HOMCOM

IN220800298V06_UK_FR_ES_PT_IT_DE_US_CA

A70-017

EN



WARNING: Suitable for children of 6+ years old

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY

ASSEMBLY INSTRUCTION

Important Safety Information

Please keep this manual in a safe place for easy reference.

- This appliance can be used by children aged from 8 years and above and persons with reduced physical, sensory or mental capabilities or lack of experience and knowledge if they have been given supervision or instruction concerning use of the appliance in a safe way and understand the hazards involved.
- Children shall not play with the appliance.
- Cleaning and user maintenance shall not be made by children without supervision.

BATTERY WARNING

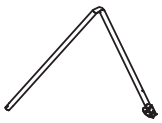
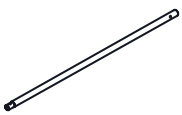
- non-rechargeable batteries are not to be recharged;
- rechargeable batteries are to be removed from the appliance before being charged;
- different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed;
- batteries are to be inserted with the correct polarity;
- exhausted batteries are to be removed from the appliance and safely disposed of;
- if the appliance is to be stored unused for a long period, the batteries should be removed;
- the supply terminals are not to be short-circuited.

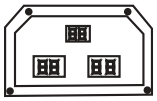
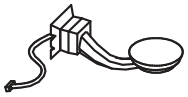
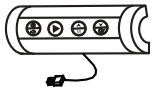
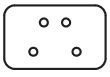
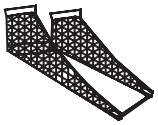


Class III

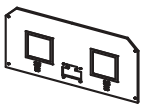
- The electric toy is intended to be assembled by an adult.
- The instruction sheet must be retained since it contains important information.
- Never use the appliance and its battery in extreme conditions (high or low extreme temperatures, high altitude…) during use, storage or transportation.
- Warning: Batteries shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like.
- Never damage the appliance and its battery.
- CAUTION: Risk of fire or explosion if the battery is replaced by an incorrect type.

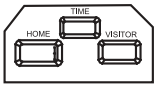
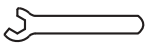
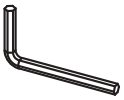
Parts List

Item no.	Reference Image	Qty.
1	 Tube 1 Ø22x584x432mm	X2
2	 Tube 2 Ø22x686mm	X2
3	 Tube 3 Ø22x883mm	X1
4	 Tube 4 Ø22x883mm	X1
5	 Tube 5 Ø22x756x578mm	X1
6	 Tube 6 Ø22x756x578mm	X1
7	 Tube 7 Ø22x832mm	X2
8	 Tube 8 Ø22x838mm	X2
9	 Tube 9 Ø22x559mm	X2
10	 Tube 10 Ø22x699x387mm	X2

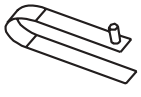
Item no.	Reference Image	Qty.
11	 Tube 11 Ø22x1067x521mm	X1
12	 Tube 12 Ø12.7x1073mm	X3
13	 Basketball 7" Dia.	X4
14	 Electronic Scorer	X1
15	 Switch Sensor	X2
16	 Control Box with Wire	X1
17	 Rim	X2
18	 Rim Support Plate	X2
19	 Inflation Pump with Needle	X1
20	 Ball Return Net	X1

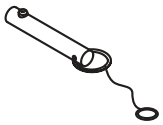
Parts List

Item no.	Reference Image	Qty.
21	 Backboard	X1
22	 M6 Washer	X46
23	 M6 X 20mm Bolt	X16
24	 M6 X 29mm Bolt	X6
25	 M6 X 42mm Bolt	X4
26	 M6 X 50mm Bolt	X4
27	 M6 X 35mm Bolt	X2

Item no.	Reference Image	Qty.
28	 M6 Nut	X32
29	 3.5 X 10mm Bolt	X4
30	 4 X 28mm Bolt	X2
31	 Electronic Scorer Face Plate	X1
32	 Wrench	X1
33	 Allen Key	X1
34	 Self-Stick Strap	X2

PRE-INSTALLED PARTS

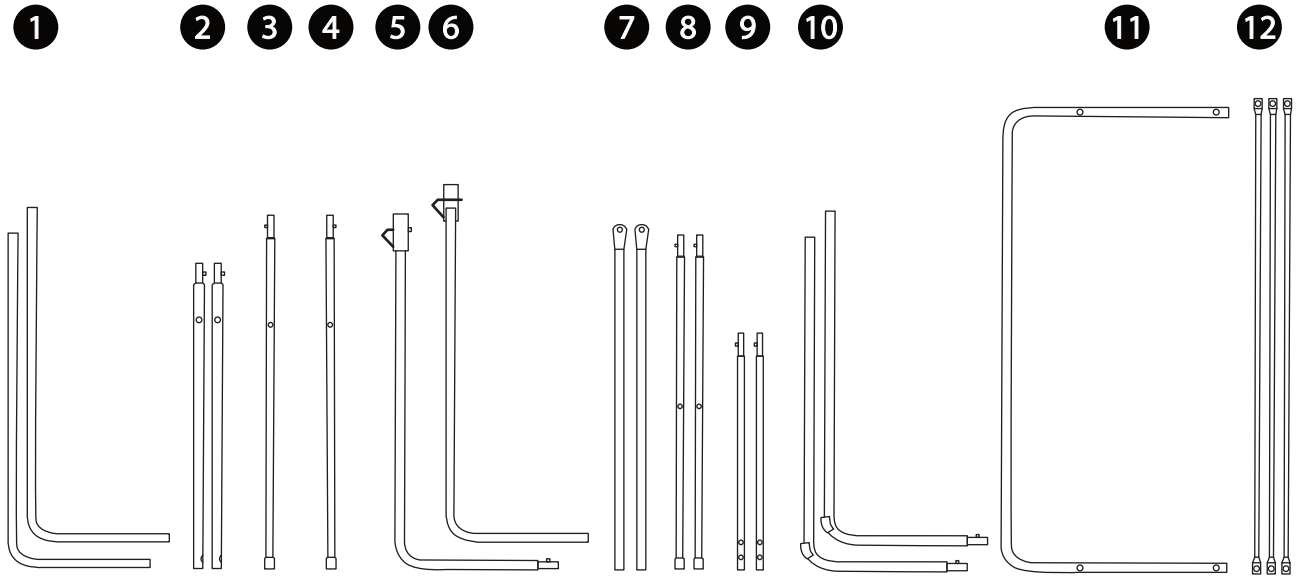
A1	 Net	X2
A2	 Spring Lock	X9

A3	 Plastic Pole Insert	X2
A4	 Lock Pin	X2

Assembly Instructions

- 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.
  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. Refer to the image below.

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



STEP 1				
	2 x 2 pcs.	3 x 1 pc.	4 x 1 pc.	7 x 2 pcs.
	8 x 2 pcs.			

FIG.1 &2

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

FIG. 1

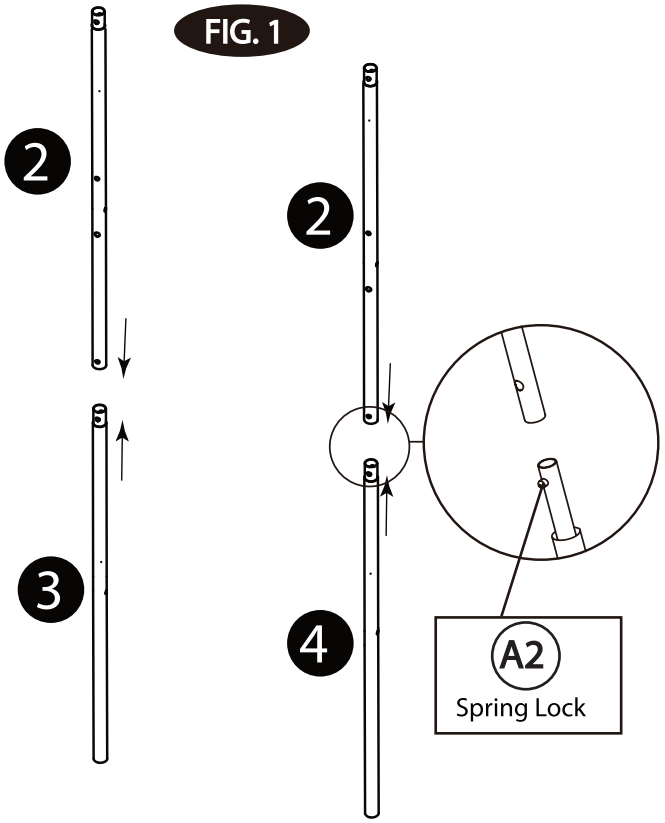
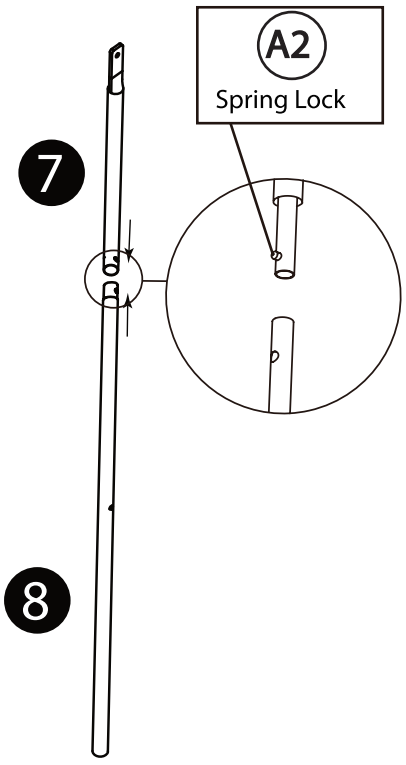


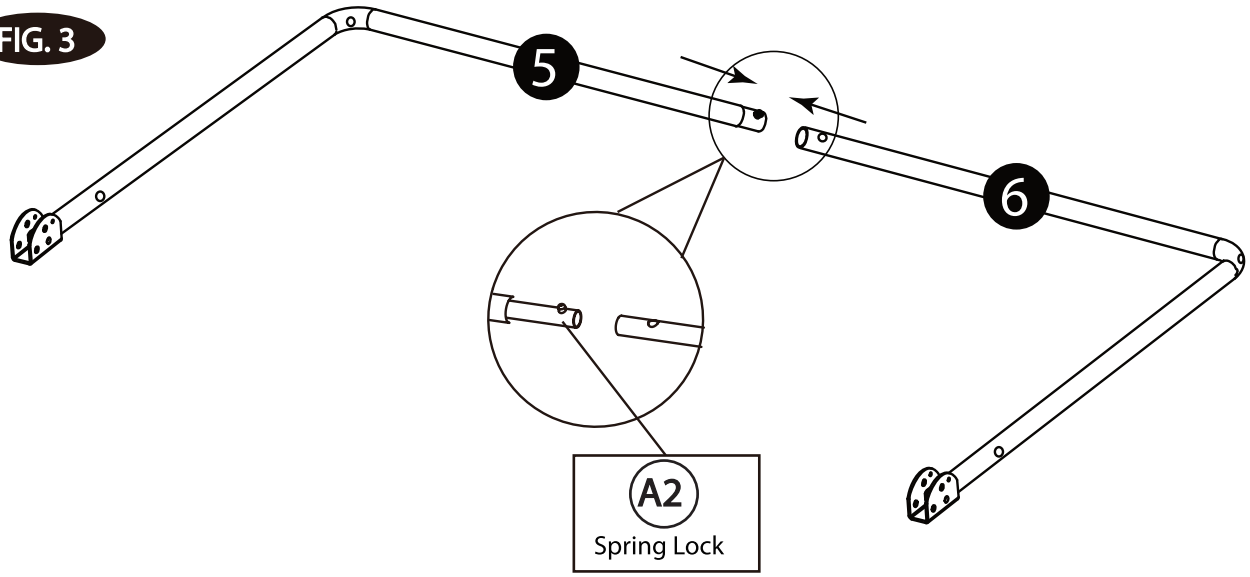
FIG. 2



STEP 2	5 x 1 pc.	6 x 1 pc.

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

FIG. 3



STEP 3	22 x 6 pcs.	24 x 2 pcs.	26 x4 pcs.	28 x 6 pcs.

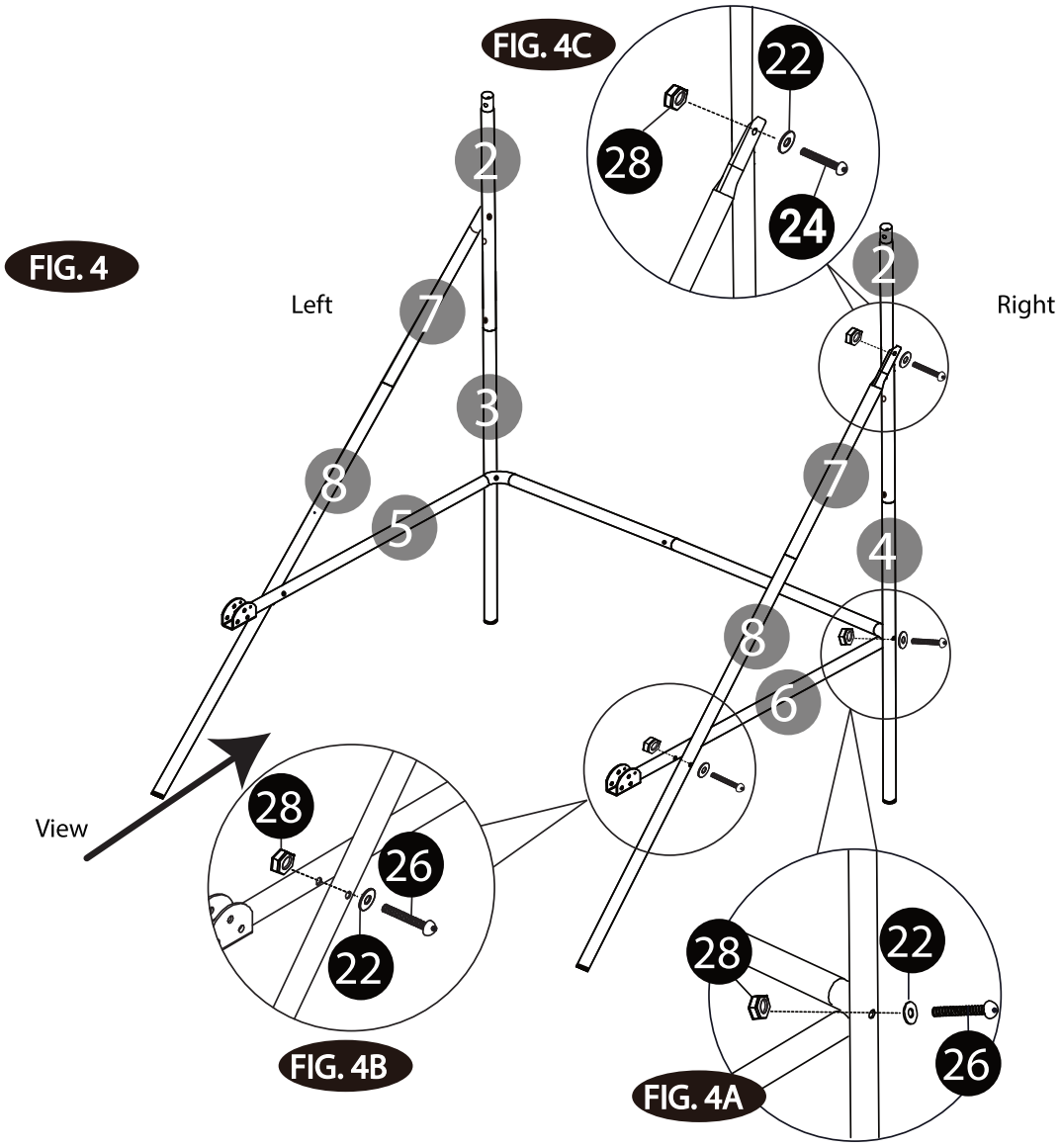
FIG.4

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

5. Attach Tubes 7 and Tubes 8 (#7 & #8) to Tube 2 (#2) using Bolt (#24), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG. 4C, repeat this step for other side.

NOTE: Make sure the spring lock is facing down.

In this step, please note that tubes 2,3, and 2,4 are divided into left and right sides. Once installed incorrectly, you will not be able to install the following backboard.

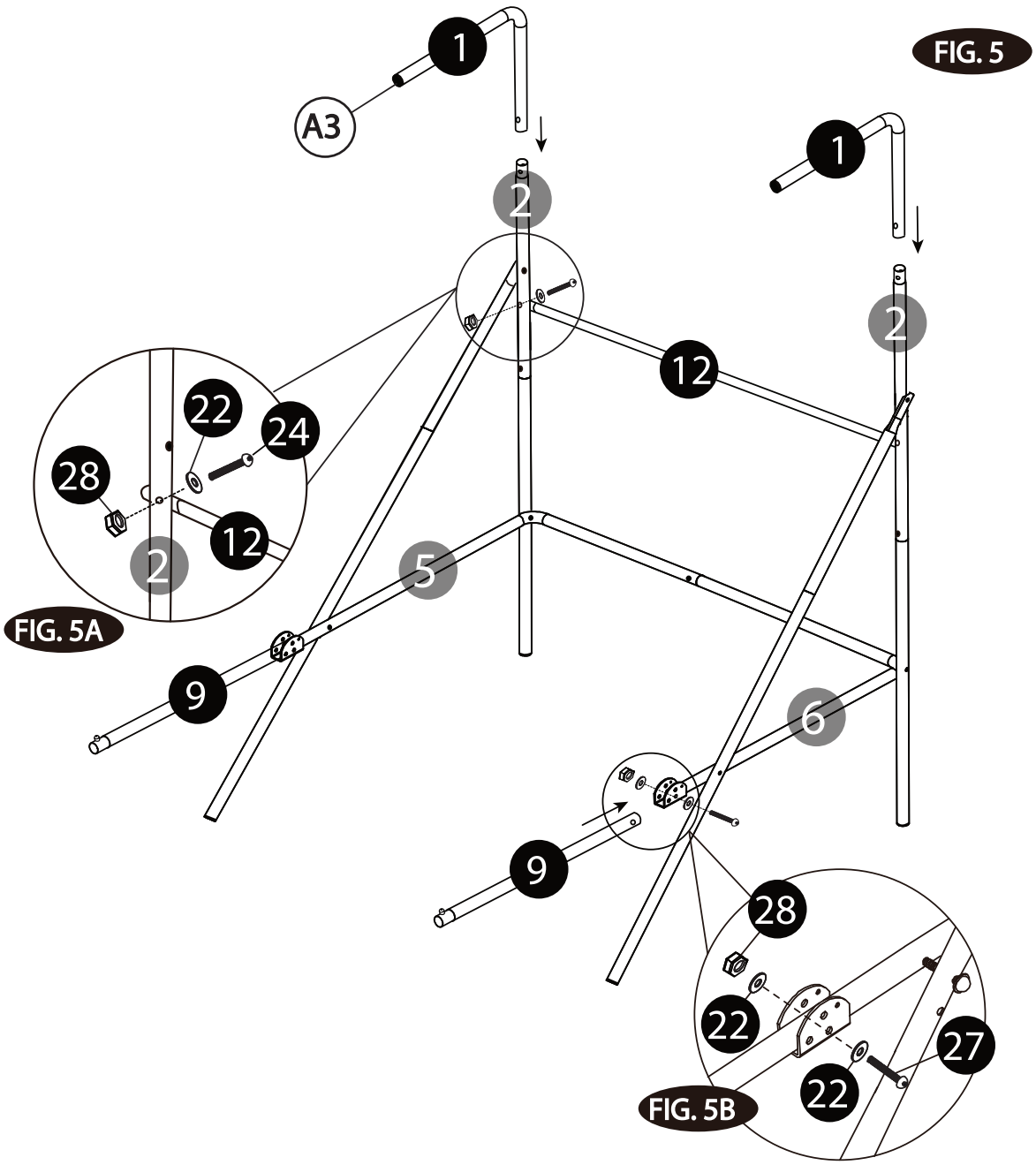


STEP 4				
	1 x 2 pcs.	9 x 2 pcs.	12 x1 pc.	22 x 6 pcs.
	24 x 2 pcs.	27 x 2 pcs.	28 x4 pcs.	

FIG.5

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

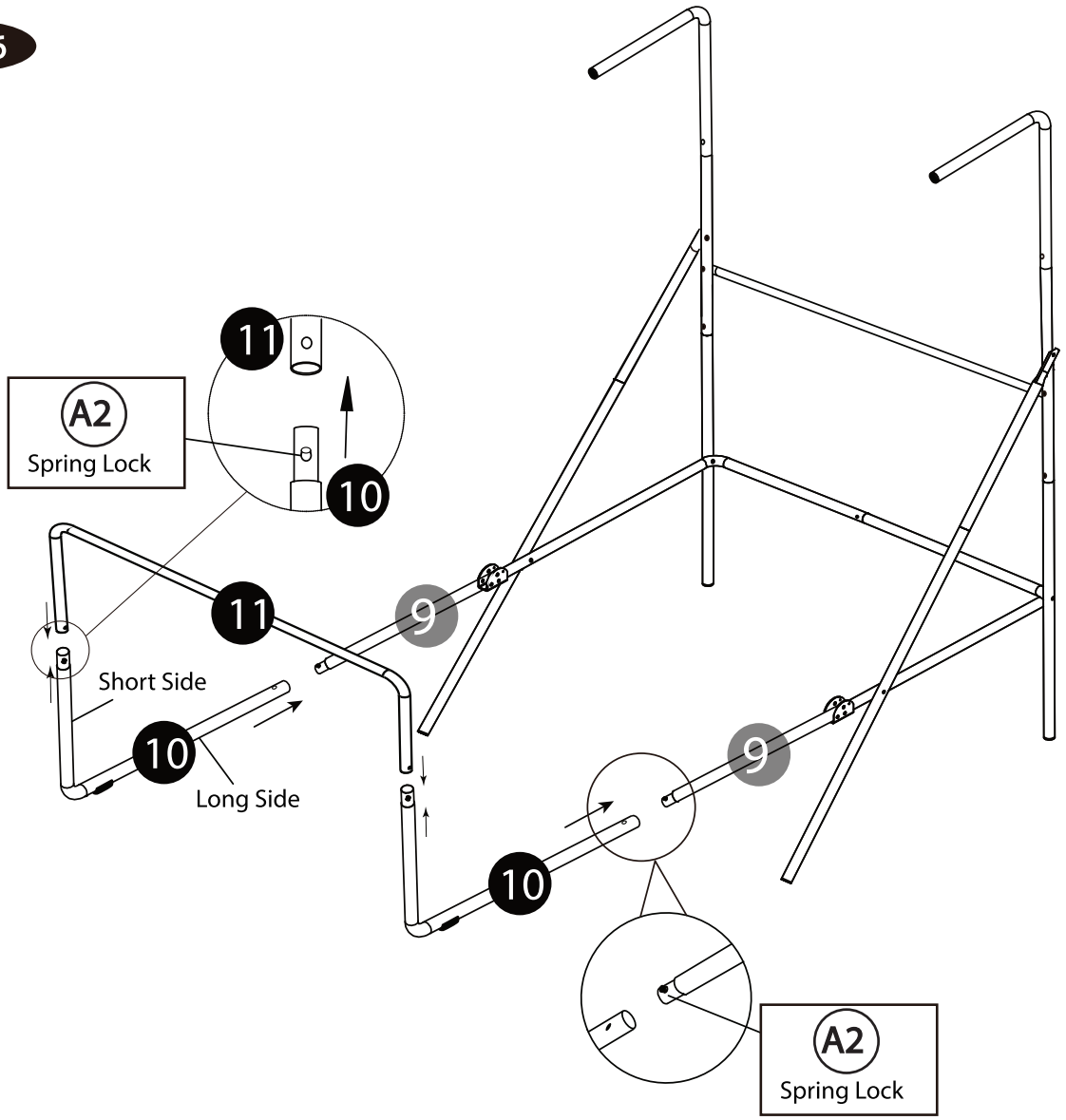
7. Attach Tubes 9 (#9) to Tube 5 and Tube 6 (#5 & #6) using Bolt (#27), Washers (#22) and Nuts (#28) as shown in FIG.5 and 5B.



STEP 5	10 x 2 pcs.	11 x 1 pc.

FIG.6
8. 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. 6

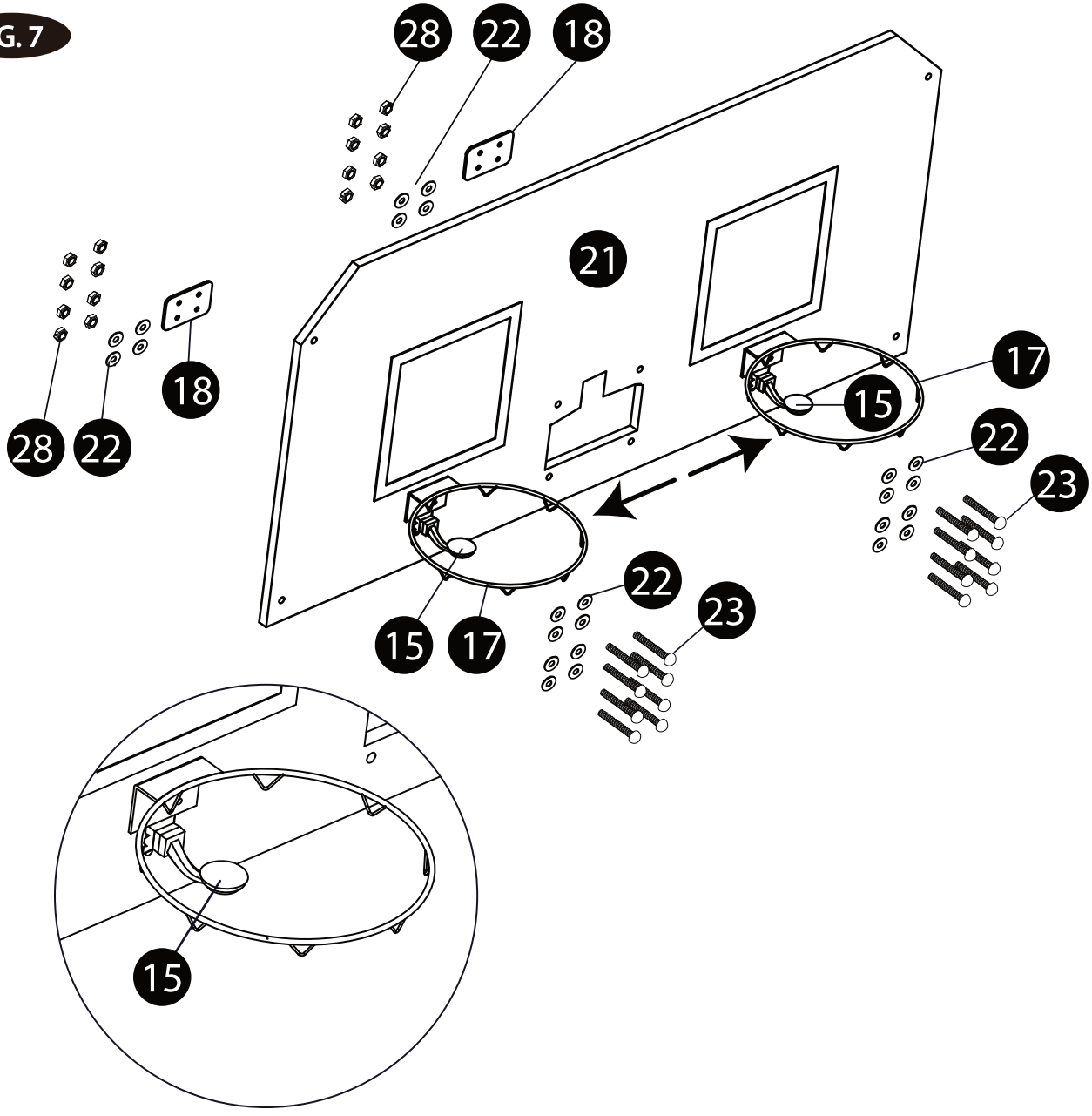


STEP 6				
	15 x 2 pcs.	17 x 2 pcs.	18 x 2 pcs.	21 x 1 pc.
	22 x 24 pcs.	23 x 16 pcs.	28 x 16 pcs.	

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 washer on both sides of the backboard as shown in FIG. 7.

