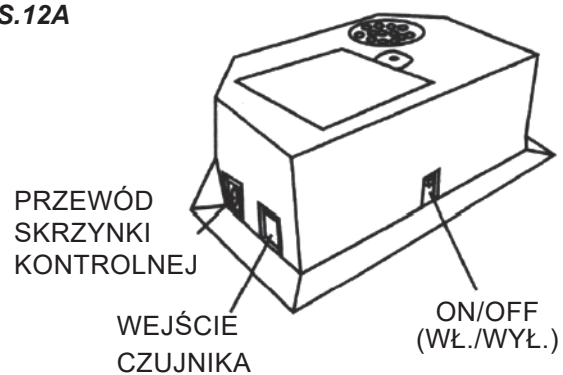
RYS.11



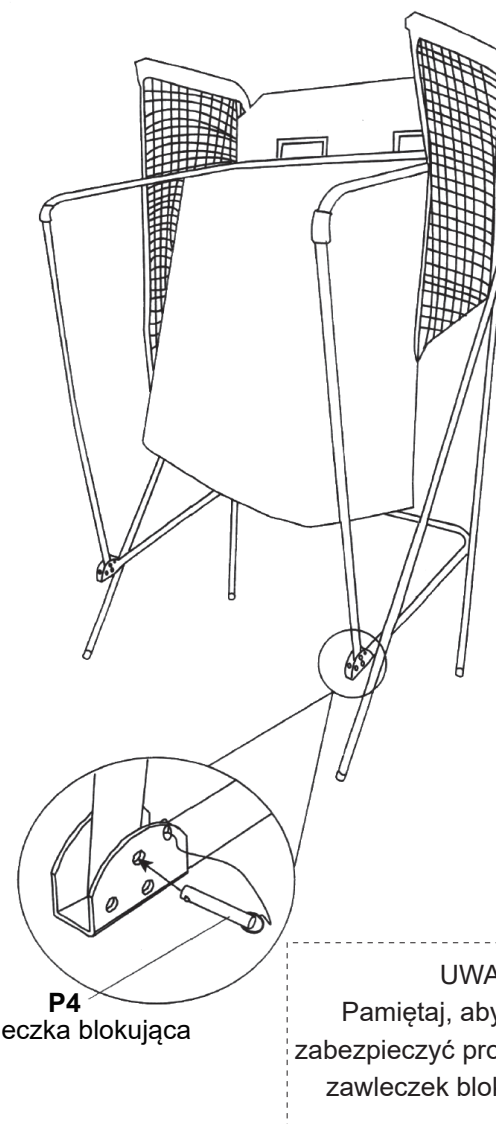
RYS.11

17. Przymocuj skrzynkę kontrolną (16) w środkowej części rurki (11) za pomocą dwóch śrub (30), tak jak pokazano na rys. 11A.

18. Przeprowadź przewód skrzynki kontrolnej przez oczka siatki (20). Przymocuj przewód do rurki (11) za pomocą pasków samoprzylepnych (34), tak jak pokazano na rysunku 11.

RYS.12**RYS.12A****RYS.12**

19. Podłącz przewód czujnika przełącznika (15) do licznika trafień (14), tak jak pokazano na rysunku 12. Następnie podłącz przewód skrzynki kontrolnej do licznika trafień (14), tak jak pokazano na rysunkach 12 i 12A.

RYS.13**RYS.13**

20. Złóż produkt, gdy nie jest używany i włóż zawleczkę blokującą (P4), tak jak pokazano na rysunku 13.
Uwaga: Wyjmij zawleczkę blokującą (P4) przed przystąpieniem do składania lub rozkładania produktu.

UŻYTKOWANIE LICZNIKA TRAFIEŃ

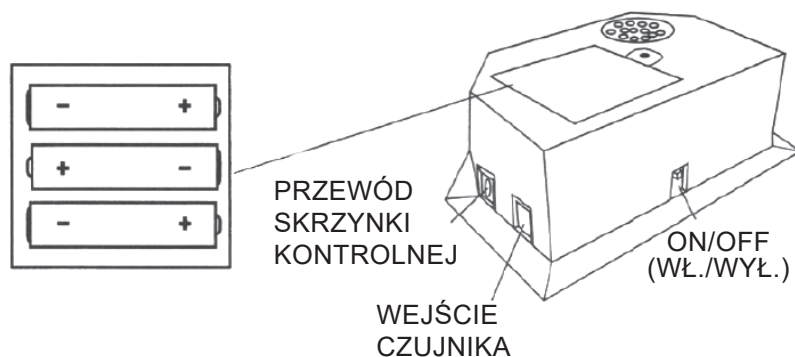
Instalacja baterii:

Otwórz pokrywę komory baterii, odkręcając śrubę za pomocą śrubokrętu. Włóż 3 baterie AA (brak w zestawie) z zachowaniem prawidłowej polaryzacji. Zamknij pokrywę komory baterii i dokręć śrubę.