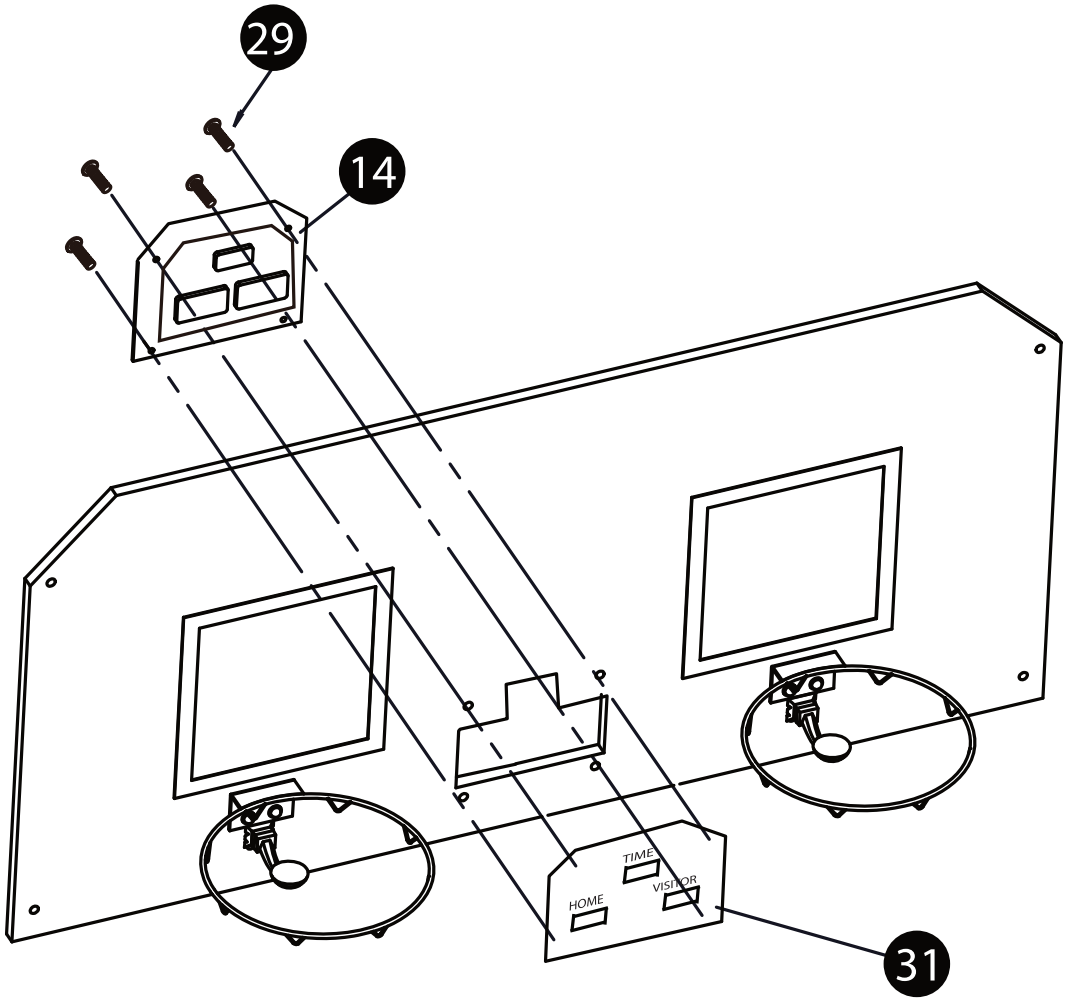
FIG. 7



STEP 7	14 x 1 pc.	29 x 4 pcs.	31 x 1 pc.

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. 8



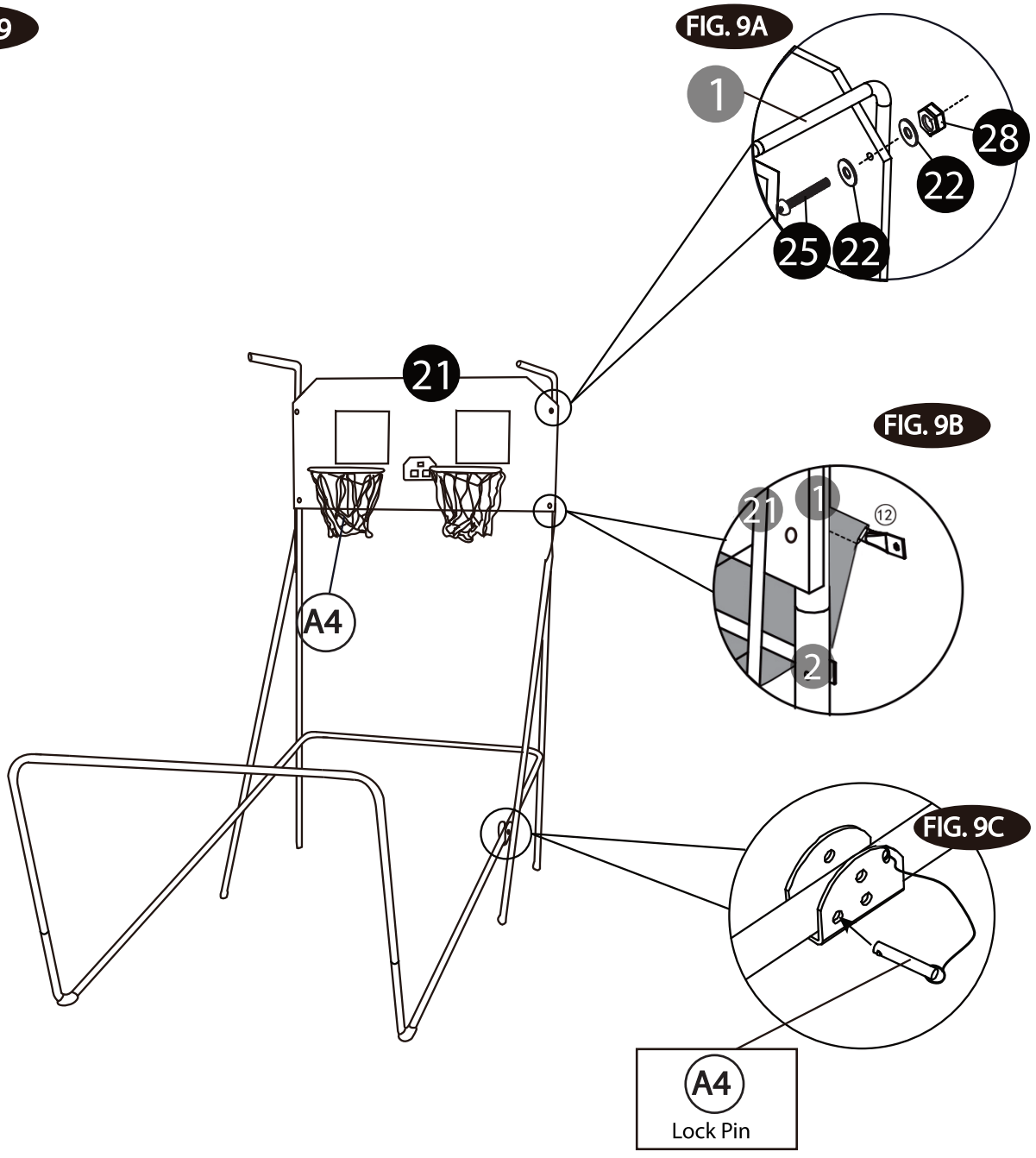
STEP 8	21 x 1 pc.	22 x 8 pcs.	25 x 4 pcs.	28 x 4 pcs.

FIG.9

13. With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).using Bolts (#25), Washers (#22), Nuts (#28) shown in FIG. 9A. At each bottom hole of the backboard, slide the Tube - 12 (#12) through the sleeve on the top of the Ball Return Net (#20), using Bolts (#25), Washers (#22), Nuts (#28) as shown in FIG.9B.

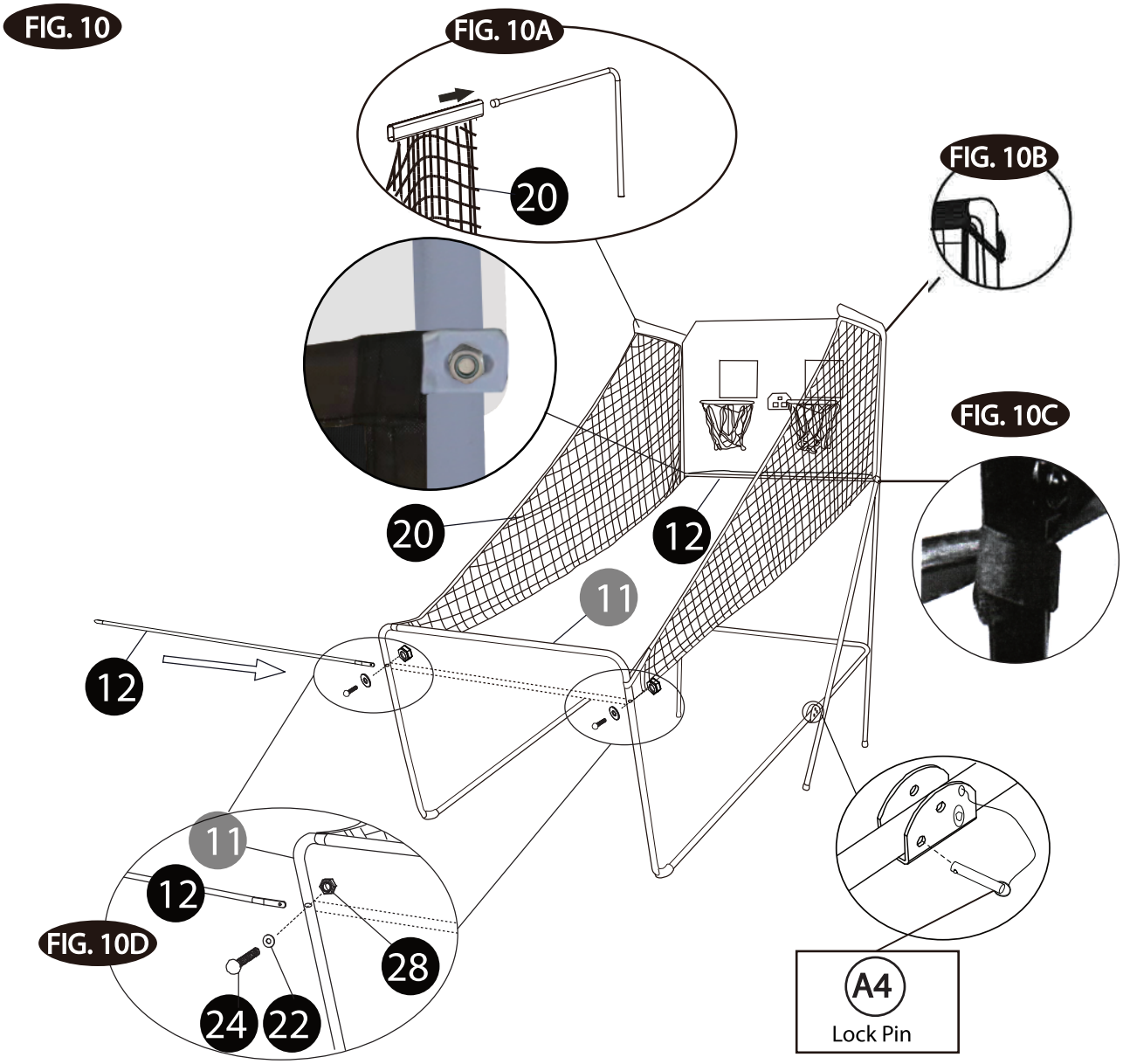
14. Connect the Lock Pin (#A4) to the Tube - 5 and Tube- 6 (#5 & #6) and insert it to the Tube - 5 and Tube - 6 (#5 & #6) as shown in FIG. 9C.

FIG. 9



STEP 9	12 x 1 pc.	20 x 1 pc.	22 x 2 pcs.	24 x 2 pcs.
	28 x 2 pcs.			

FIG.10
15. Slide elastic straps and sleeve of Ball Return Net (#20) onto Tubes- 1 (#1) as shown in FIG.10A& 10B & 10C.
16. 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. 10D. Follow the same procedure on the right side.



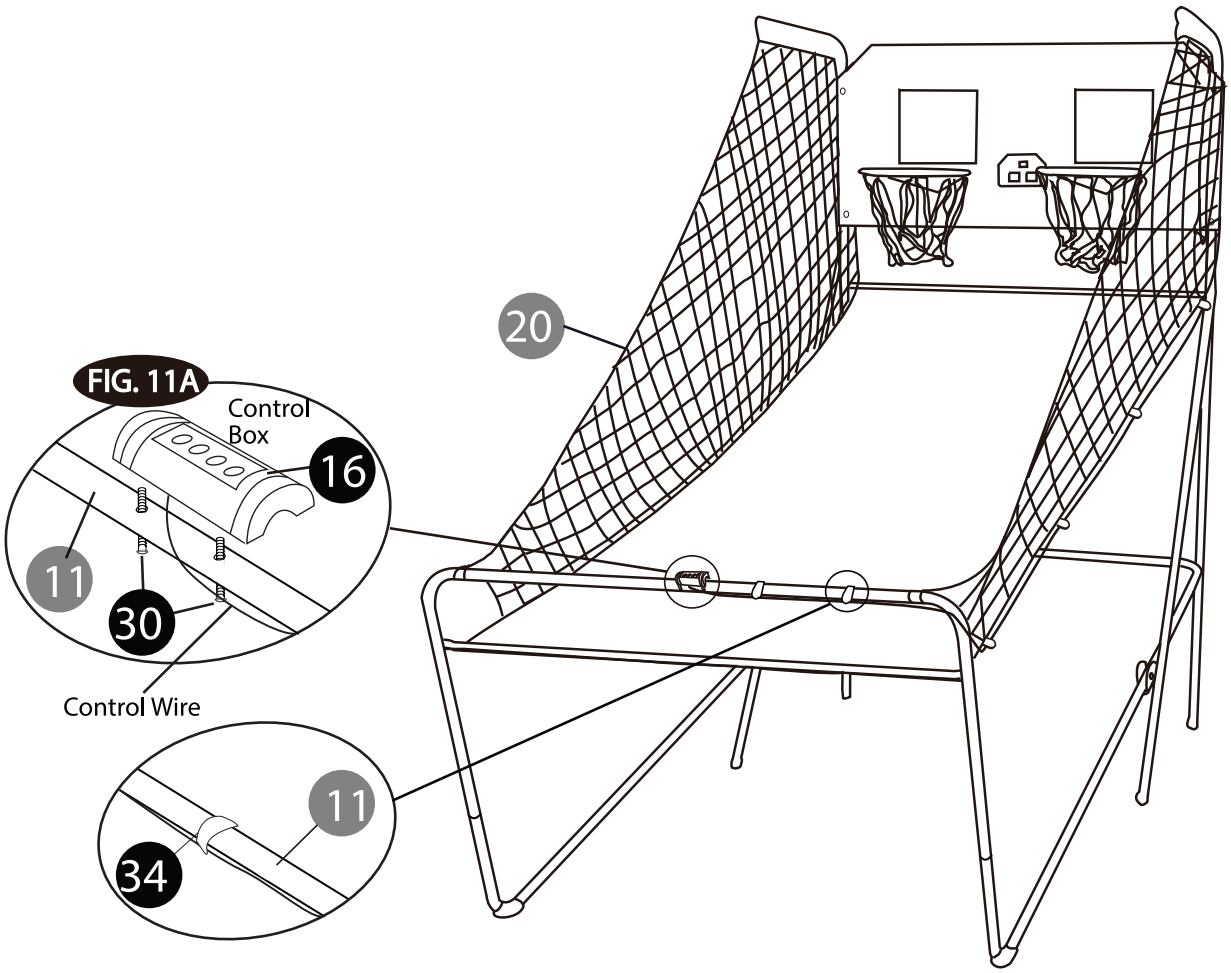
STEP 10	16 x 1 pc.	30 x 2 pcs.	34 x 2 pcs.

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. 11

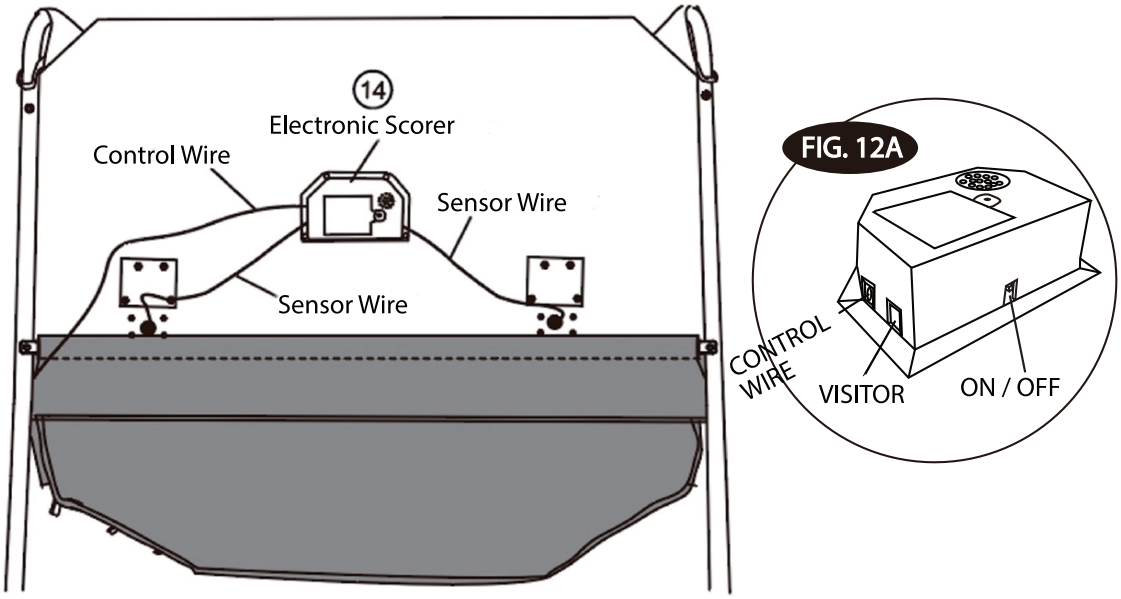


STEP 11

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.

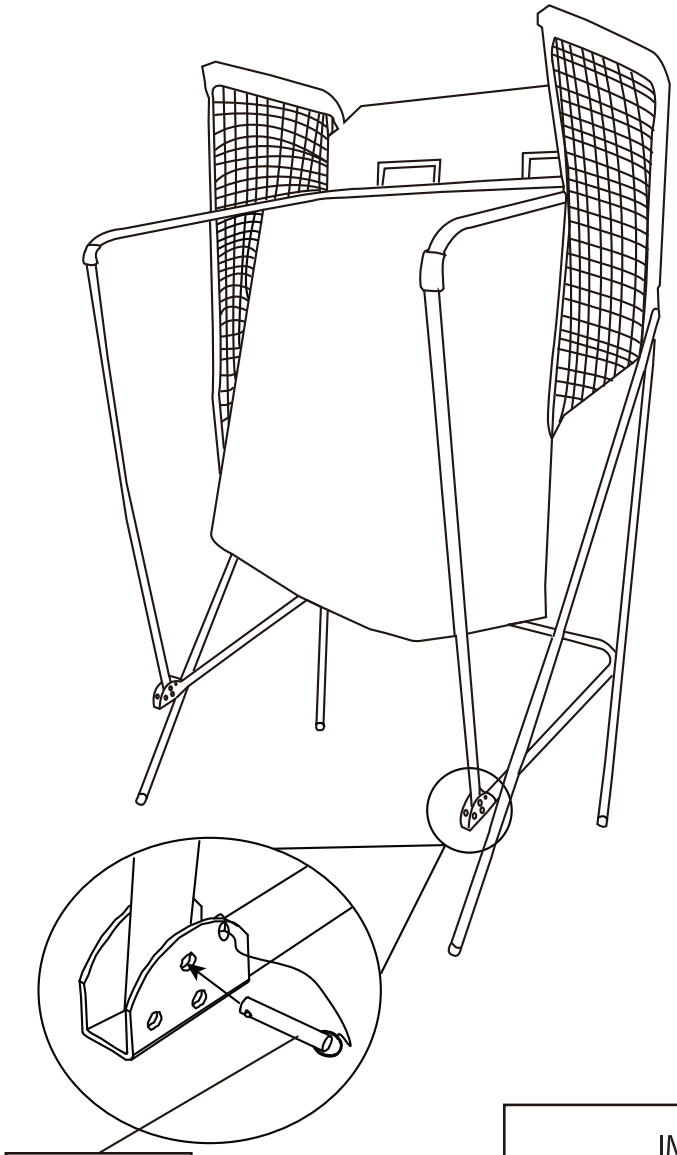
FIG. 12



STEP 12

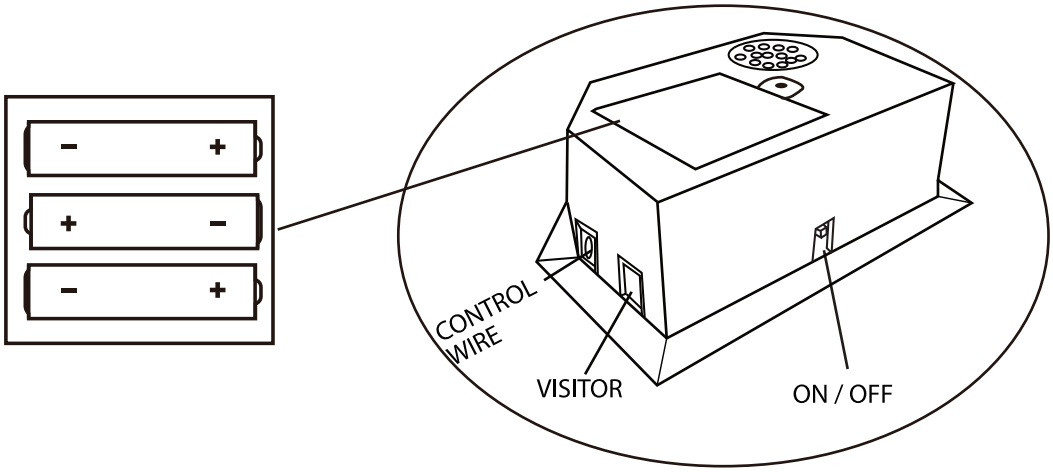
FIG.13
20. Folding position when not in use the basketball game and insert the Lock Pin (#A4) as shown in FIG.13.
Note: The lock pin (#A4) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

FIG. 13



ELECTRONIC SCORER OPERATION

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



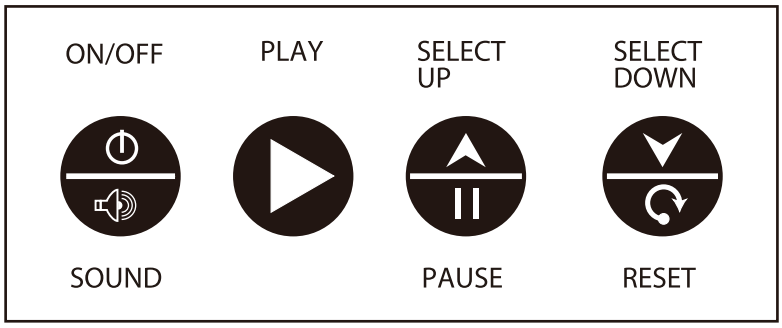
⚠WARNING:
1 Requires 3 "AA"batteries (not included).
2 Do not mix old and new batteries.
3 Do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechangeable (nickel-cadmium) batteries.

Assembly Instructions

- **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

- **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.

Choose From 8 Different Game Options

- **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.

- **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.

- **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.
  e. First player is allowed to shoot at any hoop (Home or VISITOR). If the first player scores in 2 seconds, no letter is given. Game continues for the next player. Scoreboard will display "next player (P2P3/P4)" and LED will flash twice in a second.
  After flash, the next player has to duplicate the shot in the same hoop selected by the first player.

f. If player can't score in 2 seconds, player receives the first letter "H" which will display on scoreboard. Game remains for the same player untill 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.

- **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.

- **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.

Choose From 8 Different Game Options

- **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.

- **One to One**

  Press "PL AY" to enter game 8.
  Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).
  Press "PL AY" 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.
This device complies with the part 15 of the FCC rules. 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.

HOMCOM

IN220800298V06_UK_FR_ES_PT_IT_DE_US_CA

A70-017

FR



ATTENTION: Convient aux enfants de 6+ ans

IMPORTANT - CONSERVEZ CES INFORMATIONS
POUR VOTRE CONSULTATION ULTÉRIEURE: LISEZ ATTENTIVEMENT

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

Informations importantes de sécurité

Veuillez conserver ce manuel dans un endroit sûr pour pouvoir le consulter facilement.

- Cet appareil peut être utilisé par des enfants à partir de 8 ans et plus et par des personnes ayant des capacités physiques, sensorielles ou mentales réduites ou un manque d'expérience et de connaissances à condition qu'elles aient reçu une supervision ou des instructions concernant l'utilisation de l'appareil en toute sécurité et qu'elles comprennent les dangers encourus.
- Les enfants ne doivent pas jouer avec l'appareil.
- Le nettoyage et l'entretien par l'usager ne doivent pas être effectués par des enfants sans surveillance.

AVERTISSEMENT SUR LES PILES

- les batteries non rechargeables ne doivent pas être rechargées;
- les batteries rechargeables doivent être retirées de l'appareil avant d'être chargées;
- les différents types de batteries ou les batteries neuves et usagées ne doivent pas être mélangées;
- les batteries doivent être insérées selon la polarité correcte;
- les batteries déchargées doivent être retirées de l'appareil et éliminées de façon sûre;
- si l'appareil doit être entreposé sans être utilisé pendant une longue période, il convient de retirer les batteries;
- les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

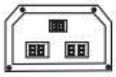
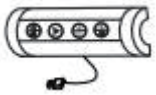
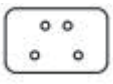


Classe III

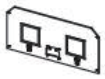
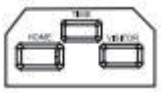
- Le jouet électrique est destiné à être assemblé par un adulte.
- La fiche technique doit être conservée, car elle contient des informations importantes.
- Ne pas utiliser l'appareil et sa batterie dans des conditions extrêmes (températures très faibles ou très élevées, haute altitude…) pendant l'utilisation, le stockage ou le transport.
- Avertissement: L'appareil et sa batterie ne doivent pas être exposées à une chaleur excessive telle que celle du soleil, d'un feu ou d'origine similaire.
- Ne jamais endommager l'appareil et sa batterie.
- ATTENTION: Risque d'incendie ou d'explosion si la batterie est remplacée par un type incorrect.



Liste des pièces

N° de pièce	Illustration de référence	Qté.	N° de pièce	Illustration de référence	Qté.
1	 Tube 1 ⌀22*584*432 mm	*2	11	 Tube 11 ⌀22 * 1067 * 521 mm	*1
2	 Tube 2 ⌀22*686 mm	*2	12	 Tube 12 ⌀12,7 * 1073 mm	*3
3	 Tube 3 ⌀22*883 mm	*1	13	 Basket-ball 7" Dia.	*4
4	 Tube 4 ⌀22*883 mm	*1	14	 Marqueur électronique	*1
5	 Tube 5 ⌀22*756*578 mm	*1	15	 Capteur de commutation	*2
6	 Tube 6 ⌀22*756*578 mm	*1	16	 Boîtier de commande avec fil	*1
7	 Tube 7 ⌀22*832 mm	*2	17	 Bord	*2
8	 Tube 8 ⌀22*838 mm	*2	18	 Plaque de support de jante	*2
9	 Tube 9 ⌀22*559 mm	*2	19	 Pompe de gonflage avec aiguille	*1

Liste des pièces

10	 Tube 10 ⌀22*699*387 mm	*2	20	 Filet de retour de balle	*1
21	 Panneau	*1	28	 M6 Écrou	*32
22	 Rondelle M6	*46	29	 Boulon 3,5 * 10 mm	*4
23	 Boulon M6 * 20 mm	*16	30	 Boulon 4 * 28 mm	*2
24	 Boulon M6 * 29mm	*6	31	 Plaque frontale de marqueur électronique	*1
25	 Boulon M6 * 42mm	*4	32	 Clé	*1
26	 Boulon M6 * 50mm	*4	33	 Clé Allen	*1
27	 Boulon M6 * 35mm	*2	34	 Bracelet autocollant	*2

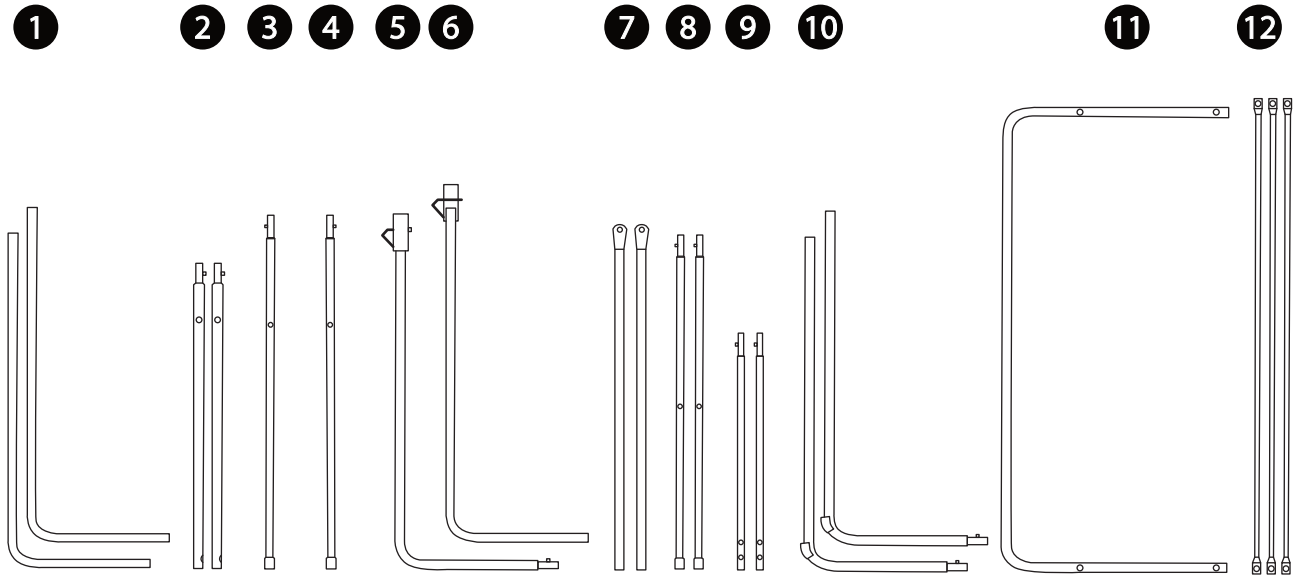
PIÈCES PRÉINSTALLÉES

A1	 Filet	*2	A3	 Insert de poteau en plastique	*2
A2	 Verrou à ressort	*9	A4	 Goupille de verrouillage	*2

Instructions d’Assemblage

●Trouvez un endroit propre et plat pour commencer l’assemblage de votre jeu de basketball. Nous recommandons que deux adultes travaillent ensemble pour assembler ce jeu de basketball.
Retirez toutes les pièces de la boîte et vérifiez que vous disposez de toutes les pièces indiquées sur la page Liste des pièces.
● Coupez ou déchirez soigneusement les quatre coins de la boîte afin que le fond de la boîte puisse être utilisé comme surface de travail. Reportez-vous à la figure ci-dessous.

*AVANT L'ASSEMBLAGE - Veuillez inspecter et disposer tous vos poteaux et pièces.



Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 1				
	2 x 2 pcs.	3 x 1 pc.	4 x 1 pc.	7 x 2 pcs.
	8 x 2 pcs.			

FIG .1 &2

1. Fixez les tubes 2 (#2) au tube 3 et au tube 4 (#3 et #4) en utilisant le verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à FIG.1.
2. Fixez le tube 7 (#7) au tube 8 (# 8) à l'aide du verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à FIG. 2.

FIG. 1

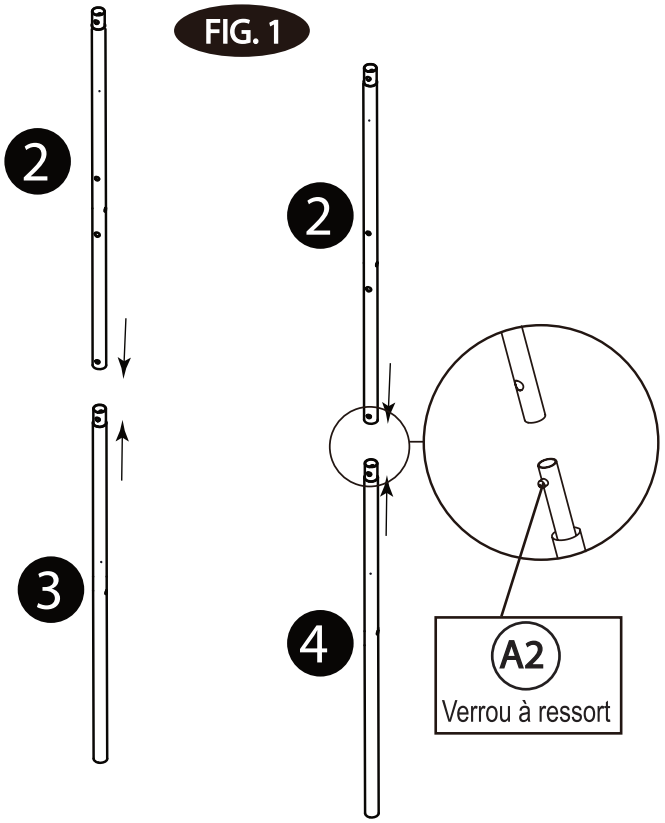
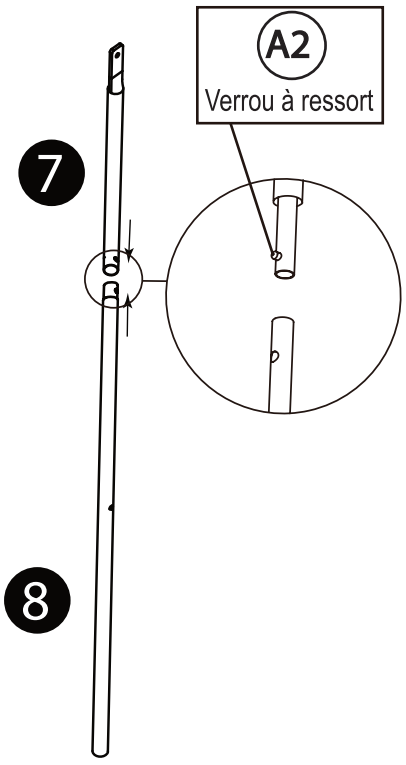


FIG. 2

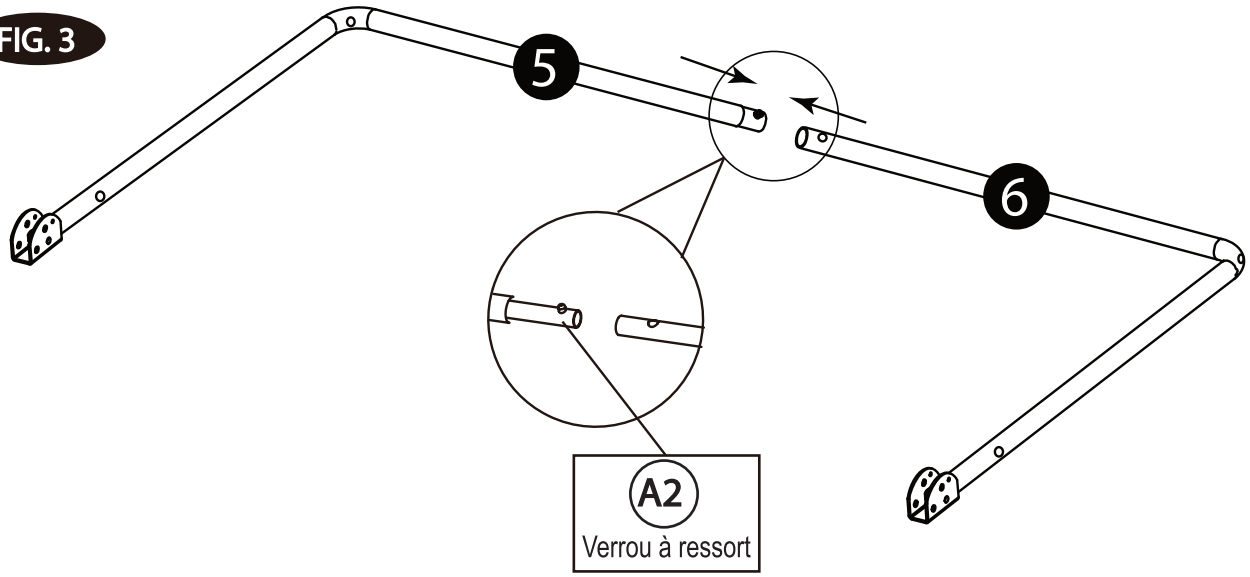


Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 2 5 x 1 pc. 6 x 1 pc.

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

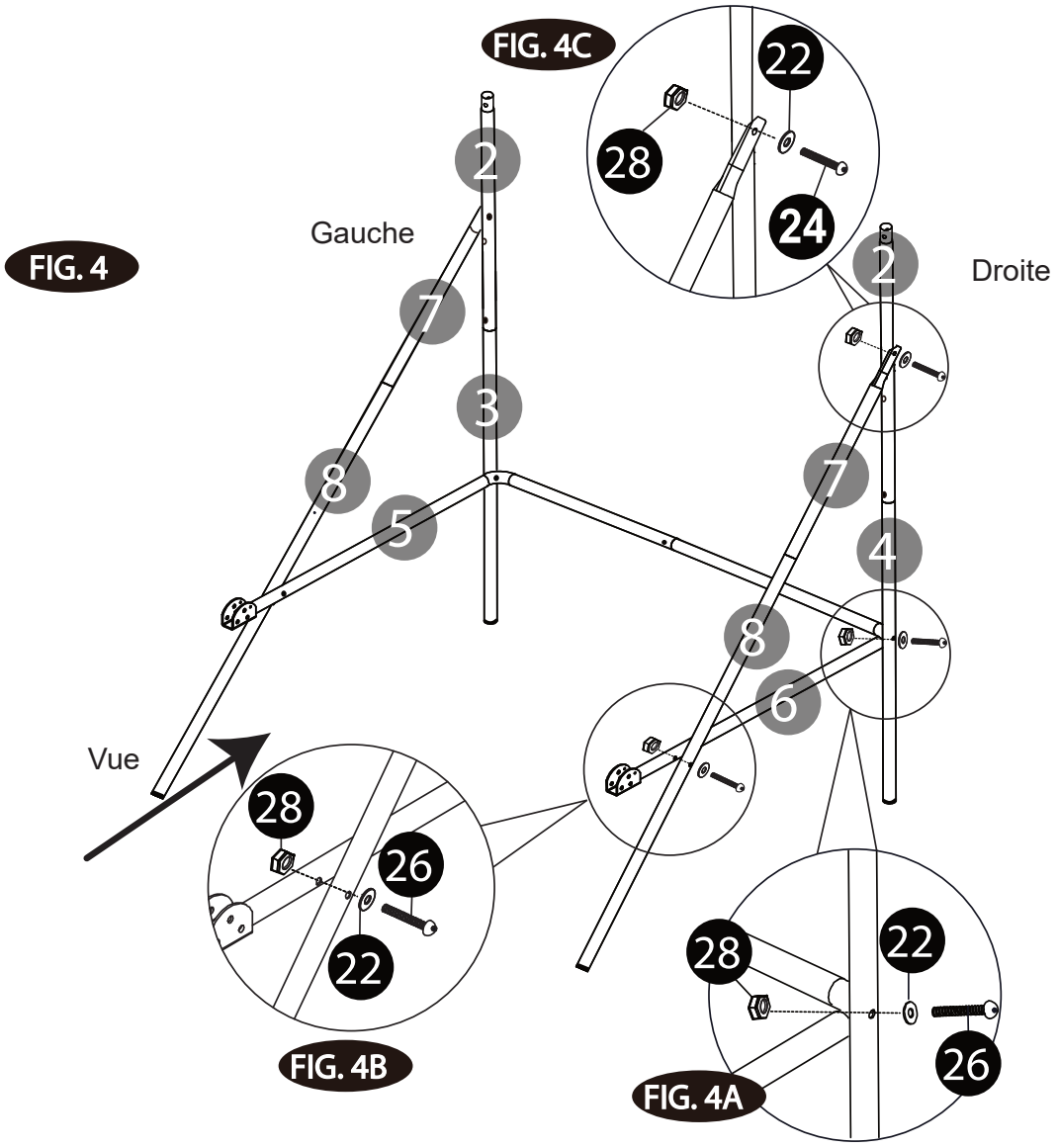
FIG. 3



Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 3	22 x 6 pcs.	24 x 2 pcs.	26 x4 pcs.	28 x 6 pcs.

FIG. 4
4. 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) au tube 8 à l'aide des boulons (# 26), rondelles (# 22) et écrous (# 28) comme illustré à FIG 4, 4A et 4B.
5. Fixez les tubes 7 et 8 (# 7 et # 8) au tube 2 (# 2) à l'aide des boulons (# 24), rondelles (# 22) et écrous (# 28) comme illustré à la FIG. 4C, répétez cette étape pour l'autre côté.
NOTE : Assurez-vous que le verrou à ressort est orienté vers le bas.
Dans cette étape, veuillez noter que les tubes 2,3 et 2,4 sont divisés en côtés gauche et droit. En cas d'installation incorrecte, vous ne pourrez pas installer le panneau suivant.



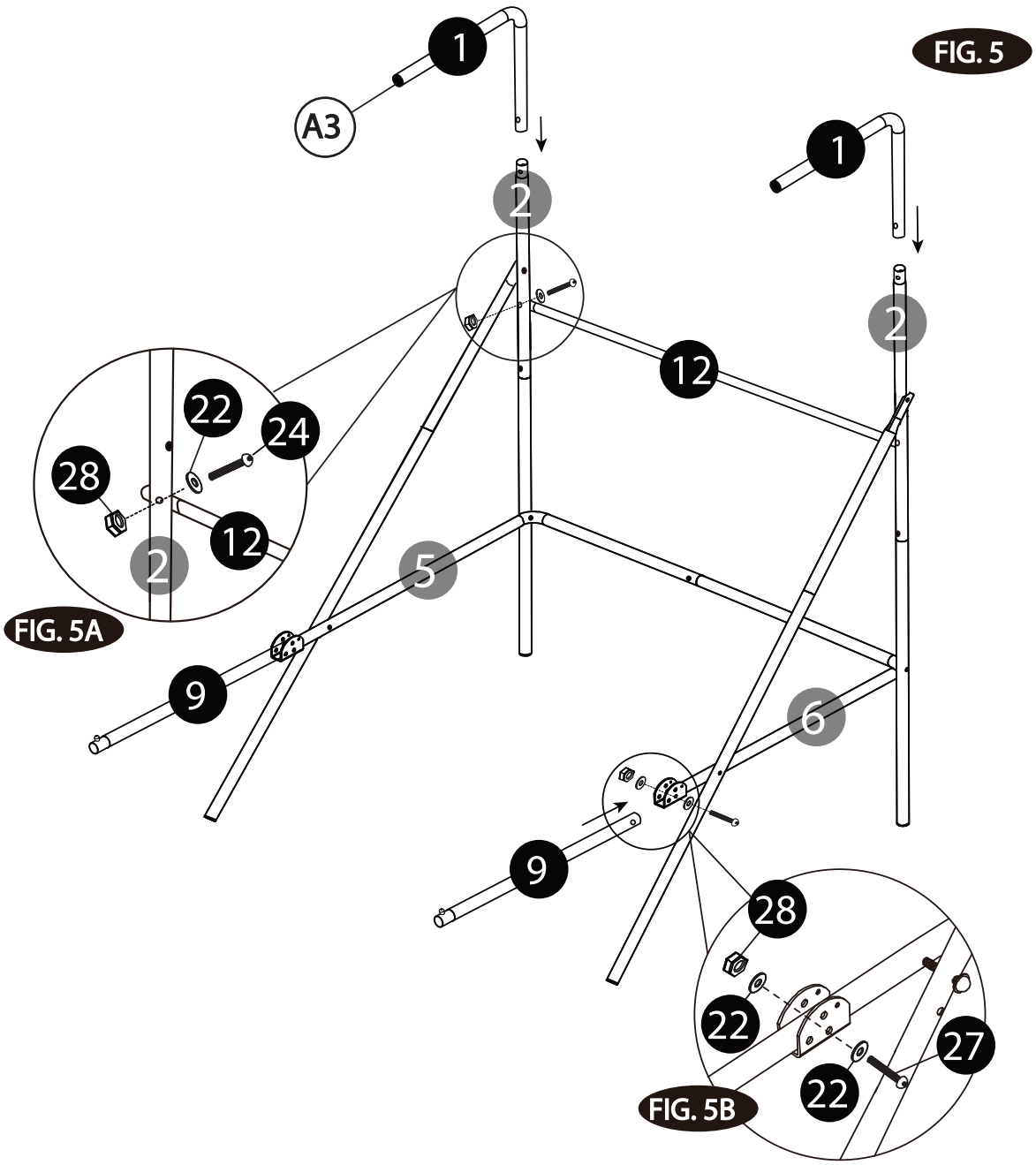
Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 4				
1 x 2 pcs.	9 x 2 pcs.	12 x1 pc.	22 x 6 pcs.
24 x 2 pcs.	27 x 2 pcs.	28 x4 pcs.	

FIG. 5

6. Attachez le tube 12 (# 12) aux tubes 2 à l'aide des boulons (# 24), rondelles (# 22) et écrous (# 28) comme illustré à Fig. 5A, puis insérez le tube 1 (#1) sur le tube 2(#22) comme illustré à FIG. 5.

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



Instructions d'Assemblage

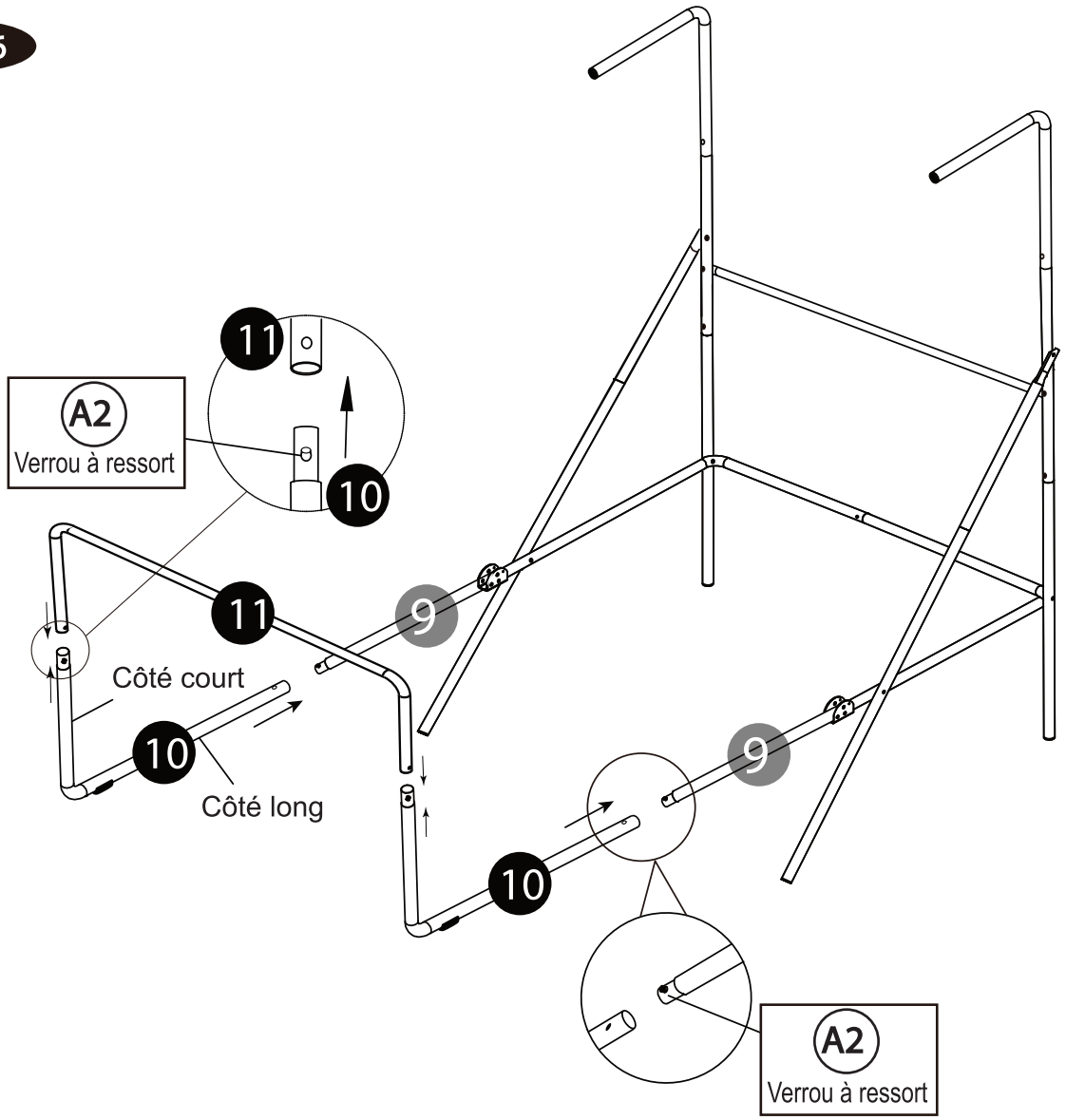
ÉTAPE 5

10 x 2 pcs. 11 x 1 pc.

FIG. 6

8.Fixez le Tube-10 (# 10) au Tube-9 (# 9) en utilisant le verrou à ressort (préinstallé), puis fixez le Tube-11 (# 11) au Tube-10 (# 10) en utilisant le verrou à ressort (préinstallé) comme illustré à FIG.6.

FIG. 6

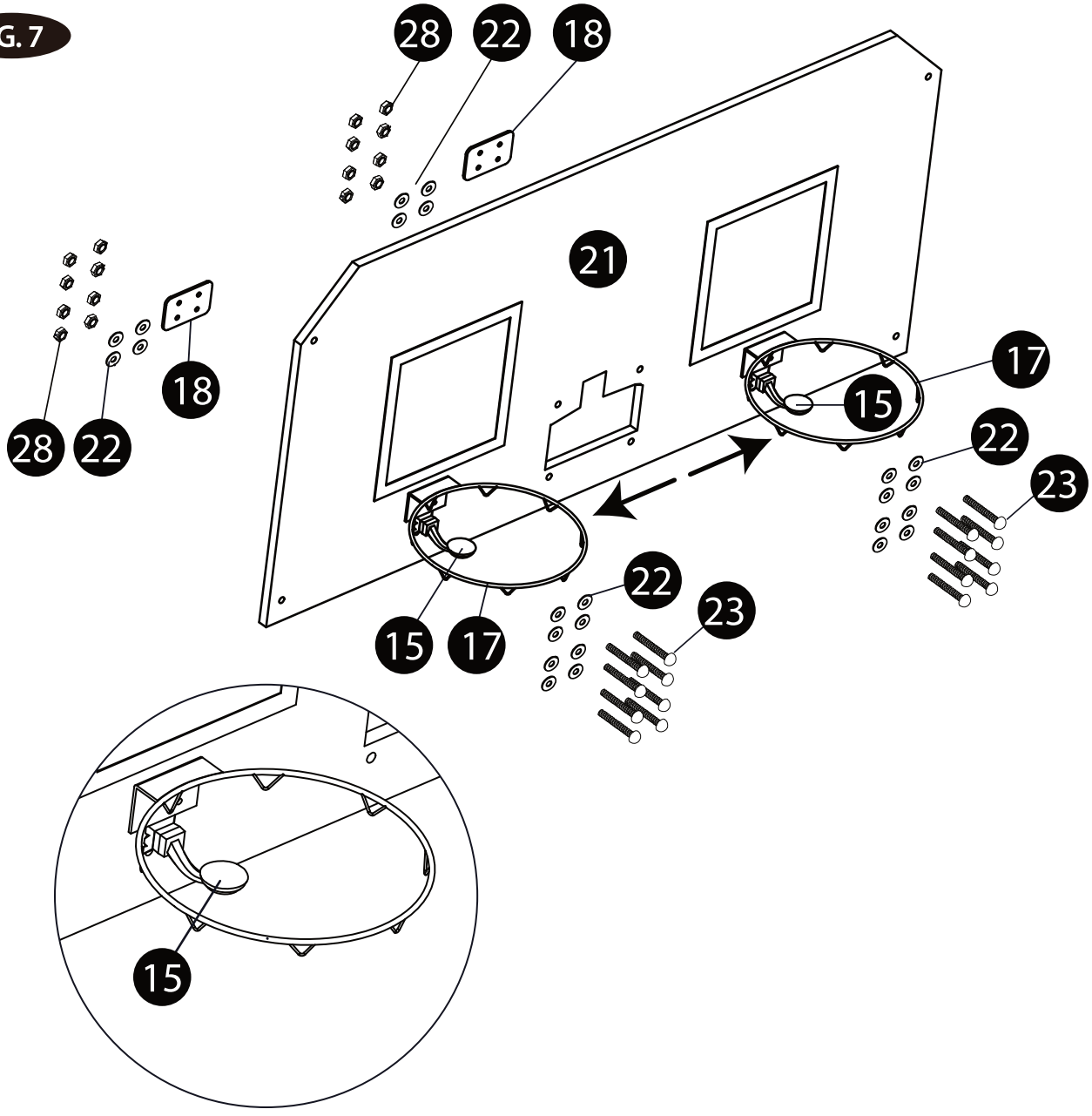


Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 6				
	15 x 2 pcs.	17 x 2 pcs.	18 x 2 pcs.	21 x 1 pc.
	22 x 24 pcs.	23 x 16 pcs.	28 x 16 pcs.	

FIG. 7
11.Fixez la jante (#17) et les plaques de support de jante (#18) au panneau (#21) à l'aide des boulons (#23), rondelles (#22) et écrous (#28). Et puis fixez les capteurs de commutation (#15) au panneau (# 21) à l'aide des boulons (# 23), rondelles (# 22) et écrous (# 28). Veillez à utiliser une rondelle des deux côtés du panneau arrière, comme illustré FIG.7.

FIG. 7

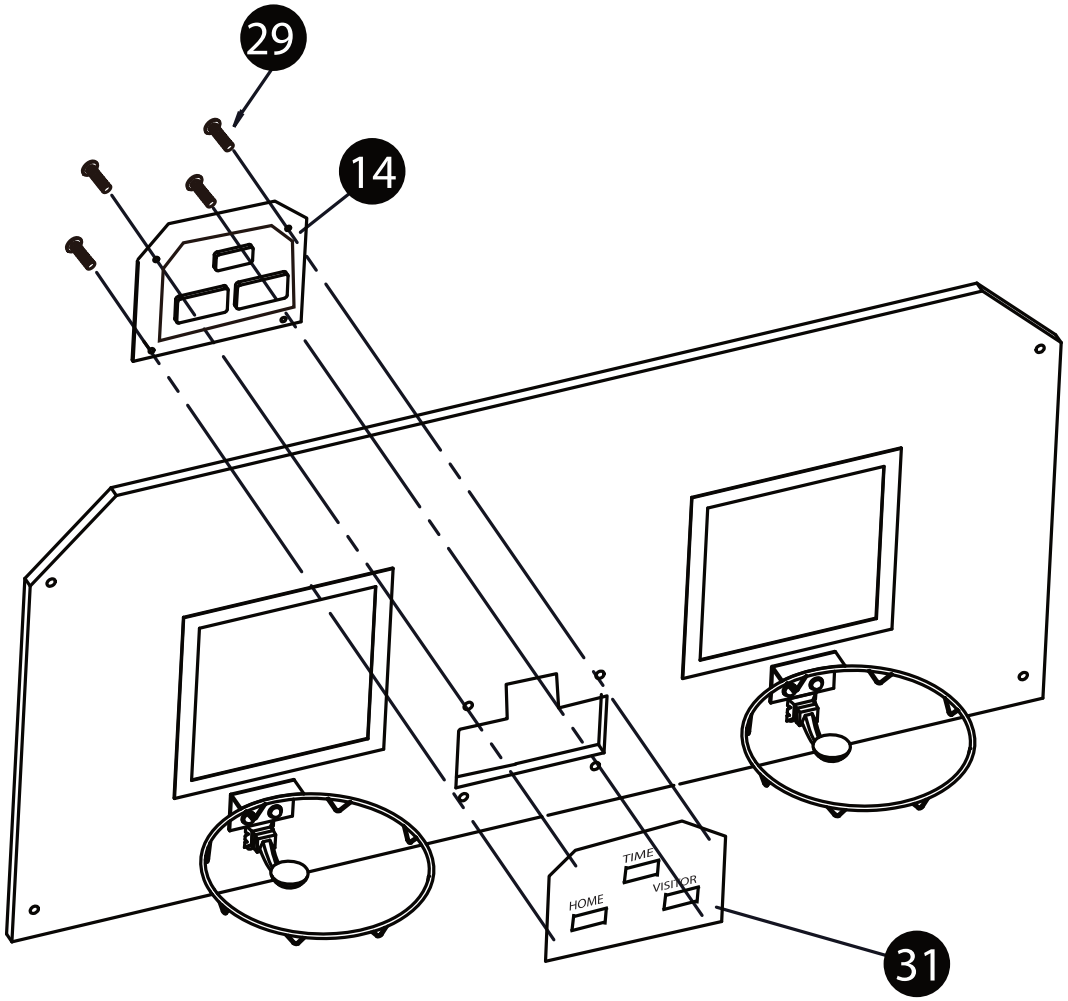


Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 7	14 x 1 pc.	29 x 4 pcs.	31 x 1 pc.