Włącz produkt za pomocą włącznika ON/OFF.

Ostrzeżenia:

- A. Baterie muszą zostać włożone z zachowaniem prawidłowej polaryzacji.
- B. Przed włożeniem baterii wyczyść styki baterii i styki komory baterii.
- C. Wyjmij baterie jeśli produkt nie jest używany przez dłuższy czas.



⚠ OSTRZEŻENIA:

- 1) Produkt wymaga użycia 3 baterii AA (brak w zestawie).
- 2) Nie mieszaj baterii starych i nowych.
- 3) Nie mieszaj różnych typów baterii (baterie alkaliczne, standardowe i wielokrotnego użytku).

SKRZYŃKA KONTROLNA:

Naciśnij przycisk „ON/OFF”, aby włączyć licznik trafień.

Na tablicy „HOME” wyświetli się „01” (gra 1).

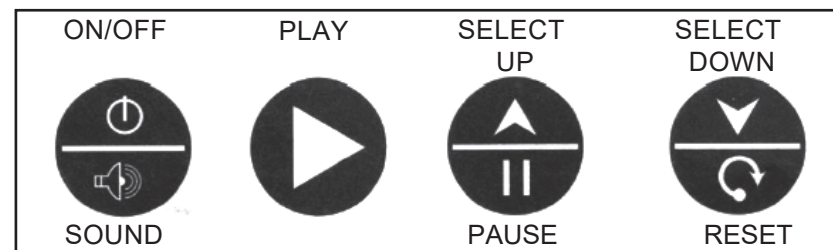
Naciśnij przycisk „SELECT UP” lub przycisk „SELECT DOWN”, aby wybrać grę. Naciśnij „PLAY”, aby zatwierdzić wybór gry.

Naciśnij przycisk „SOUND”, aby włączyć lub wyłączyć dźwięk podczas gry.

Naciśnij przycisk „PAUSE”, aby rozpocząć lub zatrzymać odliczanie.

Naciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy przycisk „ON/OFF”, aby wyłączyć licznik trafień. Naciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy przycisk „RESET”, aby zresetować grę. Uwaga: Jeśli w ciągu 15 minut nie wykonasz żadnego rzutu do kosza i nie naciśniesz żadnego przycisku, licznik trafień wyłączy się automatycznie.

PANEL STEROWANIA



WYBÓR 1 Z 8 GIER

1. Gra 1: Walka z czasem.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 1.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać czas gry (30/45/60 sekund).

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę.

Na tablicy „HOME” wyświetlą się punkty graczy 1 i 3, a na tablicy „VISITOR” punkty graczy 2 i 4.

Za każde trafienie do kosza gracz otrzymuje 2 punkty. W ostatnich 10 sekundach gry gracz otrzymuje 3 punkty za każde trafienie do kosza.

Po zakończeniu tury jednego gracza rozpoczyna się 5-sekundowe odliczanie, po którym następuje tura następnego gracza.

Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów (dioda LED wskazuje gracza z większą ilością punktów).

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

2. Gra 2: Walka z czasem za 3 punkty.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 2.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać czas gry (30/45/60 sekund).

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę.

Na tablicy „HOME” wyświetlają się punkty graczy 1 i 3, a na tablicy „VISITOR” punkty graczy 2 i 4.

Za każde trafienie do kosza gracz otrzymuje 3 punkty.

Po zakończeniu tury jednego gracza rozpoczyna się 5-sekundowe odliczanie, po którym następuje tura następnego gracza.

Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów (dioda LED wskazuje gracza z większą ilością punktów).

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

3. Gra 3: Pojedynek.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 3.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P2/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

Za każde trafienie do kosza drużyna „HOME” otrzymuje 2 punkty, a przeciwna drużyna „VISITOR” traci 2 punkty.

Za każde trafienie do kosza drużyna „VISITOR” otrzymuje 2 punkty, a przeciwna drużyna „HOME” traci 2 punkty.

Wygrywa drużyna, która zdobędzie 10 punktów.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

4. Gra 4: HORSE.

A. Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 4.

B. Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P2/P3/P4).

C. Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

D. Gracz musi trafić do kosza w ciągu 2 sekund.

E. Pierwszy gracz może trafić do dowolnego kosza (kosz drużyny „HOME” lub kosz drużyny „VISITOR”). Jeśli gracz trafi do kosza w ciągu 2 sekund, nie wyświetla się żadna litera.

Następuje tura następnego gracza. Na tablicy wyświetla się P2, P3 lub P4, a dioda LED miga dwukrotnie.

Gdy dioda przestanie migać, następny gracz musi trafić do tego samego kosza, do którego trafił poprzedni gracz.

F. Jeśli gracz nie trafi do kosza w ciągu 2 sekund, na tablicy wyświetli się litera H. Tura danego gracza trwa, dopóki nie trafi on do kosza. Jeśli gracz nie trafi do kosza podczas kolejnych rzutów, wyświetlają się kolejno litery O, R, S i E. Litera E oznacza koniec gry dla danego gracza.

G. Przegrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie wszystkie litery słowa HORSE. Gracze powtarzają kroki d, e oraz f, aż do zakończenia gry.

H. Wygrywa gracz, który jako ostatni zdobędzie litery słowa HORSE.

I. Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

5. Gra 5: Mnóstwo punktów.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 5.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

Na tablicy „HOME” wyświetla się numer gracza, a na tablicy „VISITOR” wyświetla się czas gry, który wynosi 40 sekund. Zdobyte punkty wyświetlają się na tablicy „HOME”.

Przed upływem czasu gry i po zdobyciu 24/52/68/86 punktów czas gry wydłuża się kolejno o 10/20/10/20 sekund.

Po zakończeniu tury jednego gracza rozpoczyna się 5-sekundowe odliczanie, po którym następuje tura następnego gracza.

Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów (dioda LED wskazuje gracza z większą ilością punktów).

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 98 punktów.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

6. Gra 6: Wyścig.

Użyj taśmy do zaznaczenia linii rzutów.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 6.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

Na tablicy „HOME” wyświetla się numer gracza (1/2/3/4), a na

tablicy „VISITOR” wyświetla się ilość zdobytych punktów.

Gdy gracz zdobędzie 10 punktów lub upłynie 99 sekund, rozpocznie się 5-sekundowe odliczanie, po którym nastąpi tura następnego gracza.

Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów w krótszym czasie (dioda LED wskazuje wygranego gracza).

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

7. Gra 7: Rzut z prawej lub lewej strony.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 7.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać czas gry (30/45/60 sekund).

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę.

Na tablicy „HOME” wyświetla się numer gracza, a na tablicy „VISITOR” punkty.

Rzuć piłką do obręczy „HOME”, jeśli miga dioda LED drużyny „HOME”. Na tablicy „HOME” wyświetlają się 2 punkty.

Rzuć piłką do obręczy „VISITOR”, jeśli miga dioda LED drużyny „VISITOR”. Na tablicy

„VISITOR” wyświetlają się 2 punkty.

Po zakończeniu tury jednego gracza rozpoczyna się 5-sekundowe odliczanie, po którym następuje tura następnego gracza.

Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów (dioda LED wskazuje wygranego gracza). Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

8. Gra 8: Jeden na jednego.

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę 8.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać liczbę graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij przycisk „PLAY”.

Naciśnij przycisk „UP” lub „DOWN”, aby wybrać czas gry (30/45/60 sekund).

Naciśnij przycisk „PLAY”, aby rozpocząć grę.

Na tablicy „HOME” wyświetlają się punkty graczy 1 i 3, a na tablicy „VISITOR” punkty graczy 2 i 4. Za każde trafienie do kosza gracz otrzymuje 2 punkty. W ostatnich 10 sekundach gry gracz otrzymuje 3 punkty za każde trafienie do kosza.

Po zakończeniu tury jednego gracza rozpoczyna się 5-sekundowe odliczanie, po którym następuje tura następnego gracza.

Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów (dioda LED wskazuje gracza z większą ilością punktów).