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

FIG. 8



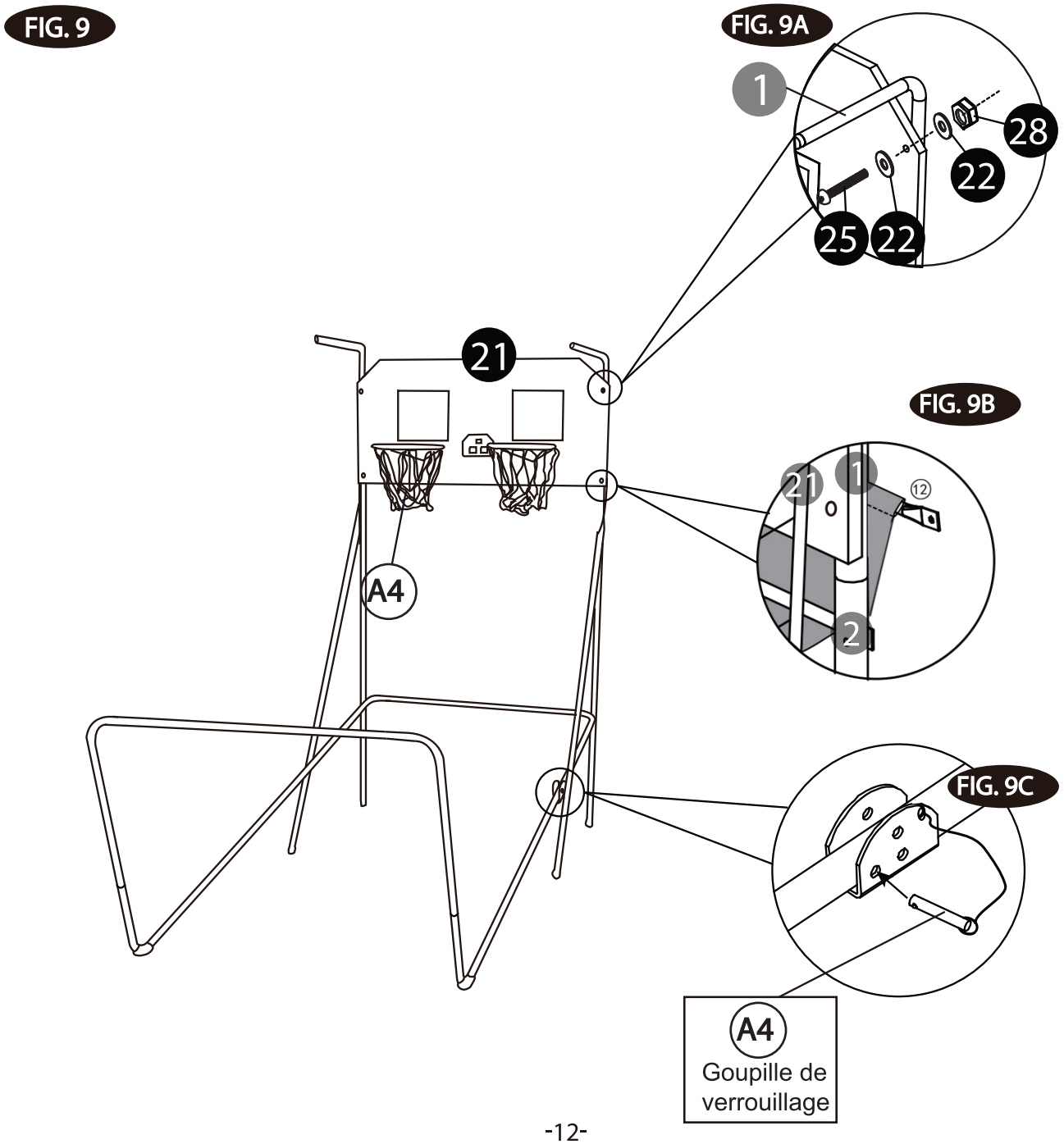
Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 8 | 21 x 1 pc. | 22 x 8 pcs. | 25 x 4 pcs. | 28 x 4 pcs.

FIG. 9

13. Avec l'aide d'un autre adulte, fixez le panneau (# 21) sur le tube supérieur -1 (# 1). A l'aide des boulons (# 25), rondelles (# 22), écrous (# 28) montrés dans FIG. 9A. À chaque trou inférieur du panneau, faites glisser le tube -12 (# 12) à travers le manchon sur le dessus du filet de retour de basketball (# 20), à l'aide des boulons (# 25), rondelles (# 22), écrous (# 28) comme illustré à FIG. 9B.

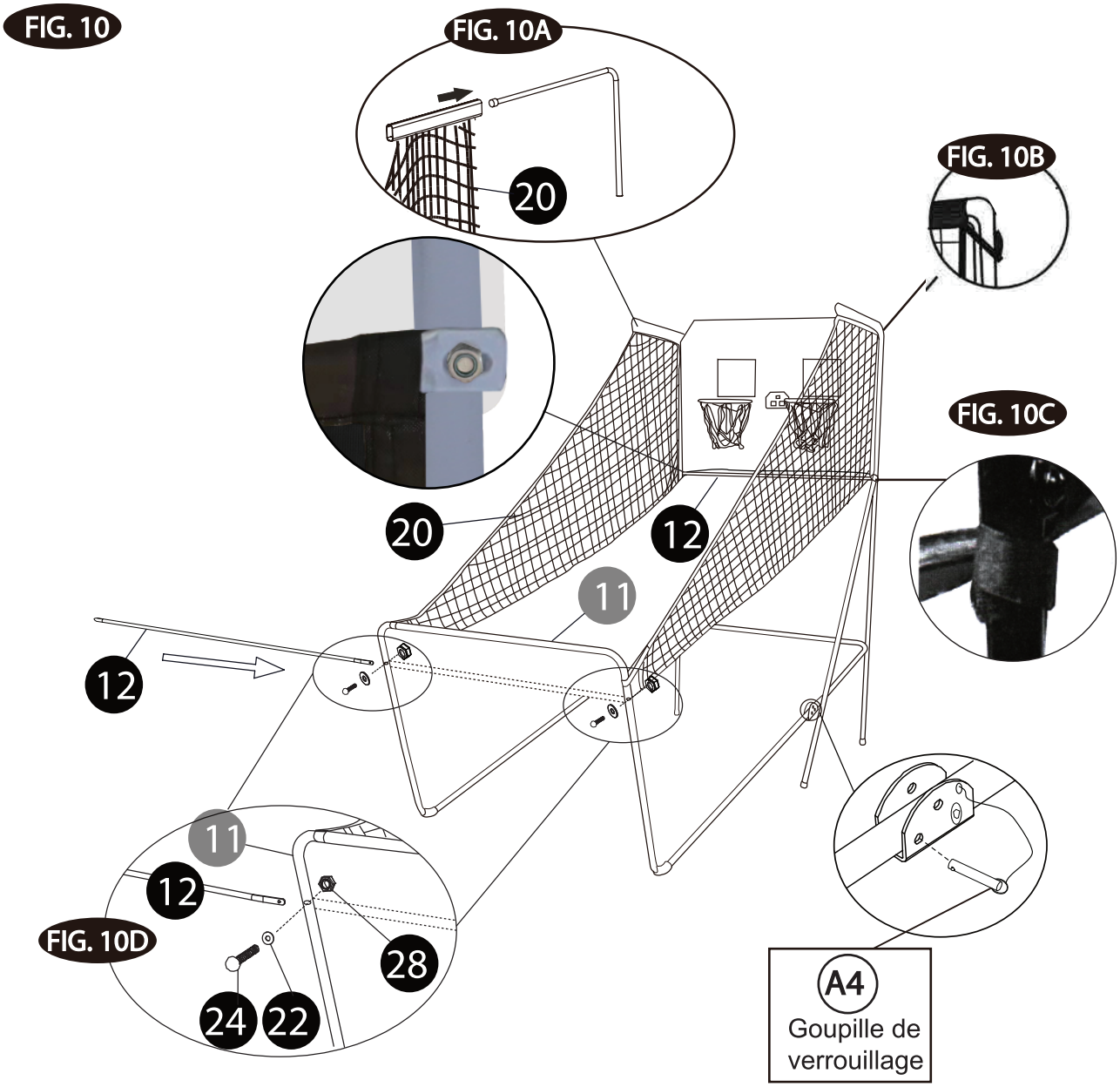
14. Fixez la goupille de verrouillage (#A4) au tube - 5 et au tube - 6 (# 5 & # 6) et insérez-la dans le tube - 5 et le tube - 6 (# 5 &# 6) comme illustré à FIG. 9C.



Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 9				
12 x 1 pc.	20 x 1 pc.	22 x 2 pcs.	24 x 2 pcs.
28 x 2 pcs.			

FIG. 10
15. Faites glisser les sangles élastiques et le manchon du filet de retour de basketball (# 20) sur le tube -1 comme illustré à FIG.10A & 10B & 10C.
16. Faites glisser le tube 12 (# 12) à travers le manchon à l'avant du filet de retour de basketball (# 20), fixez-le d'abord sur le côté gauche en utilisant des boulons (# 24), des rondelles (# 22) et des écrous (# 28) comme illustré à FIG10D. Suivez la même procédure sur le côté droit.

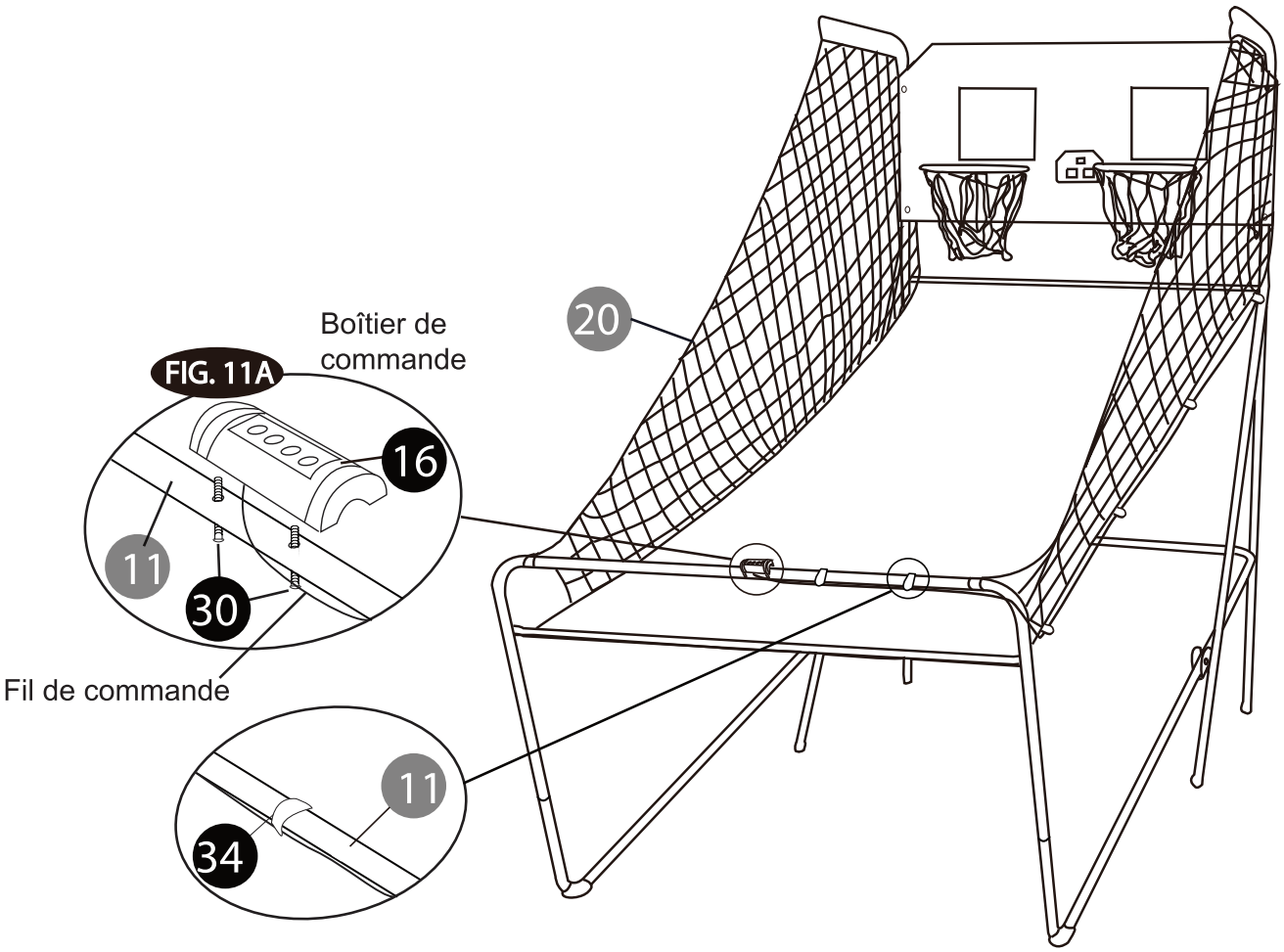


Instructions d'Assemblage

ÉTAPE 10 | 16 x 1 pc. | 30 x 2 pcs. | 34 x 2 pcs.

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 FIG.11A.
18. Passez le reste du fil de contrôle à travers les boucles du filet de retour de balle (#20). Placez le fil de commande sur le tube -11 (#11) à l'aide du bracelet autocollant (#34) comme illustré à FIG.11.

FIG. 11



ÉTAPE 11

19. Connectez le fil du capteur du sens du commutateur ou (#15) au marqueur électronique (#14) comme illustré à FIG. 12. Connectez le fil de commande au marqueur électronique (#14) comme illustré à FIG 12 et 12A.

FIG. 12

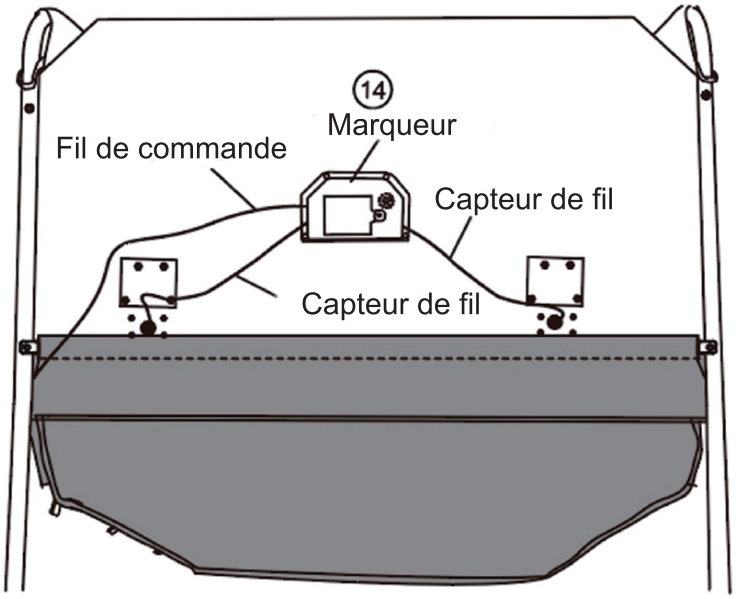
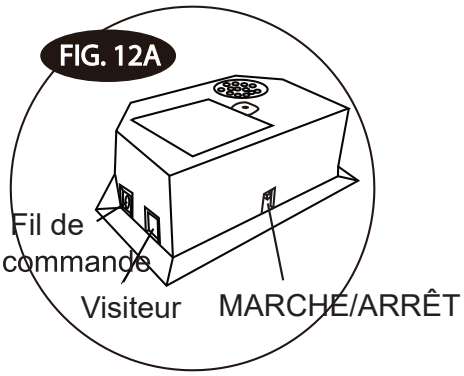


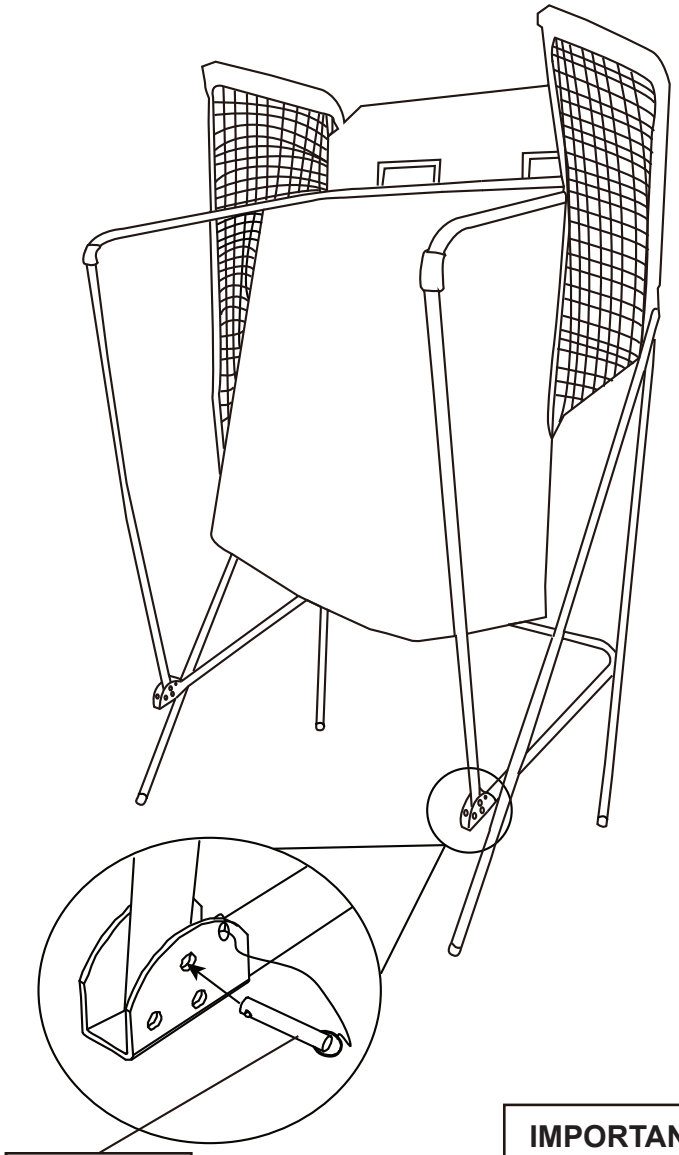
FIG. 12A



ÉTAPE 12

FIG.13
20. Position de pliage lorsque vous n’utilisez pas le jeu de basket-ball et insérez la goupille de verrouillage (#A4) comme illustré à FIG.13.
Note : La goupille de verrouillage (#A4) doit être retirée de sa position d'origine lorsque le jeu est utilisé avant d'être insérée dans sa nouvelle position lorsqu'il est plié.

FIG. 13

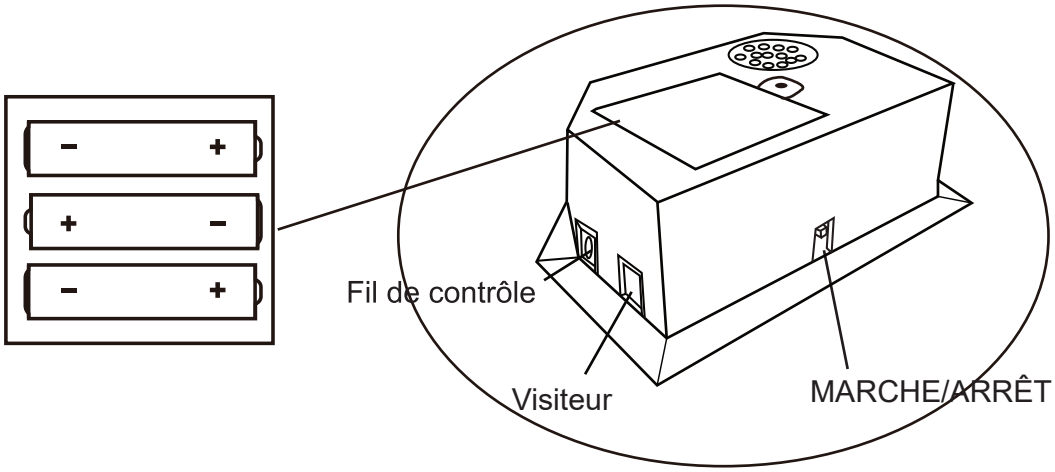


A4
Goupille de verrouillage

IMPORTANT ! Assurez-vous d’utiliser la goupille de verrouillage (#A4) lorsqu’elle est pliée.

Instructions d’Assemblage

FONCTIONNEMENT DU MARQUEUR ÉLECTRONIQUE.
Installation des piles :
Boîtier de piles : Dévissez le boulon à l'aide d'un tournevis et ouvrez le compartiment à piles. Insérez 3 piles « AA » (non fournies) dans l'ordre de polarité indiqué sur le couvercle intérieur. Fermez ensuite le couvercle à l'aide d'un tournevis. Mettez l'appareil sous tension à l'aide de l'interrupteur MARCHE/ARRÊT.
Rappels :
a. Les piles doivent être installées conformément aux exigences de polarité correctes (+ et -).
b. Veuillez nettoyer les contacts de pile ainsi que ceux des appareils avant l’installation de base.
C. Si le jeu ne doit pas être utilisé pendant une longue période, nous recommandons de retirer les piles.

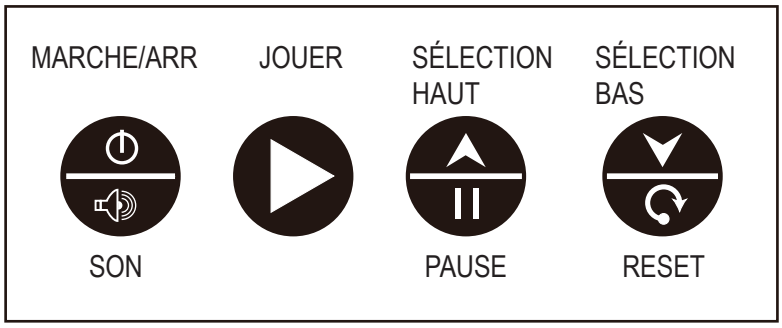


AVERTISSEMENT :
1 Nécessite 3 piles « AA » (non incluses).
2 Ne mélangez pas les piles anciennes et neuves.
3 Ne mélangez pas les piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou remplaçables (nickel-cadmium).

Instructions d’Assemblage

. FONCTIONNEMENT DU BOÎTIER DE COMMANDE
Appuyez sur « MARCHE/ARRÊT » pour activer le marqueur.
Le tableau d’affichage « ACCUEILLE » indique « 01 » (jeu prédéfini 1).
Appuyez sur « SELECT UP and DOWN » pour sélectionner un jeu.
Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le mode de jeu sélectionné.
Appuyez sur « SON » pour activer / désactiver le son pendant la lecture.
Appuyez sur « PAUSE » pour mettre en pause ou commencer le comptage des heures.
Appuyez et maintenez le bouton « MARCHE/ARRÊT » 3 secondes pour désactiver le scoreur.
Appuyez et maintenez le bouton « RESET » 3 secondes pour réinitialiser les jeux.
Note: Si aucun tir n’est effectué ou si aucun bouton n’est enfoncé dans les 15 minutes, le marqueur sera désactivé automatiquement.

PANNEAU DE CONFIGURATION



Choisissez parmi 8 options de jeu différentes

Battre l’horloge
Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le jeu 1.
Appuyez sur « Has/Bas » pour sélectionner un ou plusieurs joueurs (P1/P2/P3/P4).
Appuyez sur « JOUER » après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.
Appuyez sur « JOUER » pour commencer le jeu.
Le tableau d’affichage « ACCUEIL » montre le joueur 1, 3 ; le tableau d’affichage « ISITOR » montre le joueur 2,4.
Tous les tirs valent 2 points jusqu'aux 10 dernières secondes, chaque score compte 3 points.
Compte à rebours de 5 secondes avant le tour du joueur suivant lorsqu’un joueur termine le jeu.
Le joueur avec plus de points marqués gagne (LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
Appuyez sur « JOUER » pour redémarrer ce jeu.

Choisissez parmi 8 options de jeu différentes

'3 points battre l'horloge temp

Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le jeu 2.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner un ou plusieurs joueurs (P1 / P2 / P3 / P4).
Appuyez sur « JOUER » après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes. Appuyez sur « JOUER » pour commencer le jeu.
Le tableau d'affichage « ACCUEIL » montre le joueur 1, 3; Le tableau d'affichage « VISITEUR » montre le joueur 2,4.
Tous les tirs effectués comptent 3 points.
Compte à rebours de 5 secondes avant le tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine le jeu.
Le joueur avec plus de points marqués gagne (LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
Appuyez sur « JOUER » pour redémarrer ce jeu.

'Riposte

Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le jeu 3.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner plusieurs lecteurs (P2 / P4).
Appuyez sur « JOUER » pour commencer le jeu.
Prise de vue réalisée dans le cadre « ACCUEILLE », +2 points marqués affichés sur le tableau « ACCUEILLE » et -2 points pour « VISITEUR ».
Prise de vue réalisée dans le cadre « ISITOR », +2 points marqués affichés sur le tableau « VISITEUR » et -2 points pour « ACCUEILLE ».
Une fois qu'un joueur marque 10 points qui gagne et le jeu est terminé. Appuyez sur « JOUEUR » pour redémarrer ce jeu.

-Cheval

a. Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le jeu 4.
b. Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner plusieurs lecteurs (P2 / P3 / P4).
c. Appuyez sur « JOUER » après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
d. Le joueur doit faire un tir en 2 secondes.
e. Le premier joueur est autorisé à tirer sur n'importe quel cerceau (ACCUEILLE 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 affichera « joueur suivant (P2/P3 / P4) » et LED clignotera deux fois en une seconde.
Après le clignotement, le joueur suivant doit reproduire le tir dans le même cerceau que celui sélectionné par le premier joueur.

f. Si le joueur n'arrive pas à marquer en 2 secondes, le joueur reçoit la première lettre « H» qui s'affichera sur le tableau d'affichage. Le jeu reste pour le même joueur jusqu'à ce qu'il marque. Si le joueur continue de manquer, le joueur reçoit « O » suivi de « R », « S », « E ». La lettre « E » est donnée, le joueur est éliminé.
g. Le premier joueur à épeler « cheval » perd. Les joueurs les étapes d.e.f. jusqu'à la fin du jeu.
h. Le dernier joueur à épeler « horse » gagne.
i. Appuyez sur « JOUER » pour redémarrer ce jeu.

Point de contrôle

Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le jeu 5.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner un / plusieurs joueurs (P1 / P2 / P3 / P4).
Appuyez sur « JOUER » pour commencer le jeu.
« ACCUEILLE » affiche « JOUEUR », « VISITEUR » affiche « 24 » points, préréglé 40 secondes de temps de jeu.
Les points marqués seront affichés sur le tableau d'affichage « ACCUEILLE ».
Avant la fin du temps imparti, une fois que 24/52/68/86 points sont marqués, le temps de jeu augmente respectivement de 10/20/10/20 secondes.
Compte à rebours de 5 secondes avant le tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie.
Le joueur avec plus de points marqués gagne (LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
Le jeu est terminé lorsqu'un joueur marque 98 points.
Appuyez sur « JOUER » pour redémarrer ce jeu.

Autour du monde

Utilisez du ruban adhésif pour marquer les lignes de tir.
Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le jeu 6.
Appuyez sur « Haut/Bas » pour sélectionner un ou plusieurs joueurs (P1/P2/P3/P4).
Appuyez sur « JOUER » après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Le tableau d'affichage « ACCUEILLE » affiche le joueur 1/2/3/4, « VISITEUR » affiche les points marqués.
Lorsque le score atteint 10 points ou que le temps atteint 99 secondes, le compte à rebours est de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant, lorsqu'un joueur termine le jeu.
Le joueur qui termine le jeu en premier gagne (LED clignotera sur le gagnant).
Appuyez sur « JOUER » pour redémarrer ce jeu.

Choisissez parmi 8 options de jeu différentes

Tir à gauche et à droite

Appuyez sur « JOUER » pou renter le jeu 7.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner un / plusieurs joueurs (P1 / P2 / P3 / P4).
Appuyez sur « JOUER » après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.
Appuyez sur « JOUER » pour commencer le jeu.
Le tableau d'affichage « ACCUEILLE » affiche le joueur, « VISITEUR » affiche les points.
Faites une photo dans le cadre « ACCUEILLE » lorsque LED clignote sur « ACCUEILLE », affichage de 2 points marqués sur « ACCUEILLE ».
Faites un tir dans le cadre « ISITOR » lorsque la LED clignote sur « ISITOR », 2 points marqués s'affichent sur « VISITEUR ».
Compte à rebours de 5 seconds jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur a terminé le jeu.
Le joueur avec plus de points marqués gagne (LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
Appuyez sur « JOUER » pour redémarrer le jeu.

Un à un

Appuyez sur « JOUER » pour entrer dans le jeu 8.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner un ou plusieurs joueurs (P1 / P2 / P3 / P4).
Appuyez sur « JOUER » après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Appuyez sur « Haut / Bas » pour sélectionner le temps de lecture, 30/45/60 secondes.
Appuyez sur « JOUER » pour commencer le jeu.
Le tableau d'affichage « ACCUEILLE » montre le joueur 1, 3; Le tableau d'affichage « VISITEUR » montre le joueur 2,4.
Tous les tirs 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 le jeu.
Le joueur avec plus de points marqués gagne (LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
Appuyez sur « JOUER » pour redémarrer le jeu.

ATTENTION !

Les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler l'autorisation de l'utilisateur d'utiliser l'équipement.
Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC . L'exploitation est soumise 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.

HOMCOM

IN220800298V06_UK_FR_ES_PT_IT_DE_US_CA

A70-017

ES



ADVERTENCIA: Adecuado para los niños de 6+ años

IMPORTANTE - CONSERVE ESTA INFORMACIÓN
PARA SU CONSULTA POSTERIOR: LEER DET ALLA DAMENTE

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

Información importante de seguridad

Guarde este manual en un lugar seguro para futuras consultas.

- Este aparato puede ser utilizado por niños mayores de 8 años y personas con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas, o falta de experiencia y conocimientos, siempre que hayan recibido supervisión o instrucciones sobre el uso seguro del dispositivo y comprendan los riesgos involucrados.
- Los niños no deben jugar con el aparato.
- La limpieza y el mantenimiento por parte del usuario no deben ser realizados por niños sin supervisión.

ADVERTENCIA SOBRE LAS PILAS

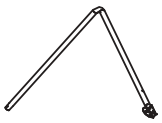
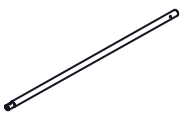
- las pilas no recargables no deben recargarse;
- las pilas recargables deben retirarse del dispositivo antes de cargarlas;
- no se deben mezclar diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y usadas;
- las pilas deben insertarse con la polaridad correcta;
- Las baterías agotadas deben retirarse del aparato y desecharse de manera segura;
- Si el aparato va a almacenarse sin uso durante un largo período, se deben retirar las baterías;
- Los terminales de alimentación no deben cortocircuitarse.

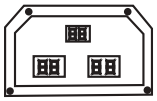
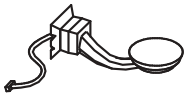
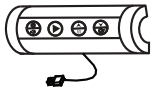
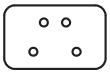
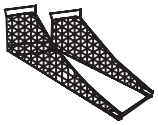


Clase III

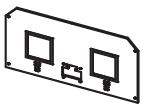
- El juguete eléctrico debe ser ensamblado por un adulto.
- La hoja de instrucciones debe conservarse, ya que contiene información importante.
- Nunca utilice el aparato y su batería en condiciones extremas (temperaturas extremadamente altas o bajas, gran altitud...) durante el uso, almacenamiento o transporte.
- Advertencia: Las baterías no deben exponerse a calor excesivo como luz solar directa, fuego o similares.
- Nunca dañe el aparato ni su batería.
- PRECAUCIÓN: Riesgo de incendio o explosión si la batería es reemplazada por un tipo incorrecto.

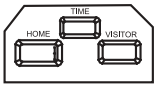
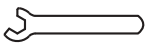
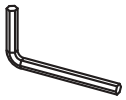
Lista de partes

Artículo	Imagen de referencia	Cant.
1	 Tubo 1 Ø22x584x432mm	X2
2	 Tubo 2 Ø22x686mm	X2
3	 Tubo 3 Ø22x883mm	X1
4	 Tubo 4 Ø22x883mm	X1
5	 Tubo 5 Ø22x756x578mm	X1
6	 Tubo 6 Ø22x756x578mm	X1
7	 Tubo 7 Ø22x832mm	X2
8	 Tubo 8 Ø22x838mm	X2
9	 Tubo 9 Ø22x559mm	X2
10	 Tubo 10 Ø22x699x387mm	X2

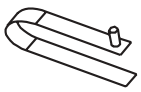
Artículo	Imagen de referencia	Cant.
11	 Tubo 11 Ø22x1067x521mm	X1
12	 Tubo 12 Ø12.7x1073mm	X3
13	 Balón, diámetro de 7”	X4
14	 Marcador electrónico	X1
15	 Sensor del interruptor	X2
16	 Caja de control con cable	X1
17	 Placa de soporte para canasta	X2
18	 Inflador	X2
19	 Red de retorno de pelota	X1
20	 Marcador electrónico	X1

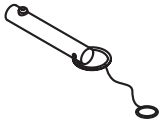
Lista de partes

Artículo	Imagen de referencia	Cant.
21	 Tablero trasero	X1
22	 Arandela M6	X46
23	 Tornillo M6*20mm	X16
24	 Tornillo M6*29mm	X6
25	 Tornillo M6*42mm	X4
26	 Tornillo M6*50mm	X4
27	 Tornillo M6*35mm	X2

Artículo	Imagen de referencia	Cant.
28	 Tuerca M6	X32
29	 Tornillo 3.5*10mm	X4
30	 Tornillo 4*28mm	X2
31	 Placa frontal del marcador	X1
32	 Llave inglesa	X1
33	PI  Llave Allen	X1
34	 Correa autoadhesiva	X2

PIEZAS PREINSTALADAS

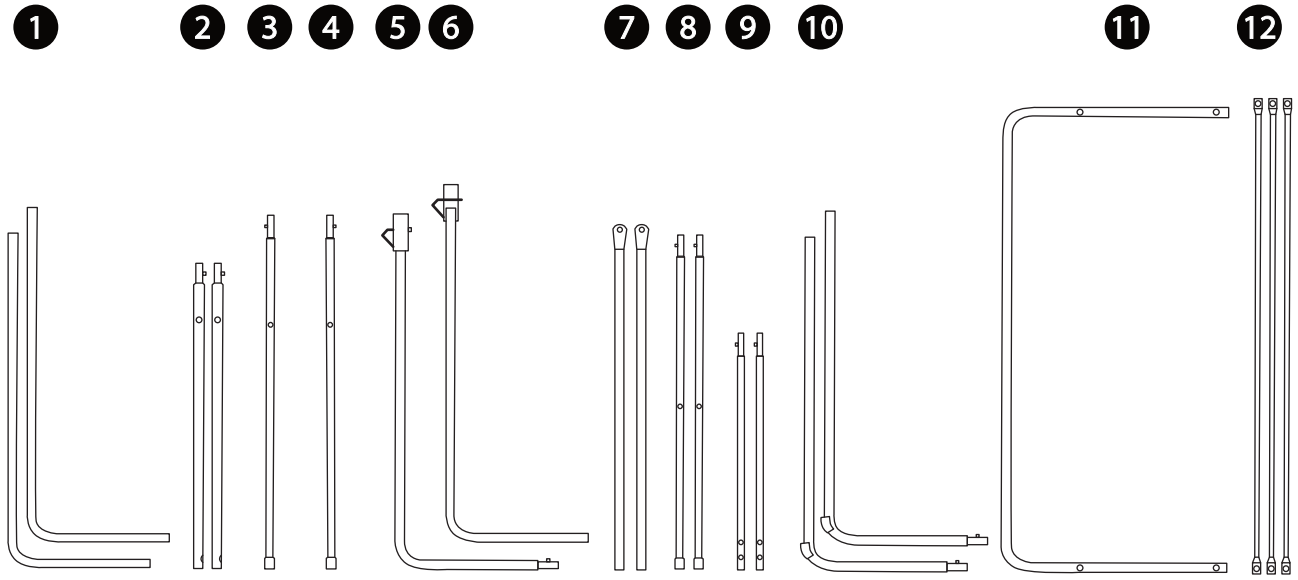
A1	 Red	X2
A2	 Resorte de bloqueo	X9

A3	 Tapas de plástico	X2
A4	 Pasador de bloqueo	X2

Instrucciones de montaje

1. Busque un lugar limpio y nivelado para instalar su juego de baloncesto. Es recomendable que la instalación sea realizada de forma conjunta por 2 adultos.
2. Saque todas las piezas de la caja y asegúrese de que tenga todas las piezas enumeradas como se muestran en la página de “Lista de piezas”.
3. Corte o rasgue las 4 esquinas de la caja con mucho cuidado para utilizar la parte inferior como superficie de trabajo.

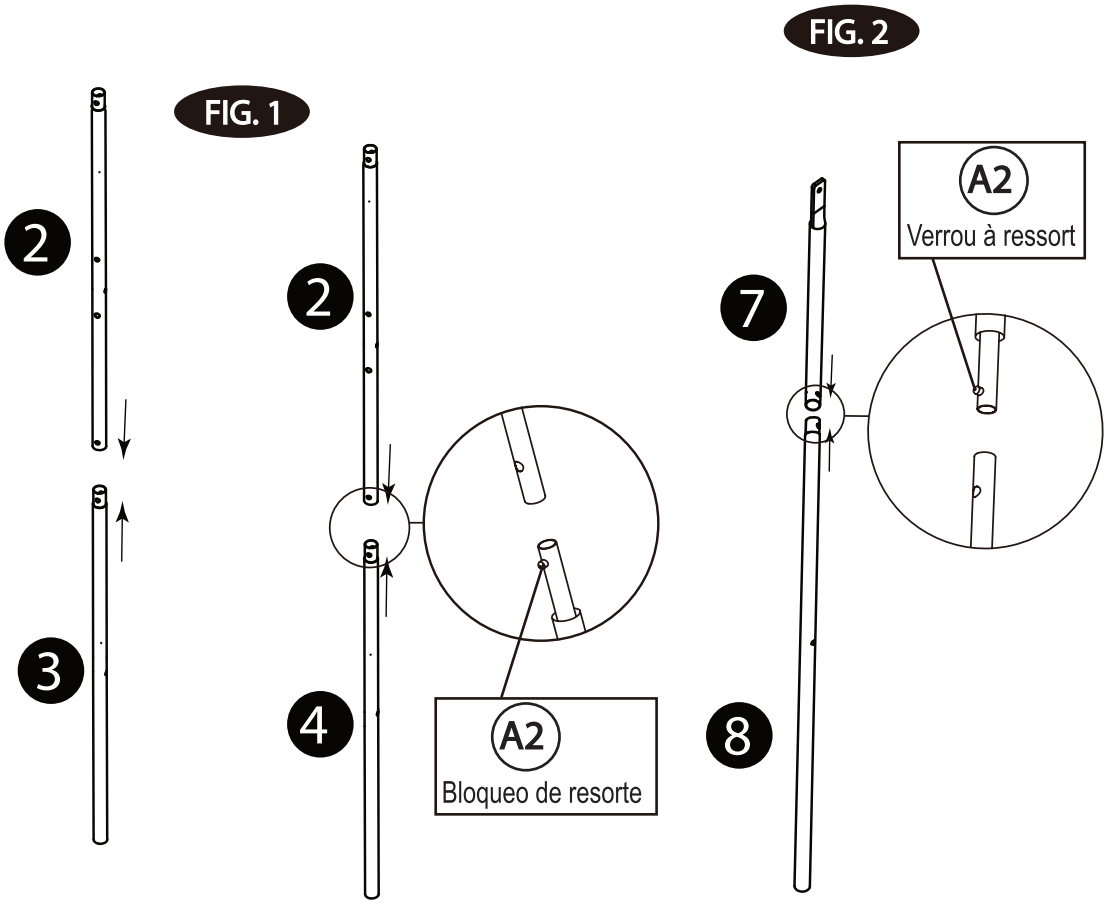
ANTES DE REALIZAR EL MONTAJE: Verifique que están todas las piezas y ordénelas



Instrucciones de montaje

PASO 1	2	x 2 pcs.	3	x 1 pc.	4	x 1 pc.	7	x 2 pcs.
	8	x 2 pcs.						

Figura 1 y 2
1. Conecte el tubo 2 a los tubos 3 y 4 fijando con el resorte de bloqueo (preinstalado) como se muestra en la Figura 1.
2. Conecte los tubos 7 y 8 fijando con el resorte de bloqueo (preinstalado) como se muestra en la Figura 2.

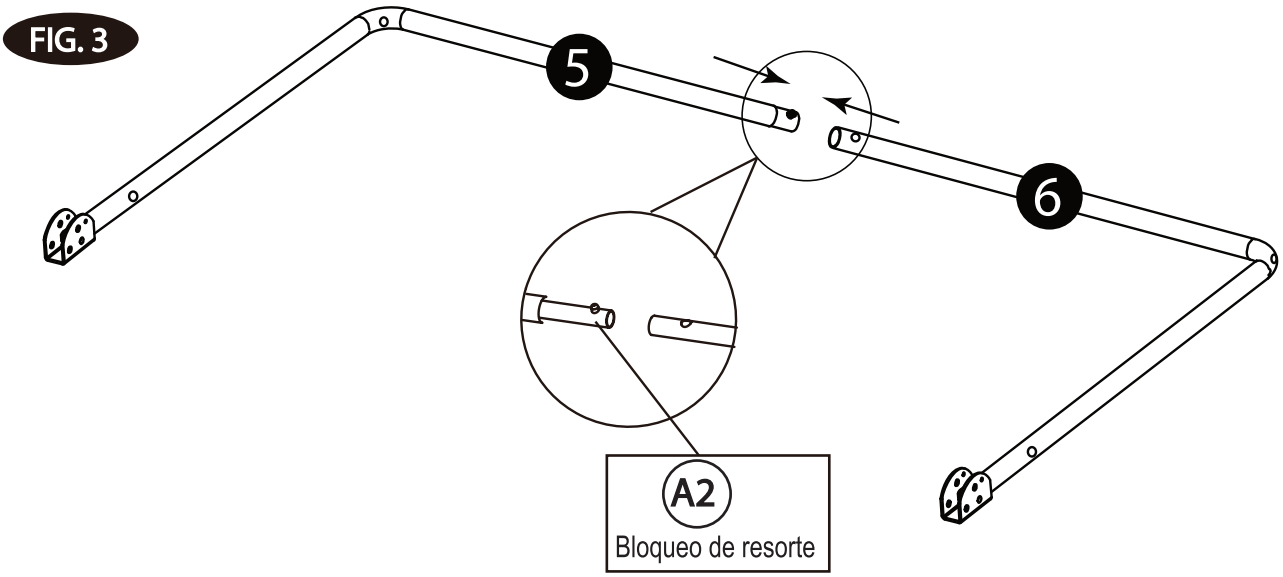


Instrucciones de montaje

PASO 2 | 5 x 1 pc. | 6 x 1 pc.

Figura 3
3. Conecte los tubos 5 y 6 fijando con el resorte de bloqueo (preinstalado) como se muestra en la Figura 3.

FIG. 3

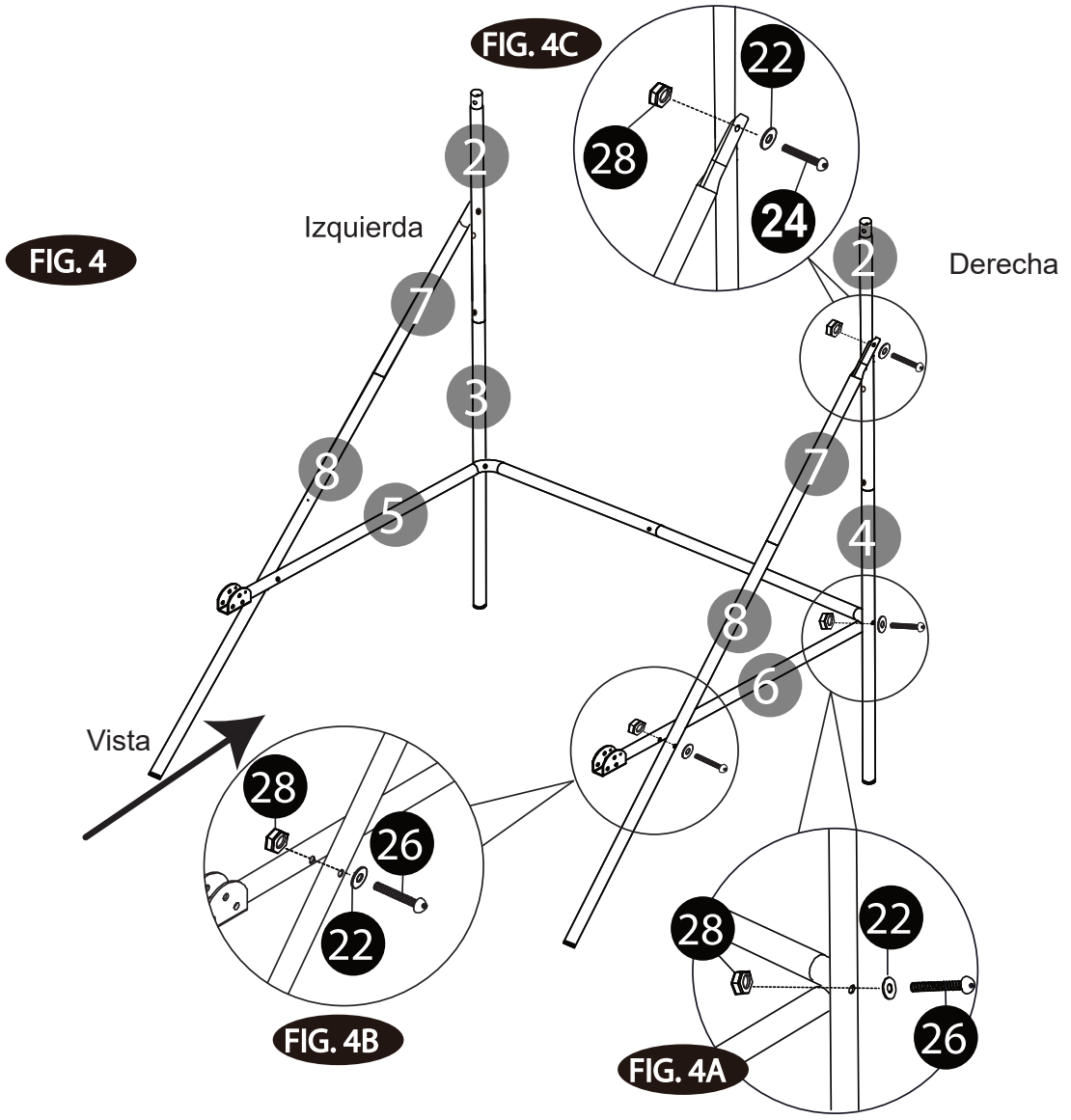


Instrucciones de montaje

PASO 3	22 x 6 pcs.	24 x 2 pcs.	26 x4 pcs.	28 x 6 pcs.

Figura 4
4. Conecte los tubos 5 y 6 a los tubos 3 y 4 fijando con los tornillos (26), las arandelas (22) y las tuercas (28). Entonces, conecte los tubos 5 y 6 al tubo 8 fijando con los tornillos (28), las arandelas (22) y las tuercas (28) como se muestra en la Figura 4, 4A y 4B.
5. Conecte los tubos 7 y 8 al tubo 2 fijando con los tornillos (24), las arandelas (22) y las tuercas (28) como se muestra en la Figura 4C. Repite este paso para instalar el otro lado.

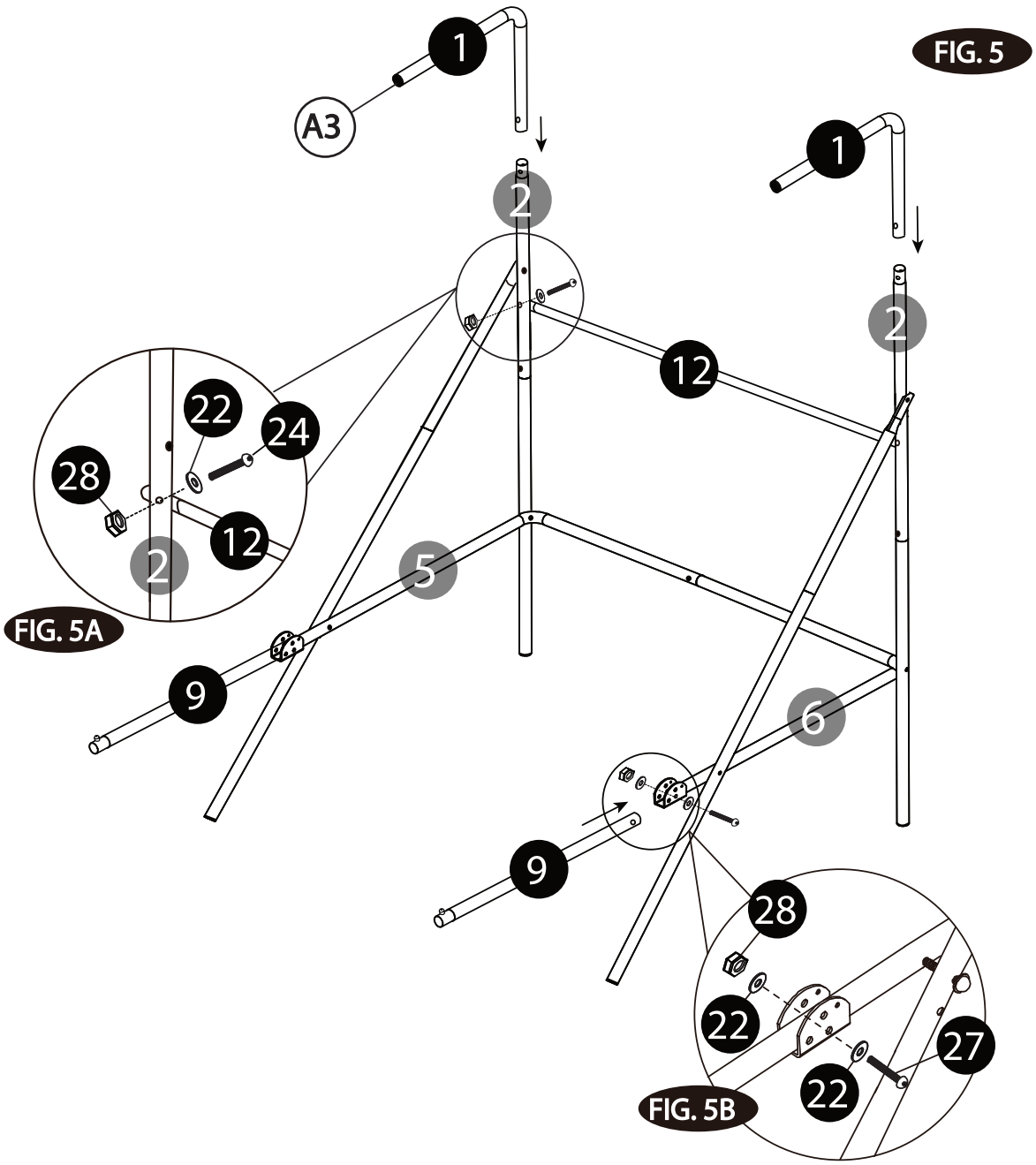
NOTA: Asegúrese de que el resorte de bloqueo esté orientado hacia abajo.
En este paso, ten en cuenta que los tubos 2, 3 y 2,4 se dividen en lados izquierdo y derecho. Si los instala incorrectamente, no podrá instalar el siguiente tablero.



Instrucciones de montaje

PASO 4				
	1 x 2 pcs.	9 x 2 pcs.	12 x1 pc.	22 x 6 pcs.
	24 x 2 pcs.	27 x 2 pcs.	28 x4 pcs.	

Figura 5
6. Conecte los tubos 12 y 2 con los tornillos (24), las arandelas (22) y las tuercas (28) como se muestra en la Figura 5A. Entonces conecte los tubos 1 y 2 como se muestra en la Figura 5.
7. Conecte el tubo 9 a los tubos 5 y 6 fijando con los tornillos (27), las arandelas (22) y las tuercas (28) como se muestra en la Figura 5 y 5B.

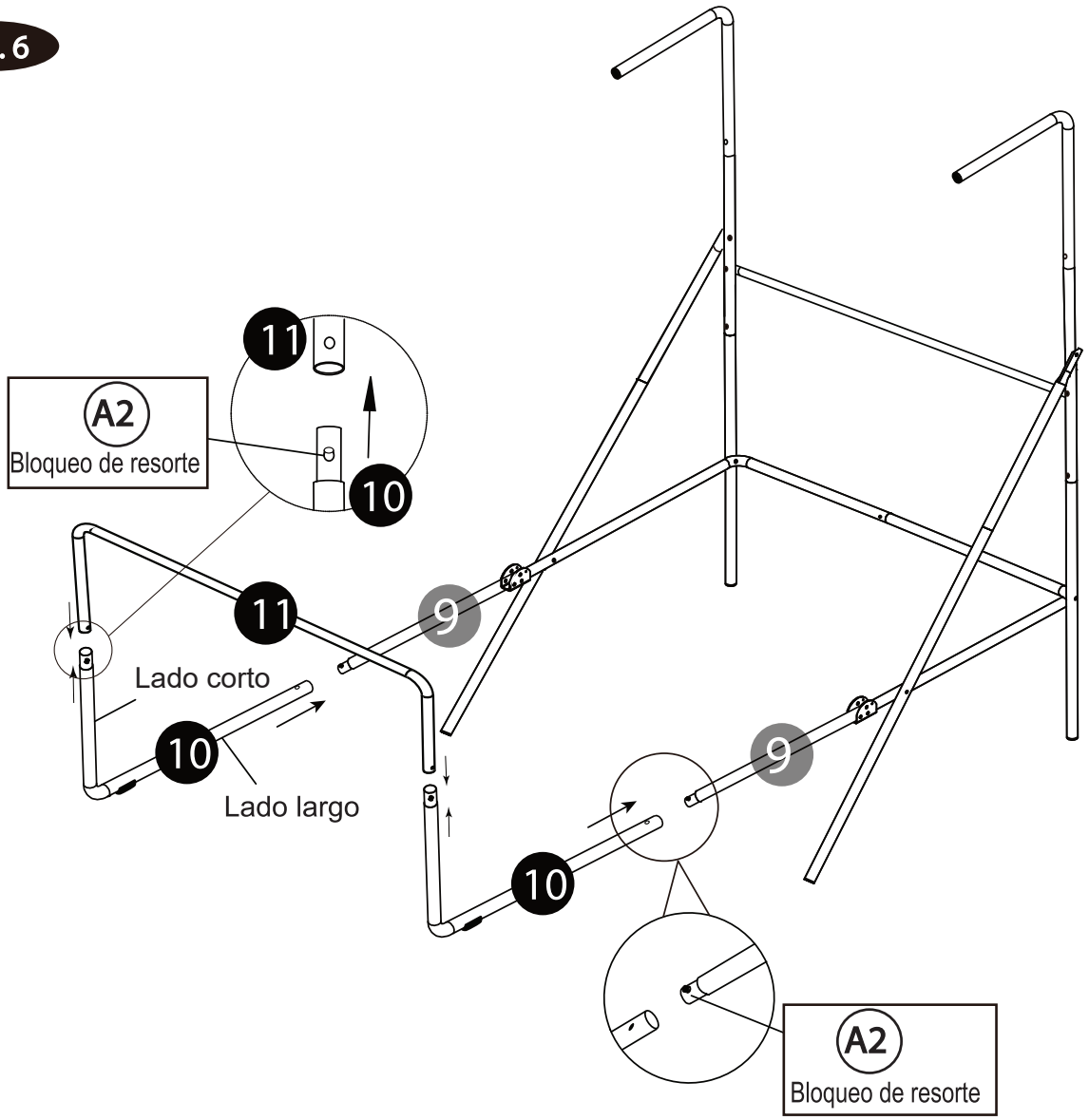


Instrucciones de montaje

PASO 5 | 10 x 2 pcs. | 11 x 1 pc.

Figura 6
8. Conecte los Tubos 9 y 10 fijando con los bloqueos de resorte (pre instalados). Entonces, conecte los tubos 10 y 11 fijando con los resortes de bloqueo como se muestra en la Figura 6.