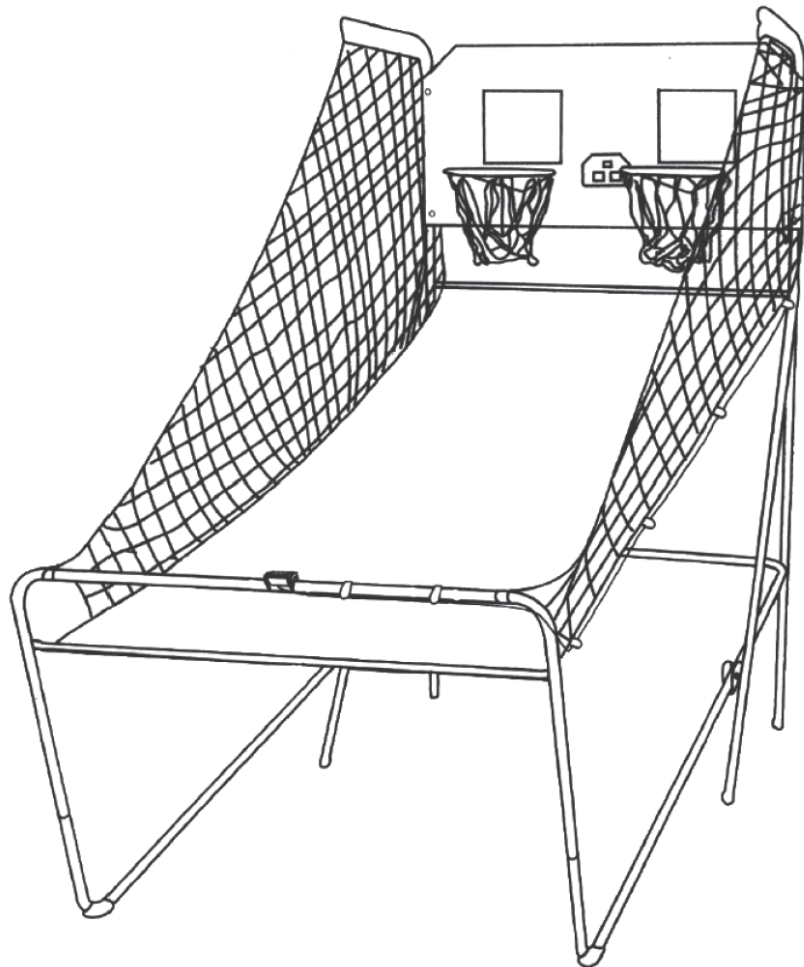
Naciśnij przycisk „PLAY”, aby zrestartować grę.

UWAGA

Zmiany lub modyfikacje, które nie zostały zatwierdzone przez producenta, mogą unieważnić prawo użytkownika do obsługi produktu.

Użytkowanie produktu podlega następującym warunkom:

- (1) Produkt nie może powodować szkodliwych zakłóceń.
- (2) Produkt musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.



EN



Return / Damage Claim Instructions

- ⚠ **DO NOT discard the box / original packaging.**
In case a return is required, the item must be returned in original box. Without this your return will not be accepted.
- ⚠ **Take a photo of the box markings.**
A photo of the markings (text) on the side of the box is required in case a part is needed for replacement. This helps our staff identify your product number to ensure you receive the correct parts.
- ⚠ **Take a photo of the damaged part (if applicable).**
A photo of the damage is always required to file a claim and get your replacement or refund processed quickly. Please make sure you have the box even if it is damaged.
- ⚠ **Send us an email with the images requested.**
Email us directly from marketplace where your item was purchased with the attached images and a description of your claim.

DE



Rücksendung / Beschädigung Anweisungen

- ⚠ **Werfen Sie den Karton / die Originalverpackung NICHT weg.**
Falls eine Rücksendung erforderlich ist, muss der Artikel in der Originalverpackung zurückgeschickt werden. Andernfalls wird Ihre Rücksendung nicht angenommen.
- ⚠ **Machen Sie ein Foto von der Beschriftung des Kartons.**
Für den Fall, dass ein Ersatzteil benötigt wird, benötigen wir ein Foto der Beschriftung (Text) auf der Seite des Kartons. So können unsere Mitarbeiter Ihre Artikelnummer identifizieren und sicherstellen, dass Sie die richtigen Teile erhalten.
- ⚠ **Machen Sie ein Foto des beschädigten Teils (falls zutreffend).**
Ein Foto des beschädigten Teils ist immer erforderlich, um eine Reklamation einzureichen und eine schnelle Bearbeitung Ihres Ersatzteils oder Ihrer Rückerstattung zu gewährleisten. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie den Karton haben, auch wenn er beschädigt ist.
- ⚠ **Schicken Sie uns eine E-Mail mit dem gewünschten Foto.**
Schicken Sie uns eine E-Mail direkt vom Marktplatz, auf dem Sie den Artikel gekauft haben, mit den angehängten Fotos und einer Beschreibung Ihrer Reklamation.