FIG. 6

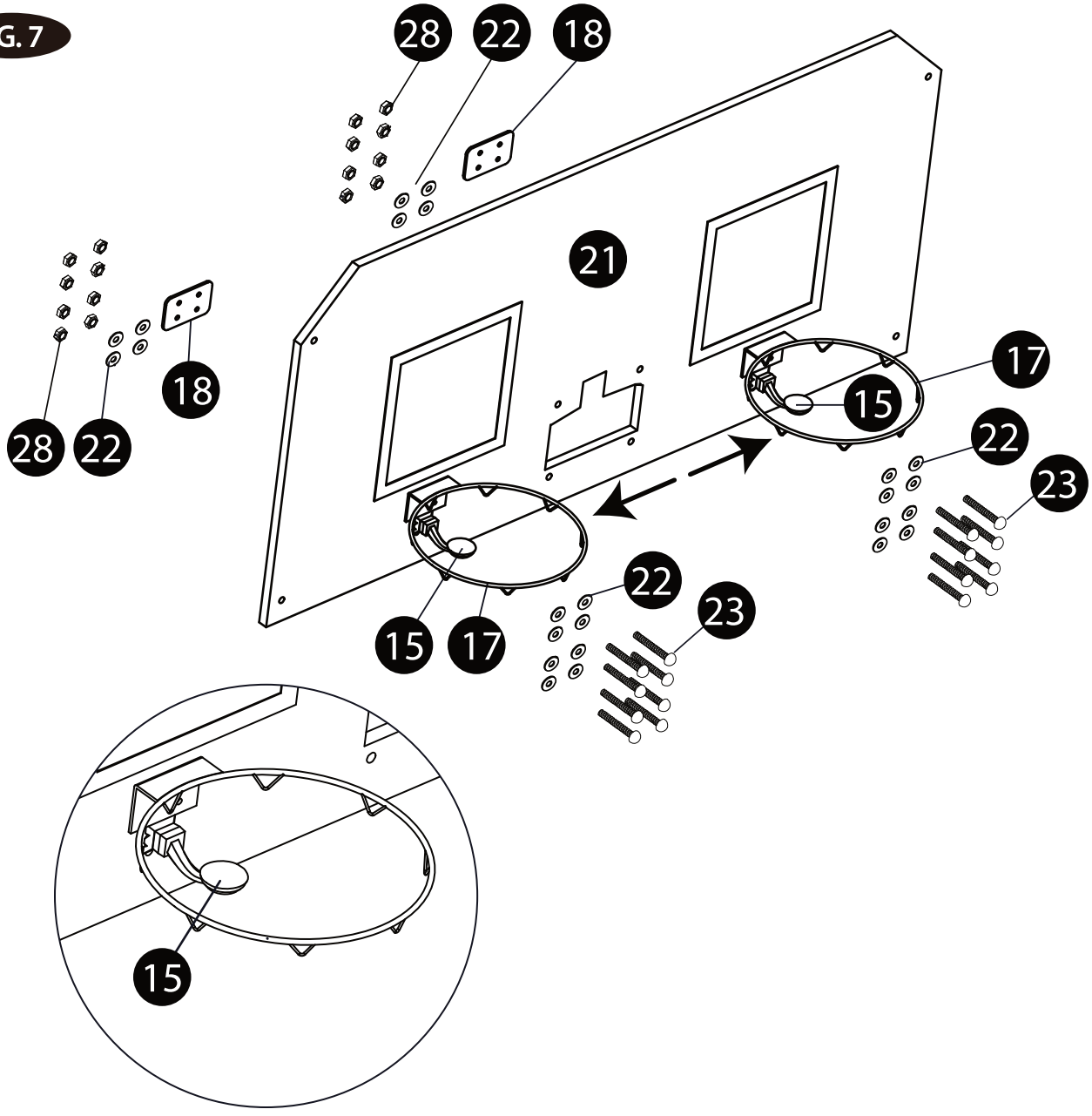


Instrucciones de montaje

PASO 6				
	15 x 2 pcs.	17 x 2 pcs.	18 x 2 pcs.	21 x 1 pc.
	22 x 24 pcs.	23 x 16 pcs.	28 x 16 pcs.	

Figura 7
9. Conecte la canasta (17) y las placas de soporte de la canasta (18) al tablero (21) fijando con los tornillos (23), las arandelas (22) y las tuercas (28). Conecte los sensores del interruptor (15) al tablero (21) fijando con los tornillos (23), las arandelas (22) y las tuercas (28).
NOTA: Asegúrese de utilizar las arandelas para los ambos lados del tablero como se muestra en la Figura 7.

FIG. 7

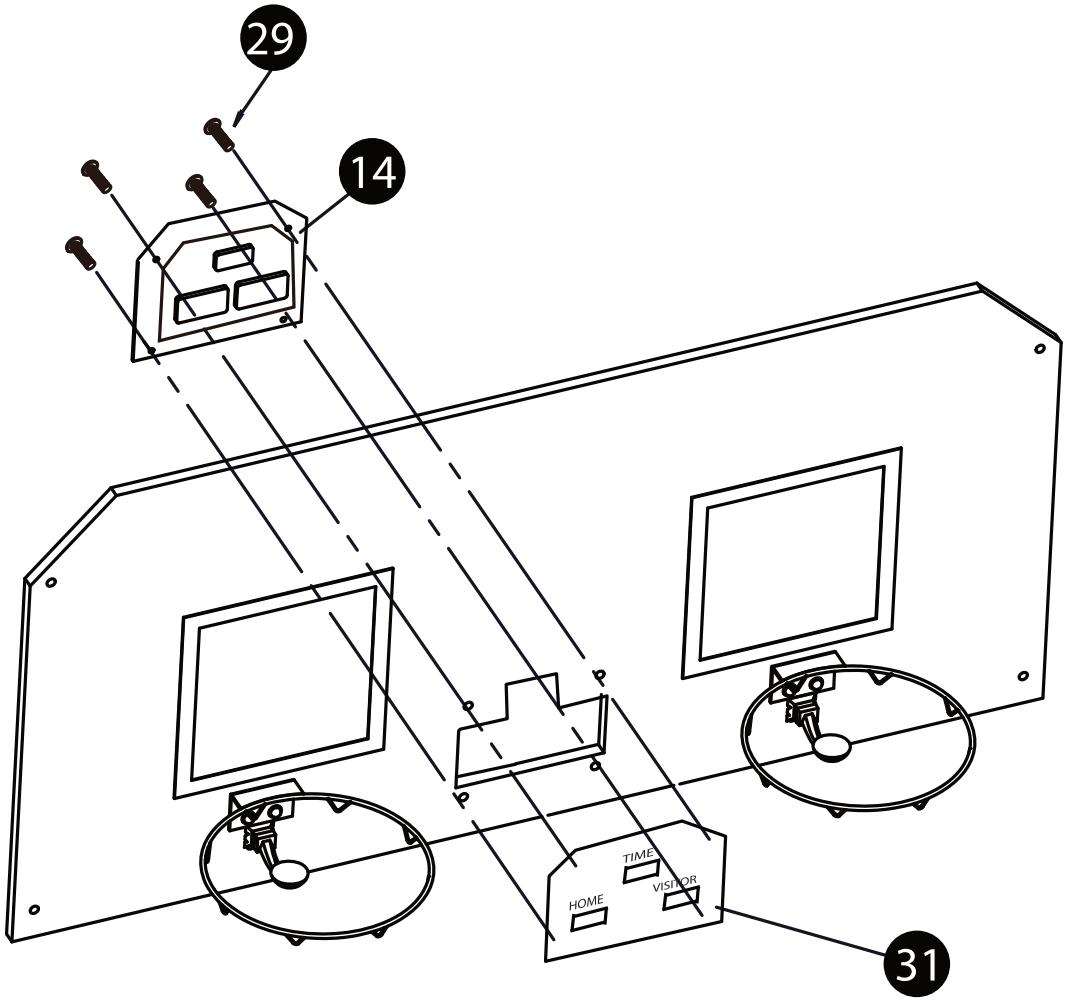


Instrucciones de montaje

PASO 7	14 x 1 pc.	29 x 4 pcs.	31 x 1 pc.

Figura 8
10. Fije la placa frontal del marcador electrónico (31) a la parte frontal del tablero, luego conéctela al marcador electrónico (14) fijando con los tornillos (29) como se muestra en la Figura 8.

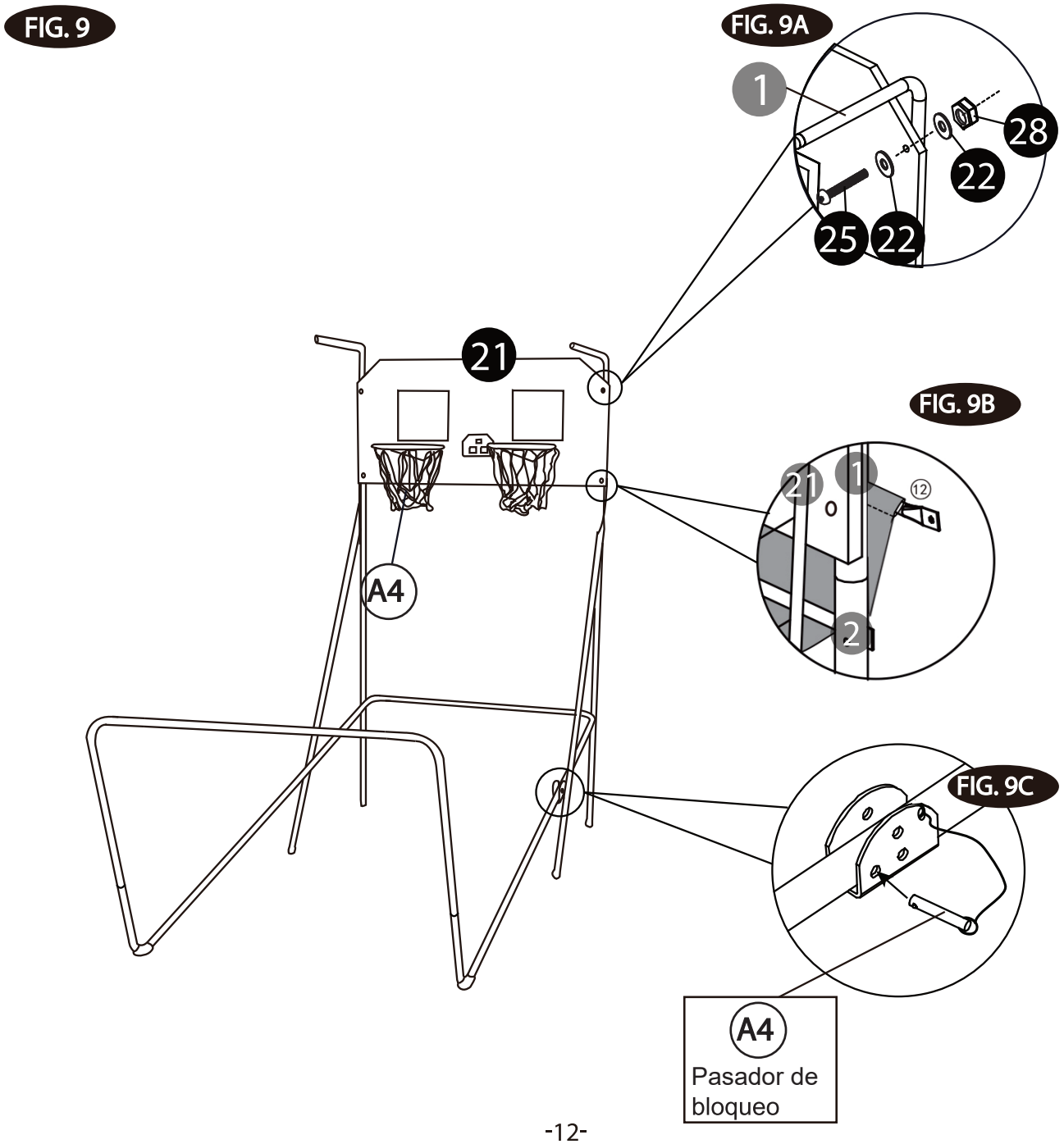
FIG. 8



Instrucciones de montaje

PASO 8	21 x 1 pc.	22 x 8 pcs.	25 x 4 pcs.	28 x 4 pcs.

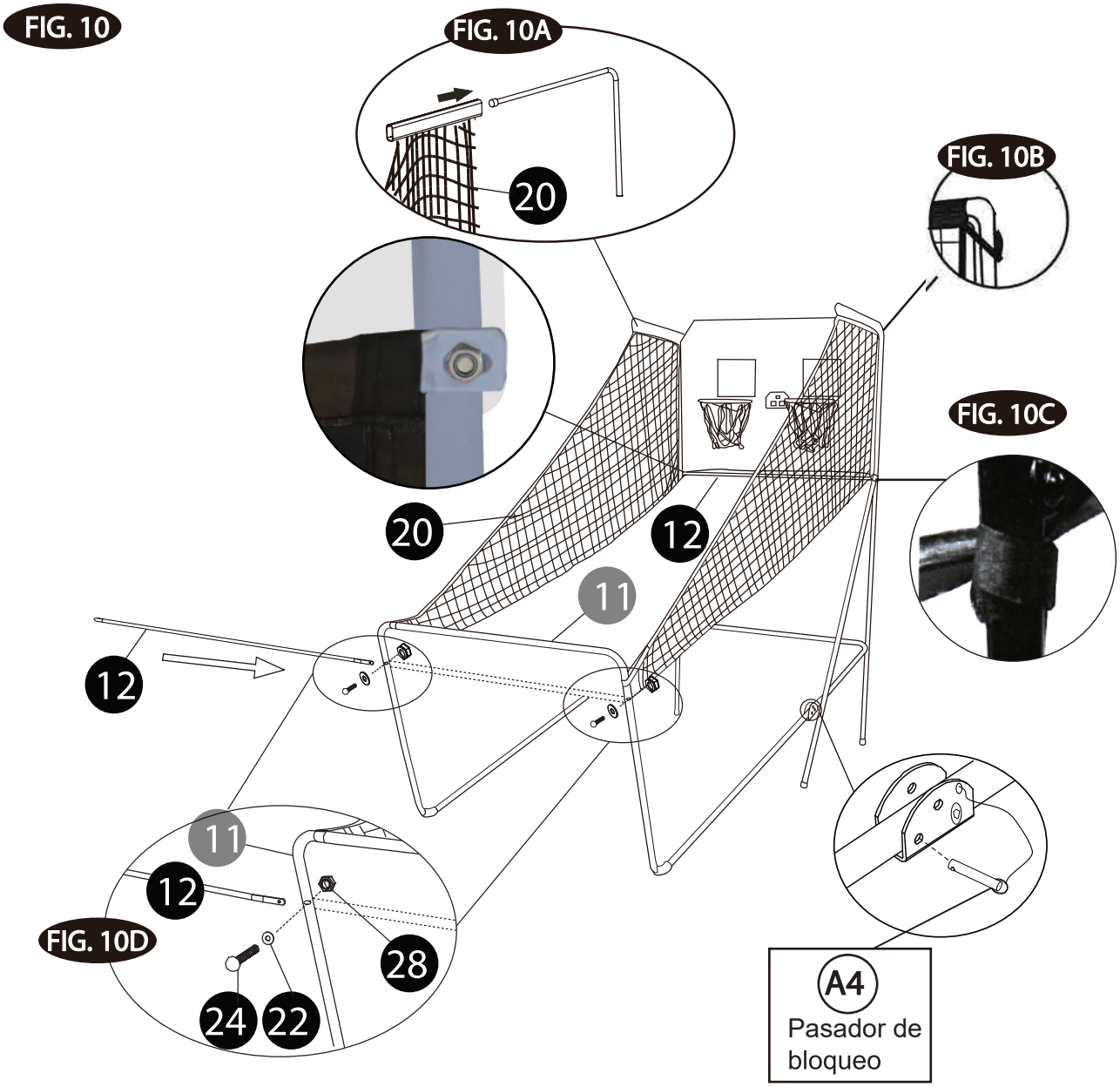
Figura 9
11. Con la ayuda de otro adulto, fije el tablero (21) al tubo superior 1 (1). Usando los tornillos (25), arandelas (22), tuercas (28) mostrados en la FIG.9A. En cada agujero inferior del tablero, deslice el tubo 12 a través del manguito en la parte superior de la Red de Retorno de Bolas (20), usando pernos (25), arandelas (22), tuercas (28), como se muestra en la FIG.9B.
12. Alinee e inserte los pasadores de bloqueo (A4) en los tubos 5 y 6 como se muestra en la Figura 9C.



Instrucciones de montaje

PASO 9				
12 x 1 pc.	20 x 1 pc.	22 x 2 pcs.	24 x 2 pcs.
28 x 2 pcs.			

Figura 10
13. Deslice las correas elásticas y el manguito de la red de retorno de pelotas (20) en la parte superior del tubo 1 como se muestra en la Figura 10A, 10B y 10C.
14. Pase el tubo 12 a través del manguito ubicado en la parte frontal de la red de retorno de pelotas (20). Fije el lado izquierdo con los tornillos (24), las arandelas (22) y las tuercas (28) como se muestra en la Figura 10D. Repita este procedimiento para fijar el lado derecho.

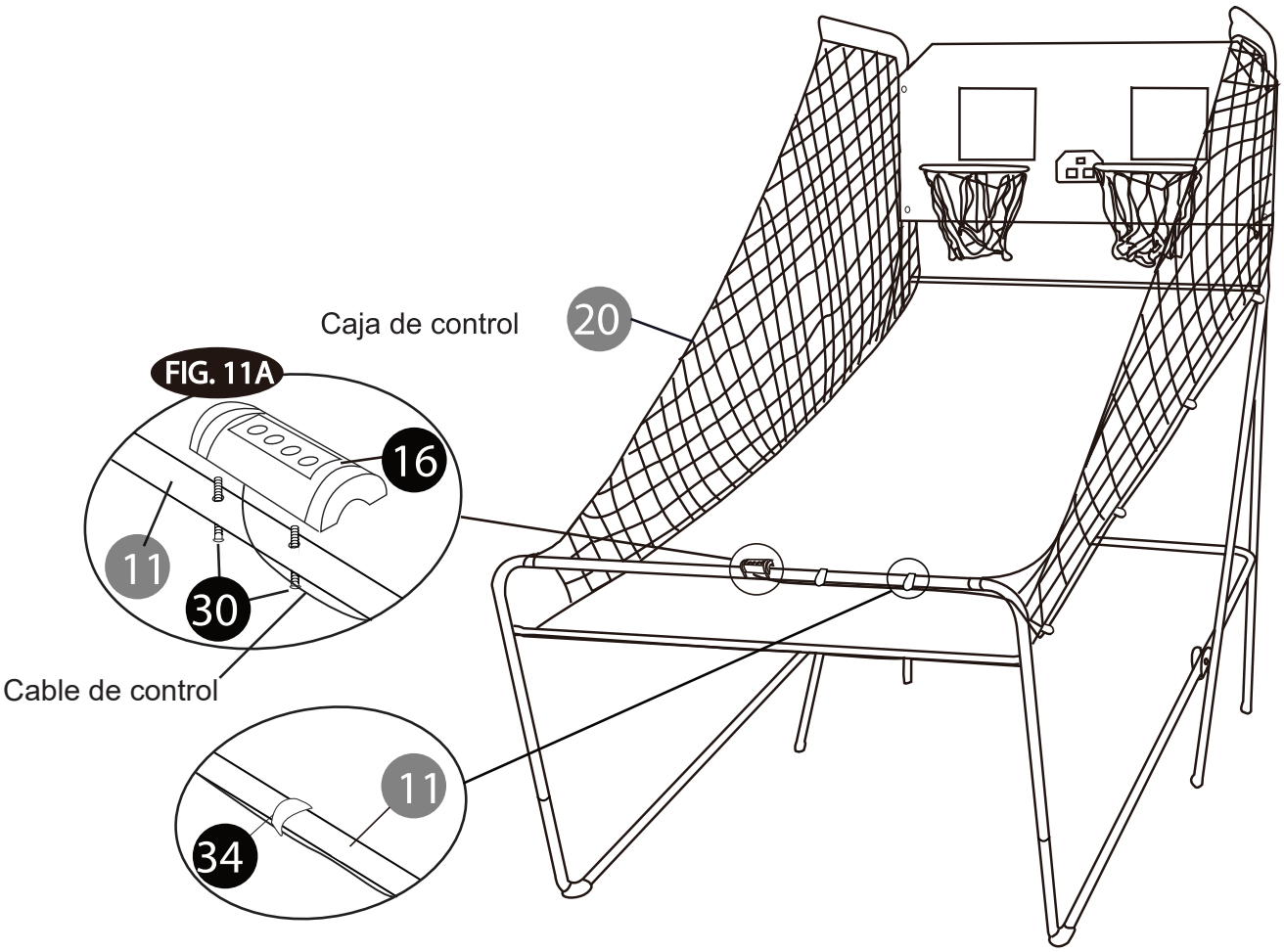


Instrucciones de montaje

PASO 10	16 x 1 pc.	30 x 2 pcs.	34 x 2 pcs.

Figura 11
15. Conecte la caja de control (16) a la mitad del tubo 11 fijando con los 2 tornillos (30) como se muestra en la Figura 11A.
16. Pase el resto del cable de control a través de los lazos ubicados en la parte inferior de la red de retorno de pelotas (20). Utilice el tubo 11 para sostener el cable de control y fíjelo con las cintas autoadhesivas (34) como se muestra en la Figura 11.

FIG. 11



PASO 11

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

FIG. 12

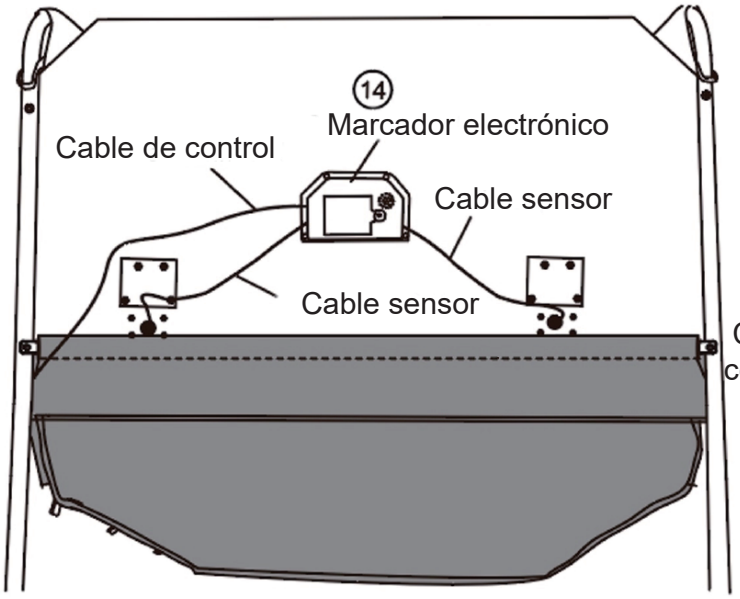
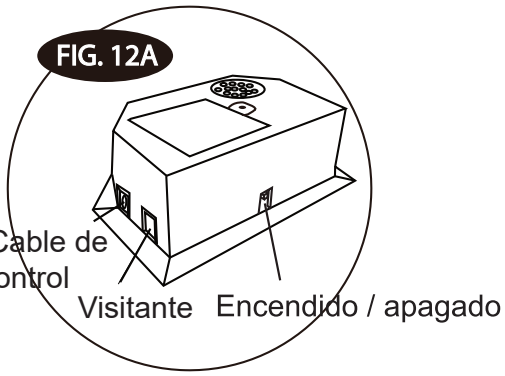


FIG. 12A

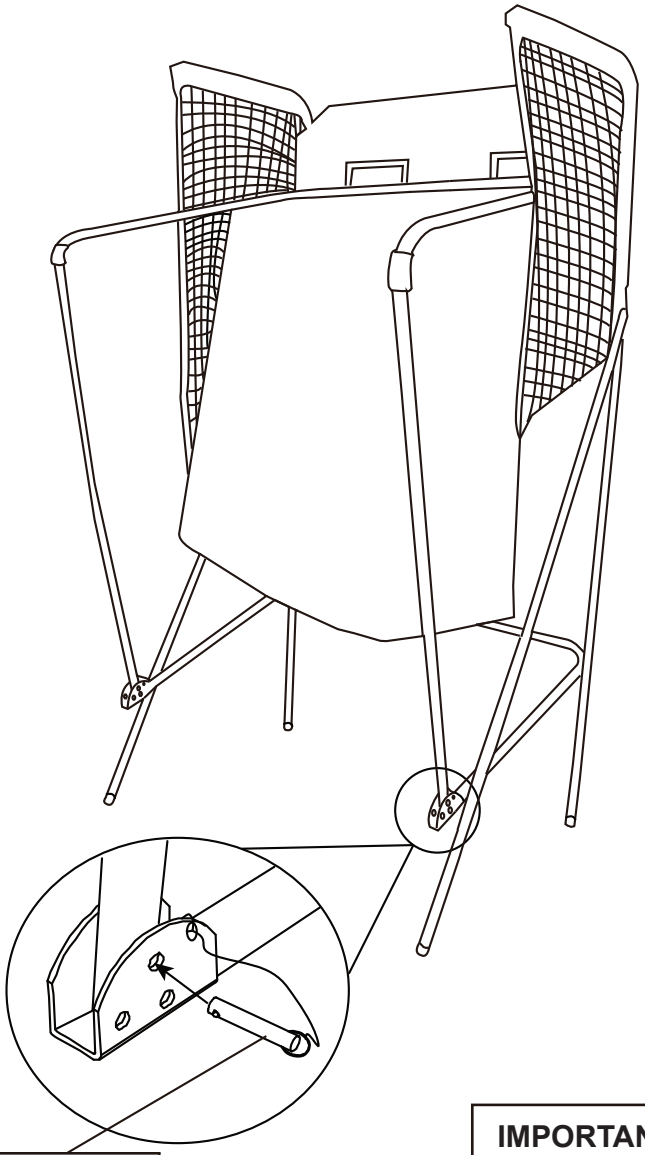


PASO 12

Figura 13
18. Si quiere plegar el juego de baloncesto, quite los pasadores (A4), pliegue la parte frontal, luego vuelva a insertar los pasadores de bloqueo (A4) como se muestra en la Figura 13.

NOTA: El pasador de bloqueo (A4) tiene que ser retirado de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición cuando se pliega.

FIG. 13



A4
Pasador de bloqueo

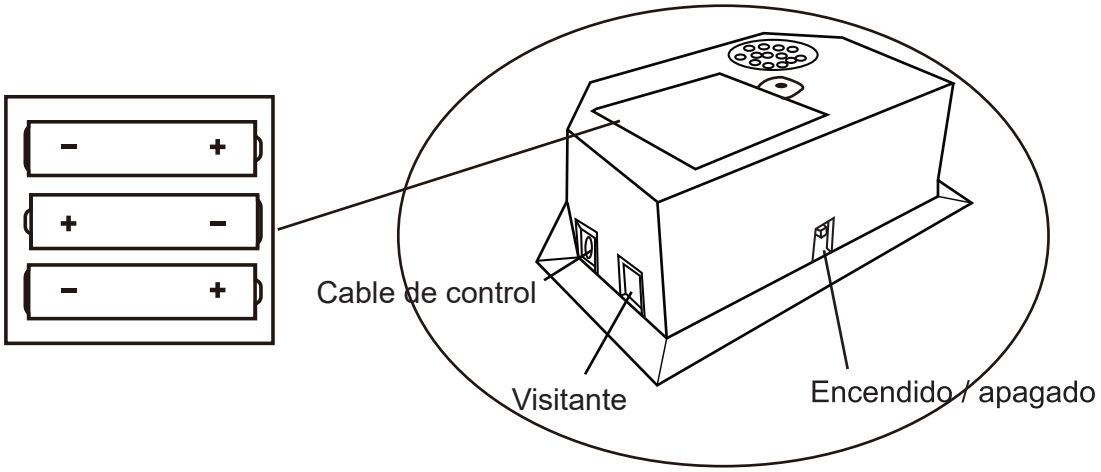
IMPORTANTE
Utilizar el pasador de bloqueo (#A4) cuando esté plegado.

Instrucciones de montaje

FUNCIONAMIENTO DEL MARCADOR ELECTRÓNICO

Instalación de las pilas:
Utilice un destornillador para quitar la tapa y abrir el compartimento de las pilas. Inserte 3 pilas 'AA' (no incluidas). Vuelva a cerrar la tapa y apriete bien el tornillo. Presione el interruptor 'ON / OFF (Encendido / Apagado)' para encender la alimentación.

Recordatorio:
-Debe insertar las pilas de acuerdo con la polaridad correcta (+ y -).
-Limpie los contactos de baterías y el dispositivo antes de insertar las pilas.
-Quite las pilas cuando el juego de baloncesto está apagado.



ADVERTENCIA:
1) Se necesitan 3 pilas 'AA' (no incluidas).
2) No mezcle las pilas nuevas y viejas.
3) No mezcle las pilas alcalinas, estándar (carbono zinc) o recargables (níquel-cadmio).

Instrucciones de montaje

FUNCIONAMIENTO DE LA CAJA DE CONTROL

Pulse "ON/OFF" (encendido / apagado) para activar el marcador.
El marcador "HOME" (equipo local) muestra "01" (juego preestablecido 1).
Pulse "'SELECT UP" (Seleccionar hacia arriba) “and DOWN” (seleccionar hacia abajo)" para seleccionar el juego.
Pulse "PLAY" (iniciar) para entrar en el modo de juego seleccionado.
Pulse "SOUND" (sonido) para activar/desactivar el sonido 3 segundos para apagar el marcador.
Mantén pulsado el botón "RESET" (reiniciar) 3 segundos para reiniciar los juegos.
Nota: Si no se juega o no se pulsa ningún botón en 15 minutos, el marcador se apagará automáticamente.

PANEL DE CONTROL



Seleccionar entre las 8 opciones de juego diferentes

Batir el reloj
Pulsa "PLAY" para entrar en el juego 1.
Pulse "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).
Pulse "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores.
Pulse "UP/DOWN" para seleccionar el tiempo de juego, 30/45/60 segundos.
Pulse "PLAY" para comenzar el juego.
El marcador "HOME" muestra Jugador 1, 3; el marcador "VISITOR" muestra Jugador 2,4.
Todos los tiros puntúan 2 puntos hasta los últimos 10 segundos. En los últimos 10 segundos, cada tiro puntúa 3 puntos. Cuando un jugador completa el juego, se cuentan regresivamente 5 segundos para que el siguiente jugador empiece su turno. El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará sobre el jugador con mayor puntuación).
Pulse "PLAY" para reiniciar el juego.

Seleccionar entre las 8 opciones de juego diferentes

Puntos a contrareloj

Pulsa "PLAY" para entrar en el juego 2.
Pulse "UP/DOWN" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).
Pulse "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores.
Pulse "UP/DOWN" para seleccionar el tiempo de juego, 30/45/60 segundos.
Pulse "PLAY" para comenzar el juego.
En la parte de "HOME (Equipo local)" del marcador se muestran a los jugadores 1 y 3;
En la parte de "VISITOR (Equipo visitante)" del marcador se muestran a los jugadores 2 y 4.
Todos los tiros realizados anotan 3 puntos. Cuando un jugador completa el juego, se cuentan regresivamente 5 segundos para que el siguiente jugador empiece su turno. El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará en el jugador con más puntos).
Pulse "PLAY" para reiniciar el juego.

Contraataque

Pulsa "PLAY" para entrar en el juego 3.
Pulsa "UP/DOWN" para seleccionar el número de jugadores (P2/P4).
Pulsa "PLAY" para empezar la partida.
Tiro realizado en el marco de "HOME", +2 puntos anotados en el tablero de "HOME" y -2 puntos para "VISITOR".
Tiro realizado en el marco "VISITOR", +2 puntos anotados en el tablero "VISITOR" y -2 puntos para "HOME".
Una vez que algún jugador anota 10 puntos, dicho jugador gana el juego, y el juego termina.
Pulse "JUGAR" para reiniciar el juego.

Caballo

Presione "PLAY" para entrar en el Juego 4.
Presione "UP/ DOWN" para seleccionar el número de jugadores (P2 / P3 / P4).
Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores. El jugador tiene que hacer un tiro dentro de 2 segundos.
El primer jugador puede hacer tiro a cualquier canasta HOME (Equipo local) o VISITOR (Equipo visitante). Si el primer jugador anota en 2 segundos, no se da ninguna letra. El juego continúa y el siguiente jugador empieza a jugar. En el anotador se mostrará "next player (siguiente jugador) (P2 / P3 / P4)" y el LED parpadeará 2 veces en un segundo. Después de que el LED parpadea, el siguiente jugador tiene que hacer tiro a la misma canasta seleccionada por el primer jugador.

Seleccionar entre las 8 opciones de juego diferentes

Si el jugador no puede anotar dentro de 2 segundos, se le da las primeras letras “H” que se mostrarán en el tablero de puntuación. El juego permanece para el mismo jugador hasta que el jugador anota. Si el jugador sigue perdiendo, se le da las letras “O”, seguido de letra "R","S","E". Después de que se le da la letra "E", el jugador queda eliminado.
El primer jugador que consiga la palabra "HORSE (Caballo)" está eliminado. El juego continúa hasta que solo quede un jugador.
Presione "PLAY (Jugar)" para reiniciar este juego.

Punto de verificación
Presione "PLAY" para entrar en el Juego 5.
Presione "UP / DOWN” para seleccionar el número de jugadores: individual / múltiples (P1 / P2 / P3 / P4).
Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores.
En la parte de "HOME" del marcador se muestra "Player (Jugador)" y en la parte de "VISITOR" "24" puntos, el tiempo de juego preestablecido es de 40 segundos.
Los puntos anotados se mostrarán en la parte de "HOME".
Antes de que se acabe el tiempo preestablecido, una vez que se anotan 24/52/68/86 puntos, el tiempo de juego aumenta 10/20/10/20 segundos respectivamente.
Cuando un jugador completa el juego, se cuentan regresivamente 5 segundos para que el siguiente jugador empiece su turno.
El jugador con más puntos anotados gana el juego (el LED parpadeará en el jugador con puntos más altos).
El juego termina cuando algún jugador anota 98 puntos.
Presione "PLAY" para reiniciar este juego.

Alrededor del mundo
Utilice la cinta para marcar las líneas de tiro.
Presione "PLAY" para entrar en el Juego 6.
Presione "UP/ DOWN" para seleccionar el número de jugadores: individual / múltiples (P1 / P2 / P3 / P4).
Presione "PLAY" después de seleccionar el número de jugadores.
En la parte de "HOME" del marcador se muestra el jugador 1/2/3/4 y en la parte de "VISITOR" se muestran los puntos anotados.
Una vez que la puntuación alcanza los 10 puntos o el tiempo llega a los 99 segundos, cuando un jugador completa su turno, se cuentan regresivamente 5 segundos para que el siguiente jugador empiece su turno.
El jugador que termine el juego primero, gana (el LED parpadeará en el ganador).
Presione "PLAY" para reiniciar este juego.

Seleccionar entre las 8 opciones de juego diferentes

Tiro a la izquierda y a la derecha

Presione "PLAY" para entrar en el Juego 7.
Presione "UP/ DOWN" para seleccionar el número de jugadores: individual / múltiples (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 iniciar el juego.
En la parte de "HOME" del marcador se muestra al Jugador y en la parte de "VISITOR" se muestran los puntos.
Cuando un jugador hace un tiro al marco de "HOME", el LED parpadeará en "HOME", y se muestran 2 puntos anotados en la parte de "HOME".
Cuando un jugador hace un tiro al marco de "VISITOR", el LED parpadeará en "VISITOR", y se muestran 2 puntos anotados en la parte de "VISITOR":
Cuando un jugador completa el juego, se cuentan regresivamente 5 segundos para que el siguiente jugador empiece su turno. El jugador con más puntos anotados gana (el LED parpadeará en el jugador con la puntuación más alta).
Presione "PLAY" para reiniciar este juego.

Uno a Uno

Presione "PLAY" para entrar en el Juego 8.
Presione "UP/ DOWN" para seleccionar el número de jugadores: individual / múltiples (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 iniciar el juego.
En la parte de "HOME" del marcador se muestran a los Jugadores 1 y 3, y en la parte de "VISITOR" a los Jugadores 2 y 4.
Todos los tiros suman 2 puntos hasta los últimos 10 segundos. En los últimos 10 segundos, cada tiro suma 3 puntos. Cuando un jugador completa el juego, se cuentan regresivamente 5 segundos para que el siguiente jugador empiece su turno. El jugador con más puntos anotados gana el juego (el LED parpadeará en el jugador con más puntos).
Presione "PLAY" para reiniciar este juego.

¡ATENCIÓN!

Los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo.
Este dispositivo cumple con la parte 15 de normativa de la FCC. Las operaciones están sujeta a las 2 condiciones siguientes:
(1) Este dispositivo no puede causar interferencias perjudiciales.
(2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluida la interferencia que pueda causar un funcionamiento no deseado.

HOMCOM

IN220800298V06_UK_FR_ES_PT_IT_DE_US_CA

A70-017

PT



ADVERTÊNCIA: Adequado para crianças de 6+ anos.

IMPORTANTE, GUARDE PARA FUTURAS REFERÊNCIAS: LEIA ATENTAMENTE

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Informações Importantes de Segurança

Por favor, guarde este manual em um local seguro para referência fácil.

- Este aparelho pode ser usado por crianças a partir dos 8 anos e por pessoas com capacidades físicas, sensoriais ou mentais reduzidas ou falta de experiência e conhecimento, desde que tenham recebido supervisão ou instruções quanto ao uso seguro do aparelho e compreendam os riscos envolvidos.
- Crianças não devem brincar com o aparelho.
- A limpeza e a manutenção por parte do usuário não devem ser realizadas por crianças sem supervisão.

AVISO DE BATERIA

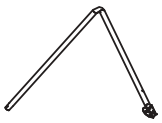
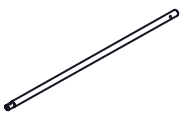
- pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas;
- pilhas recarregáveis devem ser removidas do aparelho antes de serem carregadas;
- diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas e usadas não devem ser misturados;
- as pilhas devem ser inseridas com a polaridade correta;
- as pilhas gastas devem ser removidas do aparelho e descartadas de forma segura;
- se o aparelho for armazenado sem uso por um longo período, as pilhas devem ser removidas;
- os terminais de alimentação não devem ser curto-circuitados.

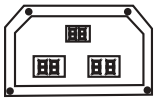
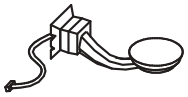
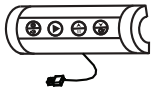
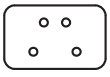
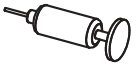
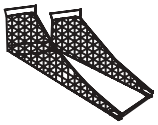


Classe III

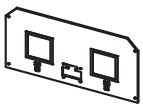
- O brinquedo elétrico destina-se a ser montado por um adulto.
- A folha de instruções deve ser conservada, pois contém informações importantes.
- Nunca utilize o aparelho nem sua bateria em condições extremas (temperaturas muito altas ou muito baixas, grande altitude…) durante o uso, armazenamento ou transporte.
- Aviso: As baterias não devem ser expostas a calor excessivo, como luz solar direta, fogo ou semelhantes.
- Nunca danifique o aparelho nem sua bateria.
- CUIDADO: Risco de incêndio ou explosão se a bateria for substituída por um tipo incorreto.

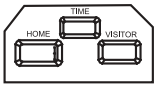
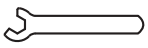
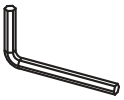
Lista de Peças

Item no	Imagem de referência	Qnt
1	 Tubo 1 Ø22x584x432mm	X2
2	 Tubo 2 Ø22x686mm	X2
3	 Tubo 3 Ø22x883mm	X1
4	 Tubo 4 Ø22x883mm	X1
5	 Tubo 5 Ø22x756x578mm	X1
6	 Tubo 6 Ø22x756x578mm	X1
7	 Tubo 7 Ø22x832mm	X2
8	 Tubo 8 Ø22x838mm	X2
9	 Tubo 9 Ø22x559mm	X2
10	 Tubo 10 Ø22x699x387mm	X2

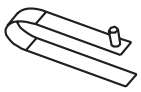
Item no	Imagem de referência	Qnt
11	 Tubo 11 Ø22x1067x521mm	X1
12	 Tubo 12 Ø12.7x1073mm	X3
13	 Bola Ø7 cm	X4
14	 Marcador eletrónico	X1
15	 Sensor de comutação	X2
16	 Caixa do controlo com cabo	X1
17	 Aro	X2
18	 Placa do suporte para cestos	X2
19	 Inflador	X1
20	 Rede de proteção	X1

Lista de Peças

Item no	Imagem de referência	Qnt
21	 Painel traseiro	X1
22	 Anilha M6	X46
23	 Parafuso M6*20mm	X16
24	 Parafuso M6*29mm	X6
25	 Parafuso M6*42mm	X4
26	 Parafuso M6*50mm	X4
27	 Parafuso M6*35mm	X2

Item no	Imagem de referência	Qnt
28	 Porca M6	X32
29	 Parafuso 3,5*10mm	X4
30	 Parafuso 4*28mm	X2
31	 Placar eletrónico	X1
32	 Chave Inglesa	X1
33	 Chave Allen	X1
34	 Correia auto-adesiva	X2

PEÇAS PRÉ-INSTALADAS

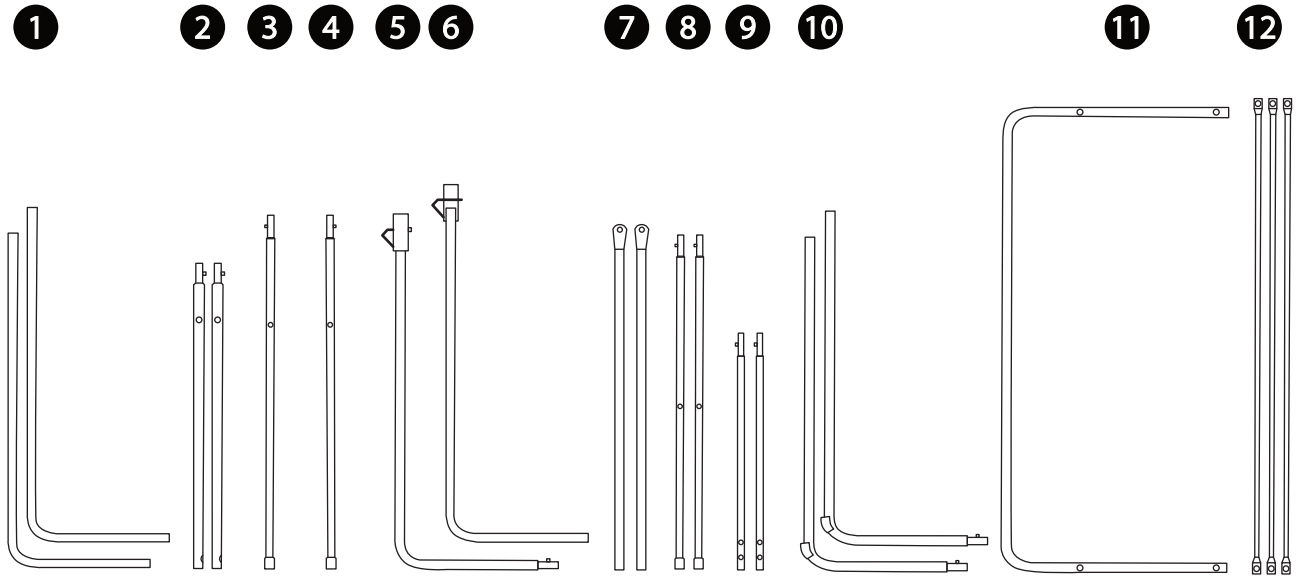
A1	 Cesto	X2
A2	 Mola de bloqueio	X9

A3	 Pino de plástico	X2
A4	 Pino de bloqueio	X2

Instruções de Montagem

1.Encontre um lugar limpo e nivelado para montar o seu jogo de basquetebol. Recomenda-se que a instalação seja feita em conjunto por 2 adultos.
2.Retirar todas as peças da caixa e certificar-se de que tem todas as peças listadas como mostrado na página " Lista de Peças".
3.Cuidadosamente cortar ou rasgar a caixa. Você poderá utilizá-la o fundo como superfície de trabalho.

*ANTES DA MONTAGEM: Verificar se não esta a faltar nenhuma peça



Instruções de Montagem

Passo 1	2 x 2 pcs.	3 x 1 pc.	4 x 1 pc.	7 x 2 pcs.
	8 x 2 pcs.			

FIGURA 1 e 2

1. Conectar o tubo 2 (#2) aos tubos 3 e 4 (#3 e #4) fixando com a mola de fecho (pré-instalada), como mostra a figura 1.
2. Conectar os tubos 7 e 8 (#7 e #8), fixando com a mola de fecho (pré-instalada), como mostra a figura 2.

FIG. 1

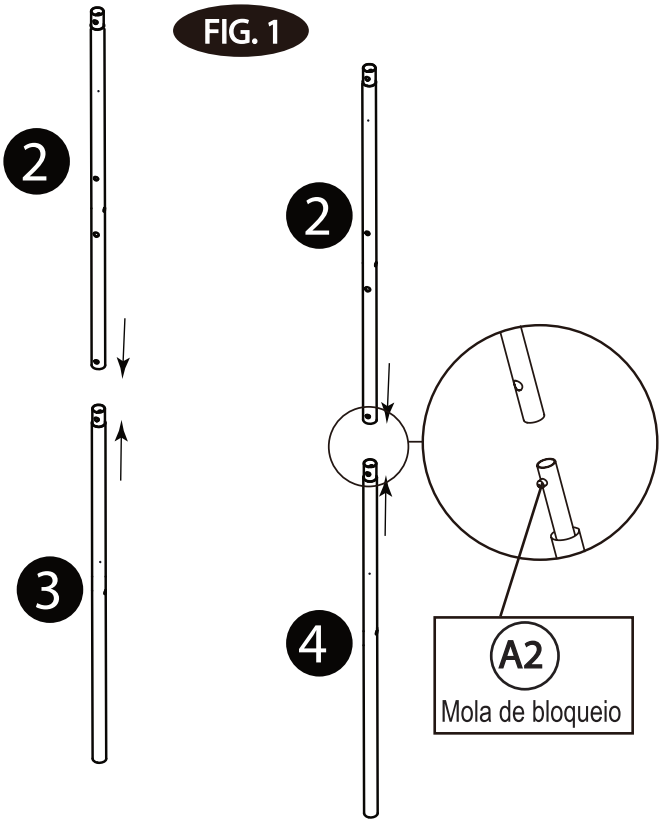
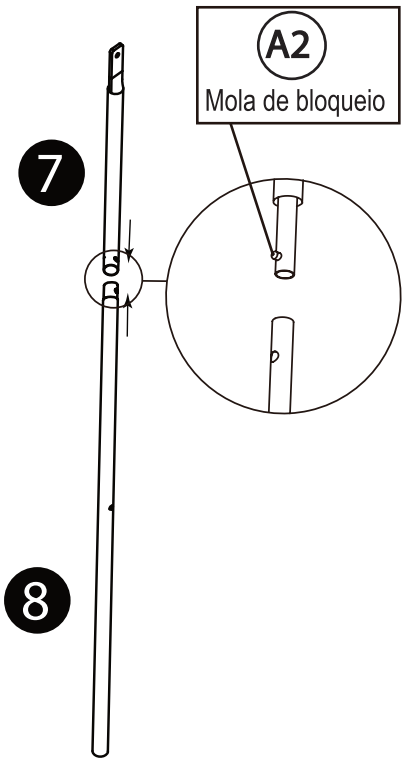


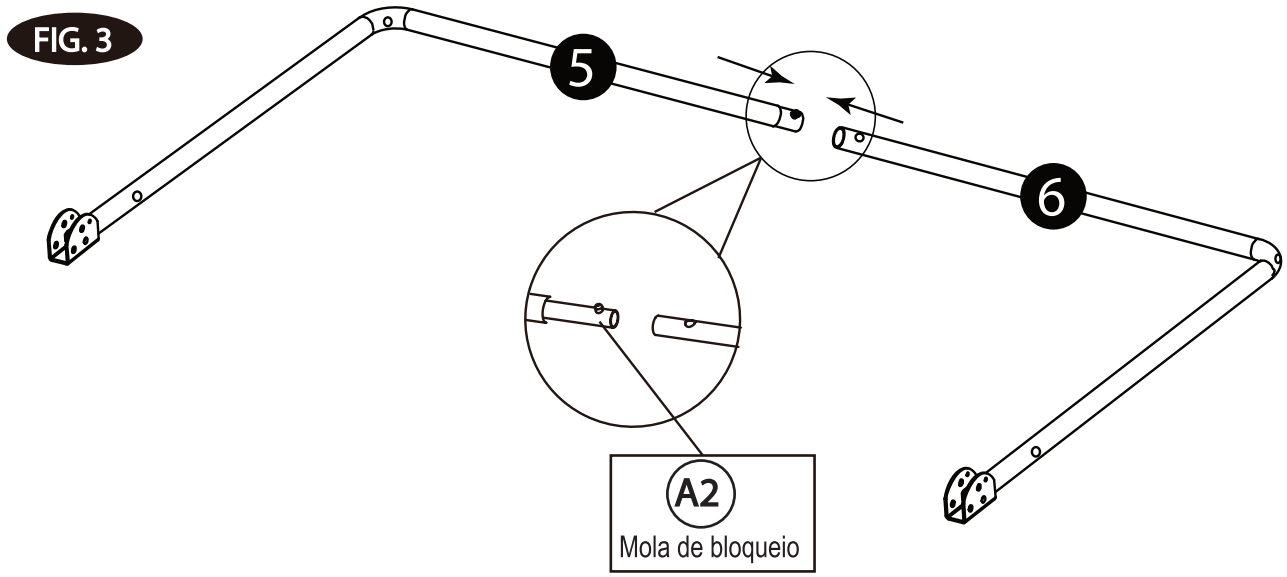
FIG. 2



Instruções de Montagem

Passo 2 | 5 x 1 pc. | 6 x 1 pc.

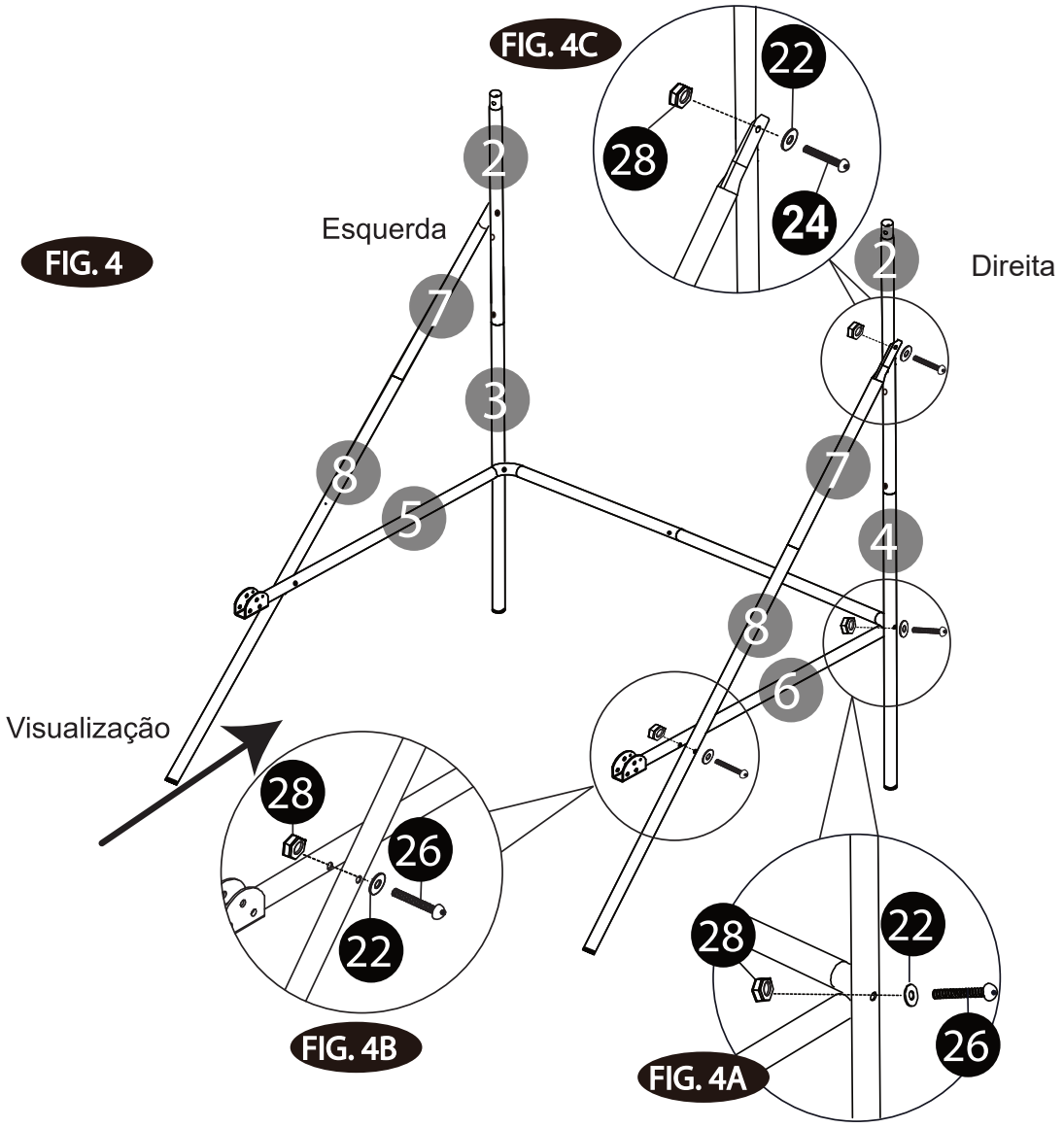
FIGURA 3
3. Conectar os tubos 5 e 6, (#5 e #6) fixando com a mola de fecho (pré-instalada), como mostra a figura 3.



Instruções de Montagem

Passo 3	22 x 6 pcs.	24 x 2 pcs.	26 x4 pcs.	28 x 6 pcs.

FIGURA 4
4. Conectar os tubos 5 e 6 (#5 e #6) aos tubos 3 e 4 (#3 e #4) usando os parafusos (#26), anilhas (#22) e porcas (#28). Em seguida, ligar os tubos 5 e 6 (#5 e #6) ao tubo 8 (#8) usando os parafusos (#28), anilhas (#22) e porcas (#28), como mostra a figura 4, 4A e 4B.
5. Fixar os tubos 7 e 8 (#7 e #8) ao tubo 2 (#2) utilizando os parafusos (#24), anilhas (#22) e porcas (#28), como mostra a Figura 4C. Repetir este passo para instalar o outro lado.
NOTA: Certifique-se de que a mola de fecho está virada para baixo.
Neste passo, note-se que os tubos 2,3 e 2, 4 estão divididos em lados esquerdo e direito. Uma vez instalados incorrectamente, não será possível instalar o seguinte painel traseiro.

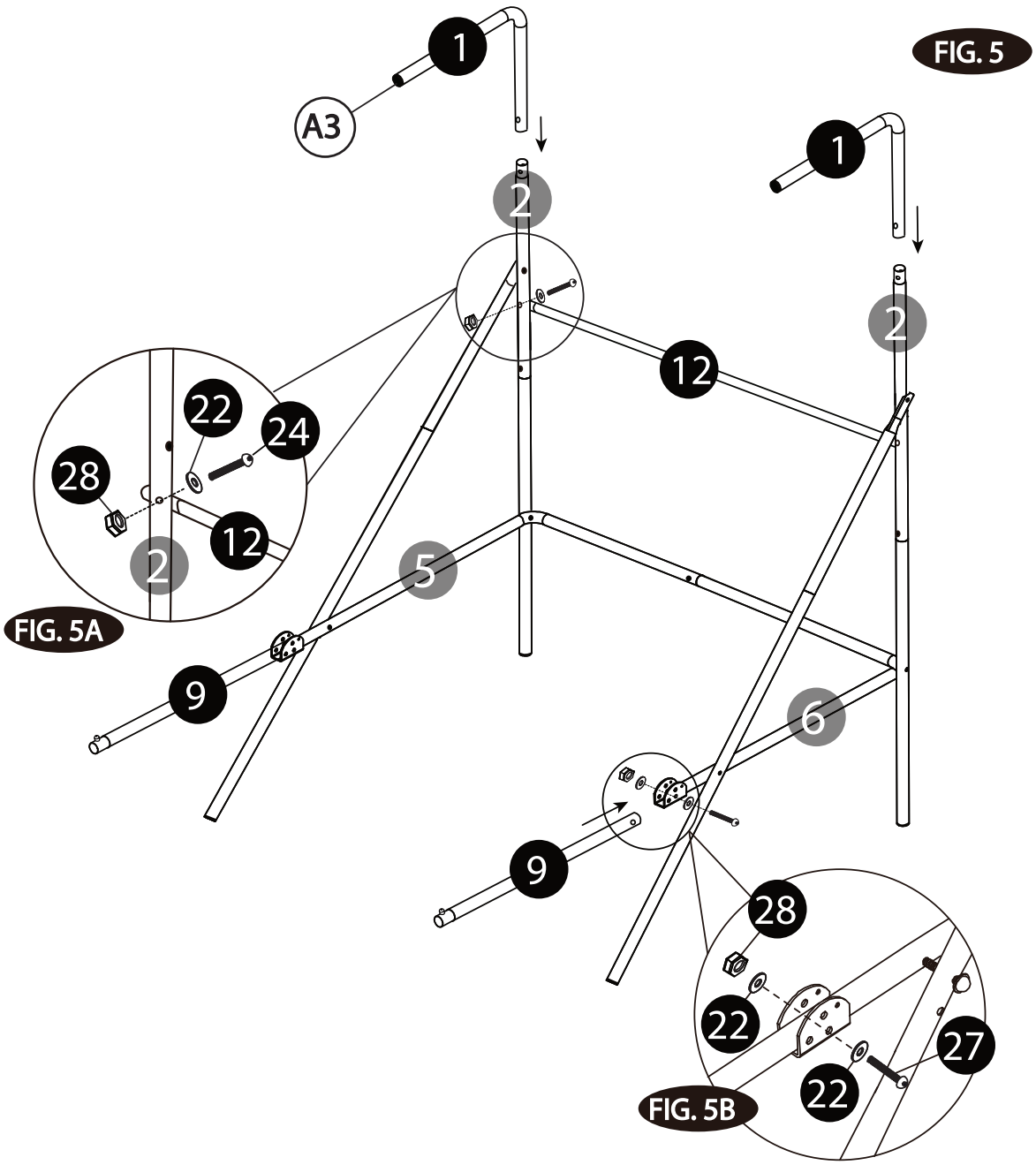


Instruções de Montagem

Passo 4				
	1 x 2 pcs.	9 x 2 pcs.	12 x1 pc.	22 x 6 pcs.
	24 x 2 pcs.	27 x 2 pcs.	28 x4 pcs.	