FR



Instructions De Retour / Réclamation De Dommages

- ⚠ **NE PAS jeter la boîte/l'emballage d'origine.**
Dans le cas où un retour est requis, l'article doit être retourné dans sa boîte d'origine. Sans cela, votre retour ne sera pas accepté.
- ⚠ **Prenez une photo des marquages de la boîte.**
Une photo des marquages (texte) sur le côté de la boîte est requise au cas où une pièce serait nécessaire pour le remplacement. Cela aide notre personnel à identifier votre numéro de produit pour s'assurer que vous recevez les bonnes pièces.
- ⚠ **Prenez une photo des dommages (le cas échéant).**
Une photo des dommages est toujours requise pour déposer une réclamation et obtenir rapidement votre remplacement ou votre remboursement. Assurez-vous d'avoir la boîte même si elle est endommagée.
- ⚠ **Envoyez-nous un e-mail avec les images demandées.**
Envoyez-nous un e-mail directement depuis le marché où votre article a été acheté avec les images ci-jointes et une description de votre réclamation.

ES



Instrucciones de Devolución / Reclamación de Daños

- ⚠ **NO deseche la caja/embalaje original.**
En caso de que se requiera una devolución, el artículo debe ser devuelto en la caja original. Sin esto su devolución no será aceptada.
- ⚠ **Tome una foto de las marcas de la caja.**
Se requiere una foto de las marcas (texto) en el lado de la caja en caso de que se necesite una pieza para reemplazarla. Esto ayuda a nuestro personal a identificar su número de producto para asegurarse de que recibe las piezas correctas.
- ⚠ **Tome una foto de las piezas dañadas (si procede).**
Una foto de los daños es siempre necesaria para presentar una reclamación y conseguir que su reemplazo o reembolso sea procesado rápidamente. Por favor, asegúrese de tener la caja aunque esté dañada.
- ⚠ **Envíenos un correo electrónico con las imágenes solicitadas.**
Envíenos un correo electrónico directamente desde el mercado donde se compró su artículo con las imágenes adjuntas y una descripción de su reclamación.

IT



Istruzioni Per La Restituzione / Reclamo Per Danni

- ⚠ **NON scartare la scatola / confezione originale.**
Nel caso in cui sia richiesto un reso, l'articolo deve essere restituito nella scatola originale. Senza la scatola originale il tuo reso non sarà accettato.
- ⚠ **Fare una foto dei contrassegni sulla scatola.**
È necessaria una foto dei contrassegni (testo) sul lato della scatola nel caso in cui la parte debba essere sostituita. Questo aiuta il nostro staff a identificare il numero del tuo prodotto per assicurarti di ricevere le parti corrette.
- ⚠ **Fare una foto di Danno (se è applicabile).**
Una foto del danno è sempre necessaria per presentare un reclamo e ottenere rapidamente la sostituzione o il rimborso. Assicurati di avere la scatola anche se è danneggiata.
- ⚠ **Inviarci una mail con le immagini richieste.**
Inviarci un'e-mail direttamente dal mercato in cui è stato acquistato il tuo articolo con le immagini allegate e una descrizione del tuo reclamo.

PL



Zwroty i reklamacje

- ⚠ **Nie wyrzucaj oryginalnego opakowania.**
Jeśli chcesz zwrócić produkt, musi znajdować się on w oryginalnym opakowaniu. Towar zwrócony w nieoryginalnym opakowaniu nie zostanie przyjęty.
- ⚠ **Zrób zdjęcie oznaczeń na opakowaniu.**
Jeśli jakkolwiek część wymaga wymiany, zrób zdjęcie oznaczeń kodu produktu, który znajduje się na opakowaniu. Pozwoli nam to zidentyfikować produkt i dostarczyć ci właściwą część.
- ⚠ **Zrób zdjęcie uszkodzonej części (jeśli dotyczy).**
Jeśli chcesz złożyć reklamację, zrób zdjęcie uszkodzonej części. Pozwoli nam to zatwierdzić reklamację i zlecić zwrot środków na twoje konto. Do złożenia reklamacji potrzebne będzie oryginalne opakowanie.
- ⚠ **Skontaktuj się z nami.**
Skontaktuj się z nami telefonicznie, mailowo lub poprzez formularz kontaktowy. Załącz zdjęcia produktu i opis roszczenia.