FIGURA 5

6. Conectar os tubos 12 e 2 (#12 e #2) com os parafusos (#24), anilhas (#22) e porcas (#28), como mostra a Figura 5A. Em seguida, ligar os tubos 1 e 2 (#1 e #2) como mostra a figura 5.
7. Conectar o tubo 9 (#9) aos tubos 5 e 6 (#5 e #6) usando os parafusos (#27), anilhas (#22) e porcas (#28), como se mostra na figura 5 e 5B.

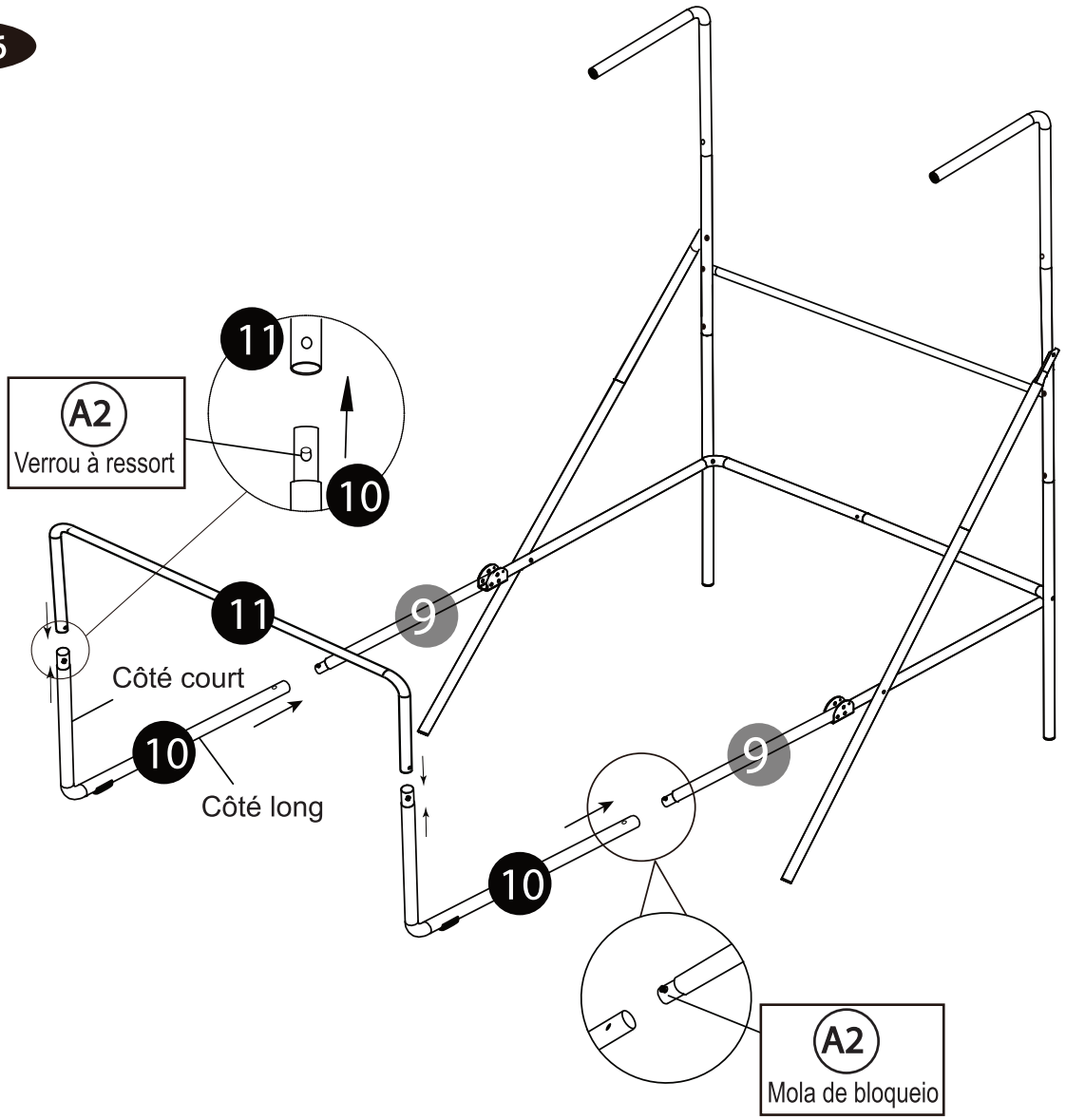


Instruções de Montagem

Passo 5 | 10 x 2 pcs. | 11 x 1 pc.

FIGURA 6
8. Conectar os tubos 9 e 10 (#9 e #10) mediante a fixação com a mola de bloqueio (pré-instaladas). Em seguida, ligar os tubos 10 e 11 (#10 e #11) através da fixação com as molas de bloqueio (pré-instaladas), como mostra a figura 6.

FIG. 6

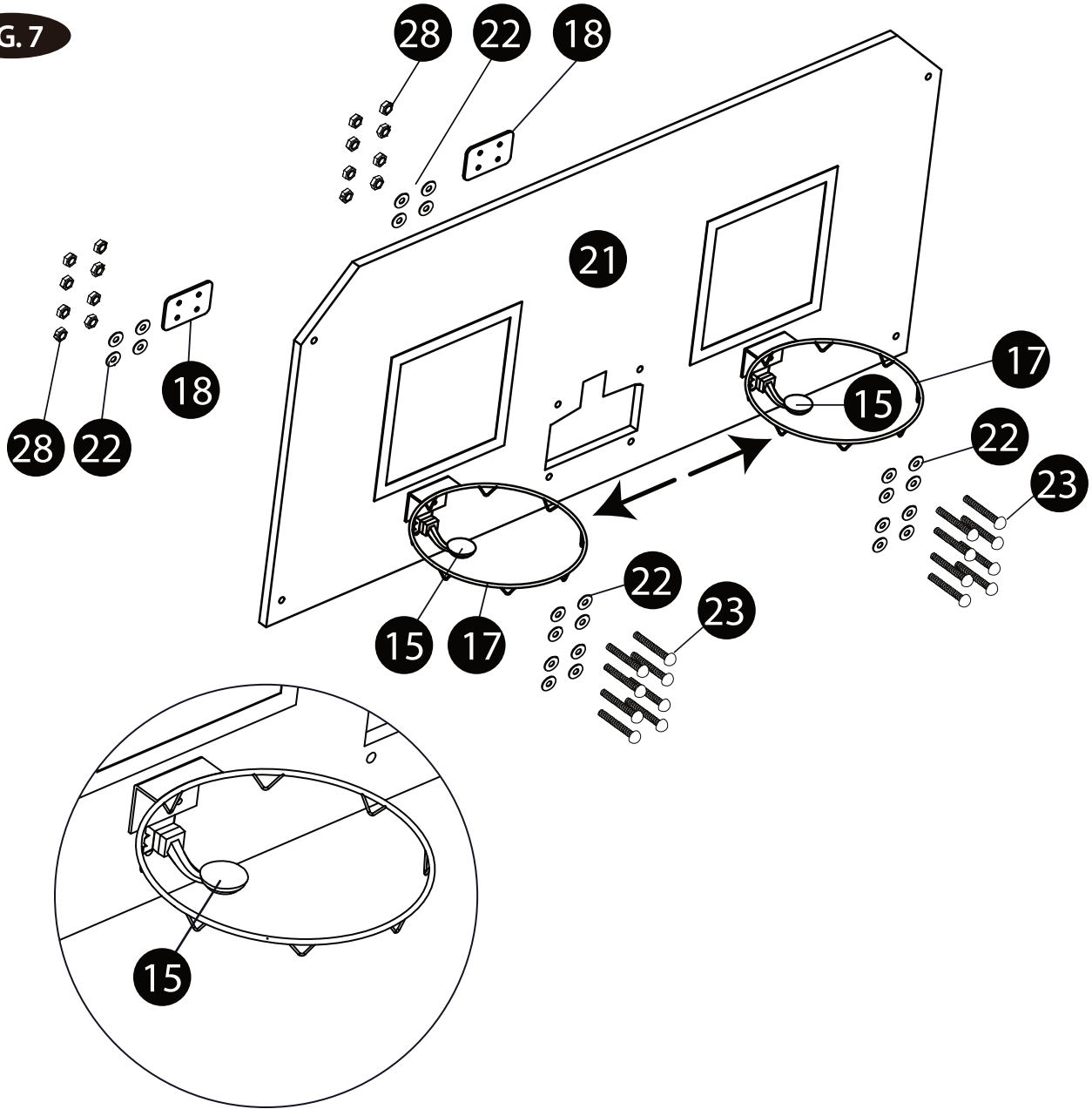


Instruções de Montagem

Passo 6				
	15 x 2 pcs.	17 x 2 pcs.	18 x 2 pcs.	21 x 1 pc.
	22 x 24 pcs.	23 x 16 pcs.	28 x 16 pcs.	

FIGURA 7
9. Conectar o aro (#17) e as placas de suporte do cesto (#18) o painel traseiro (#21) utilizando os parafusos (#23), anilhas (#22) e porcas (#28). Conectar os sensores do interruptor (#15) ao painel traseiro (#21) usando os parafusos (#23), anilhas (#22) e porcas (#28).
NOTA: Certifique-se de utilizar as anilhas para ambos os lados do tabuleiro, como mostra a Figura 7.

FIG. 7

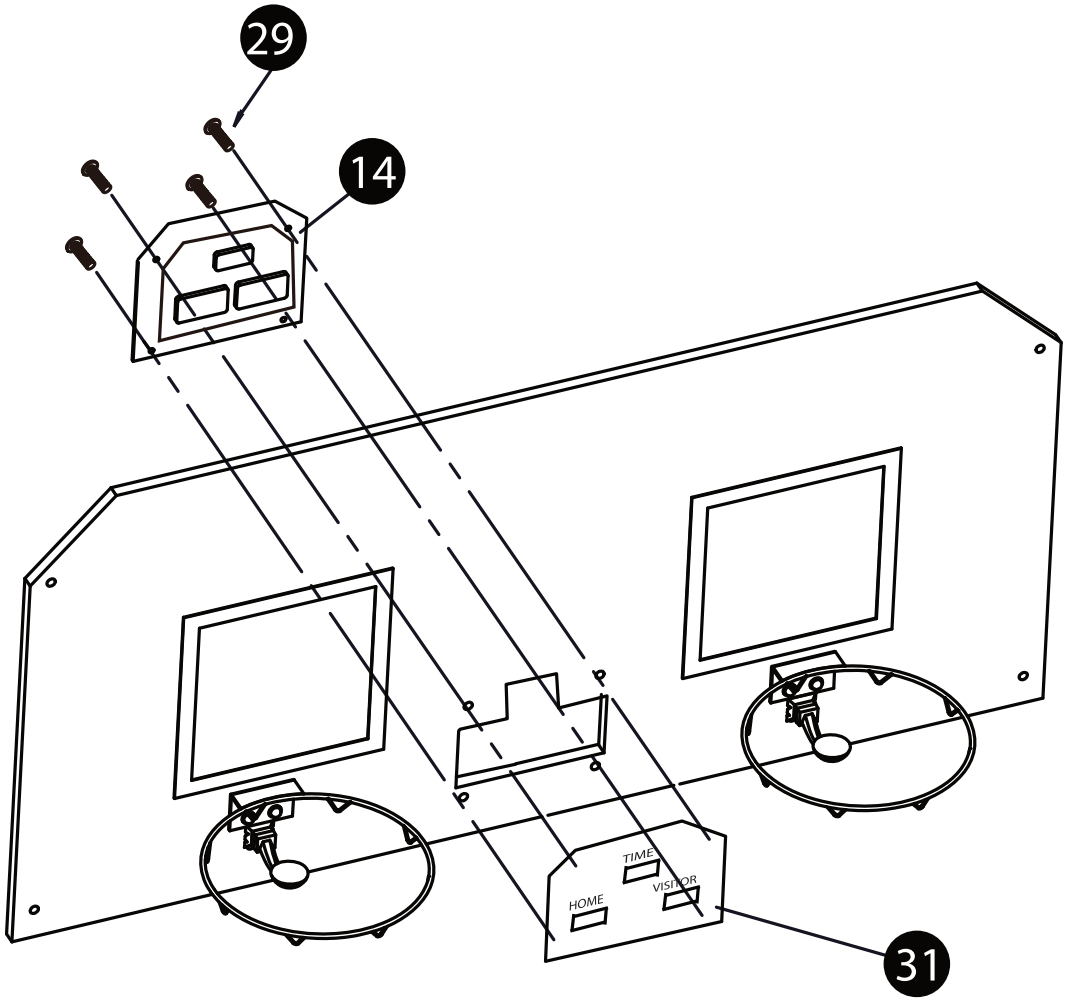


Instruções de Montagem

Passo 7	14 x 1 pc.	29 x 4 pcs.	31 x 1 pc.

FIGURA 8
10. Fixar a placa frontal do placar electrónico (#31) à frente do placar, depois ligá-lo ao marcador electrónico (#14) fixando-o com os parafusos (#29), como mostra a Figura 8.

FIG. 8



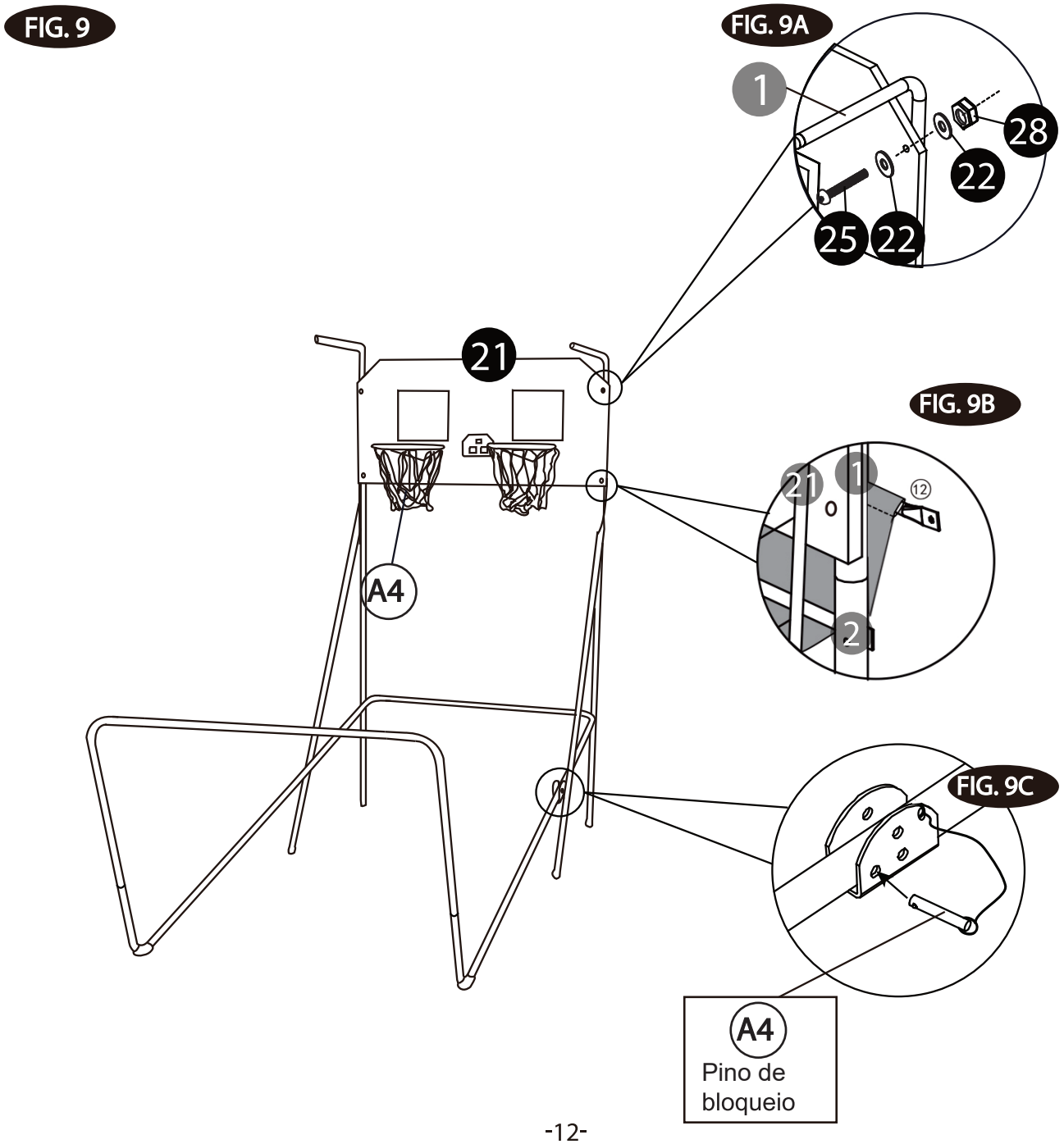
Instruções de Montagem

Passo 8	21 x 1 pc.	22 x 8 pcs.	25 x 4 pcs.	28 x 4 pcs.

FIGURA 9

11. Com a ajuda de outro adulto, fixar a placa traseira (#21) aos tubos superior 1 (#1). Usando parafusos (#25), anilhas (#22), porcas (#28) mostradas em figura 9A. Em cada orifício inferior do encosto, deslizar o tubo 12 (#12) através da rede de proteção (#20), utilizando parafusos (#25), anilhas (#22), porcas (#28) como mostra o figura 9B.

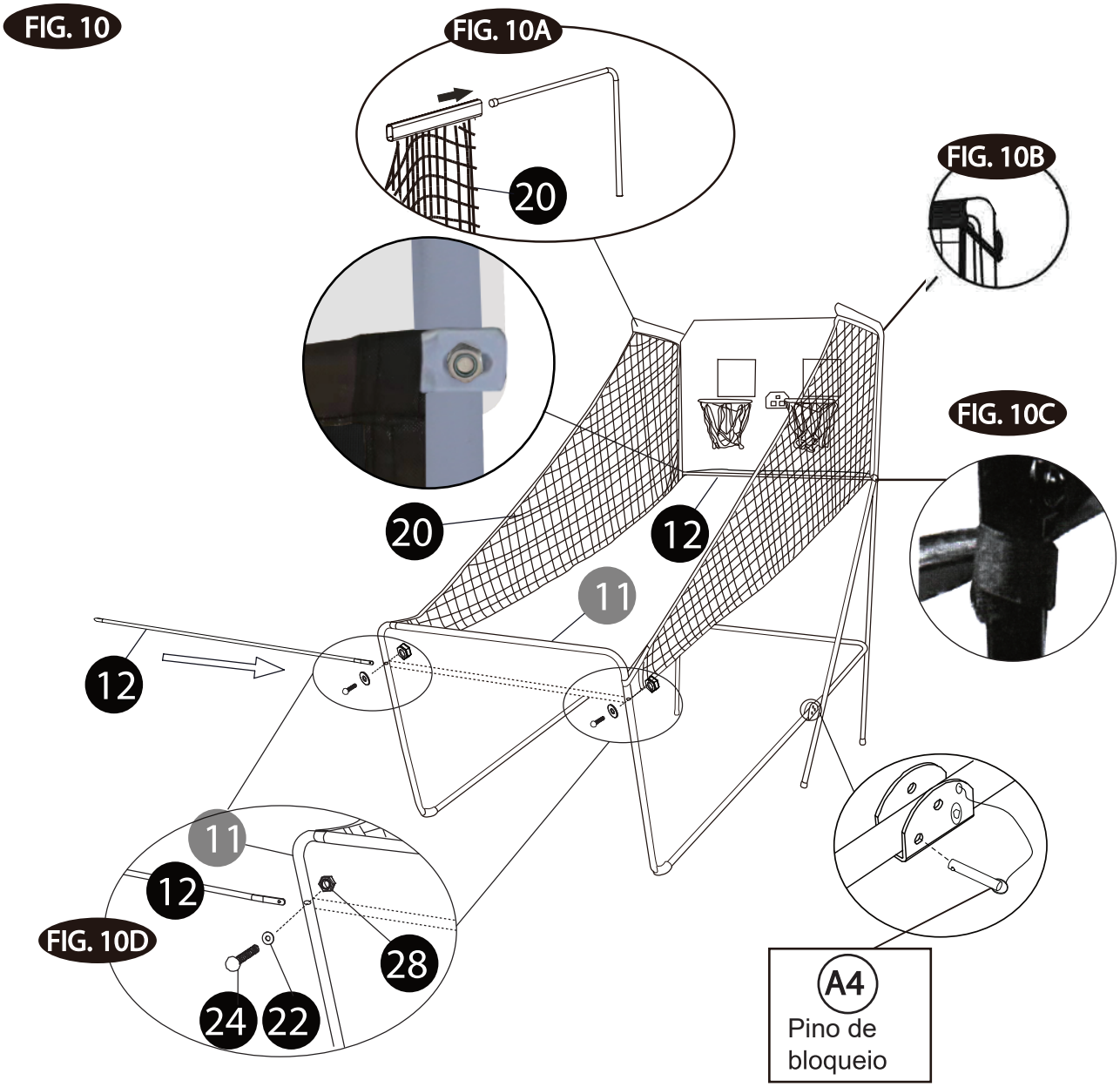
12. Conectar o pino de bloqueio (#A4) ao tubo 5 e ao tubo 6 (#5 e #6) e inserir no tubo 5 e no tubo 6 (#5 e #6) como mostra o figura 9C.



Instruções de Montagem

Passo 9	
	12 x 1 pc. 20 x 1 pc. 22 x 2 pcs. 24 x 2 pcs.
	28 x 2 pcs.

FIGURA 10
13. Deslizar as correias elásticas e a rede de proteção (#20) para o topo do tubo 1 (#1), como mostra a figura 10A, 10B e 10C.
14. Passar o tubo 12 (#12) através da rede de proteção (#20). Fixar o lado esquerdo com os parafusos (#24), arruelas (#22) e porcas (#28), como mostra a Figura 10D. Repetir este procedimento para anexar o lado direito.

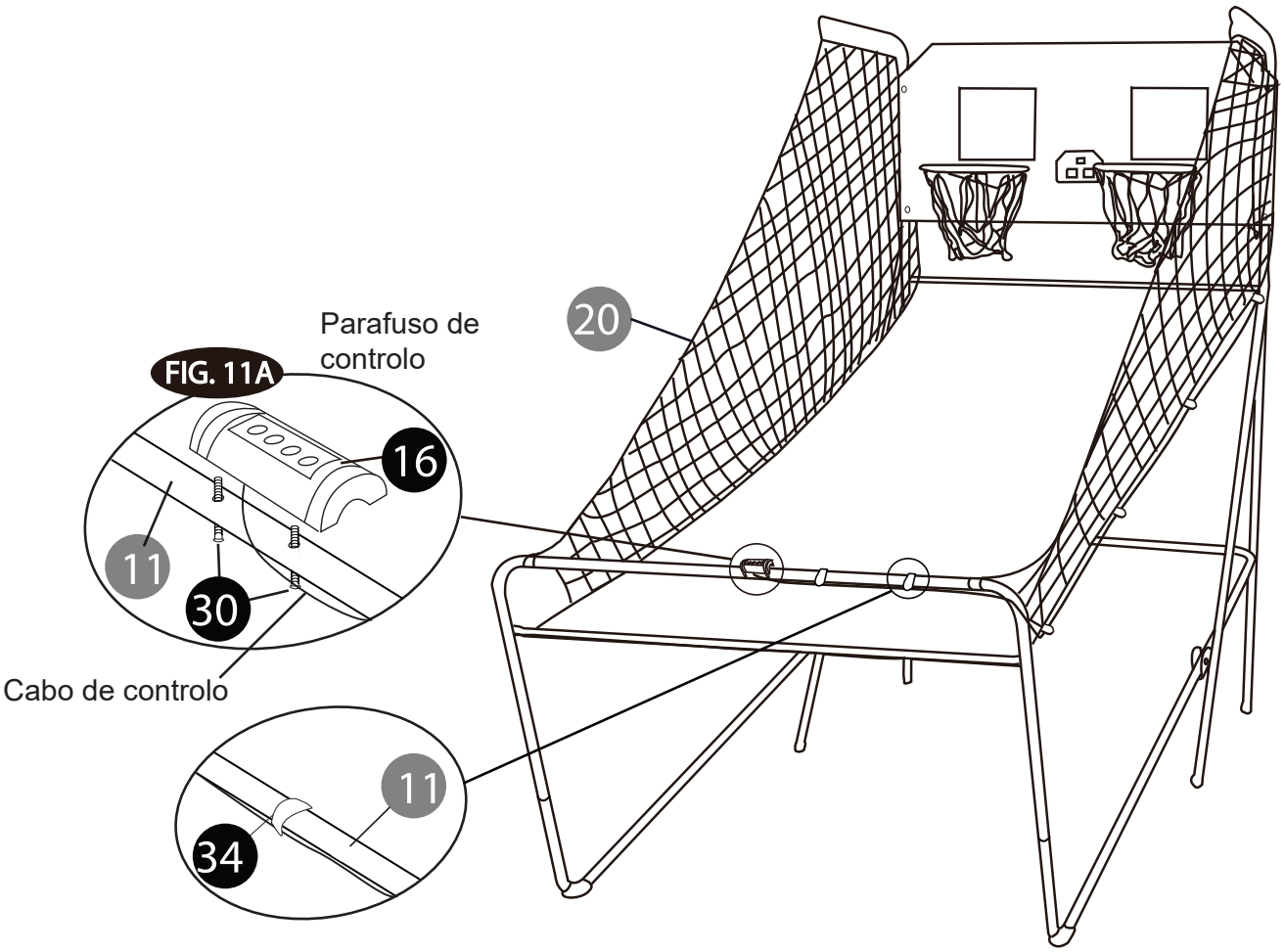


Instruções de Montagem

Passo 10	16 x 1 pc.	30 x 2 pcs.	34 x 2 pcs.

FIGURA 11
15. Conectar a caixa de controlo (#16) ao meio do tubo 11 (#11) usando os 2 parafusos (#30), como mostra a Figura 11A.
16. Passar o resto do cabo de controlo através dos laços localizados na parte inferior da rede de proteção (#20). Utilizar o tubo 11 (#11) para segurar o cabo de controlo e fixá-lo com as correia auto-adesivas (#34), como mostra a Figura 11.

FIG. 11



Passo 11

FIGURA 12
17. Conecte o cabo do sensor de comutação (#15) e conectá-lo ao marcador electrónico (#14), como mostra a figura 12. Conectar o cabo de controlo ao marcador electrónico (#14), como se mostra na figura 12 e 12A.

FIG. 12

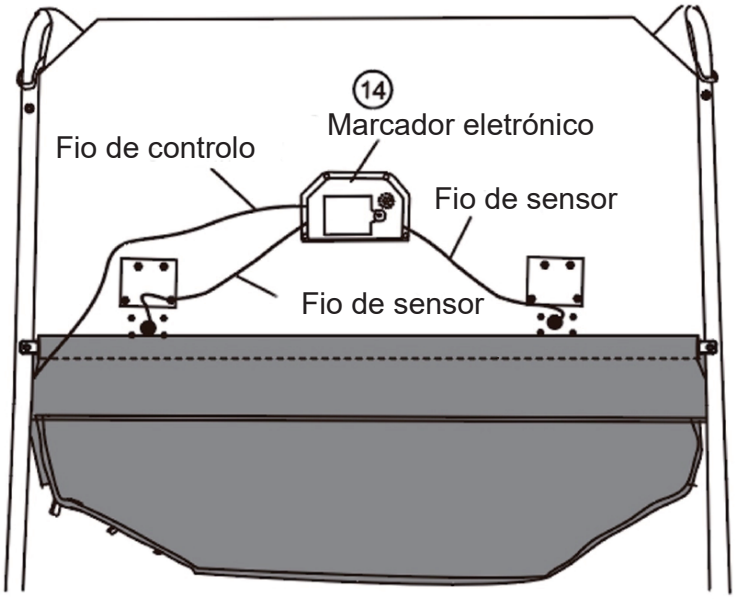
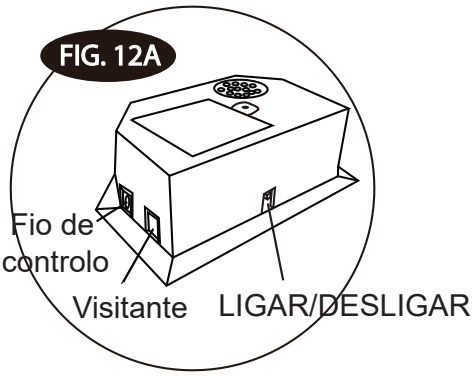


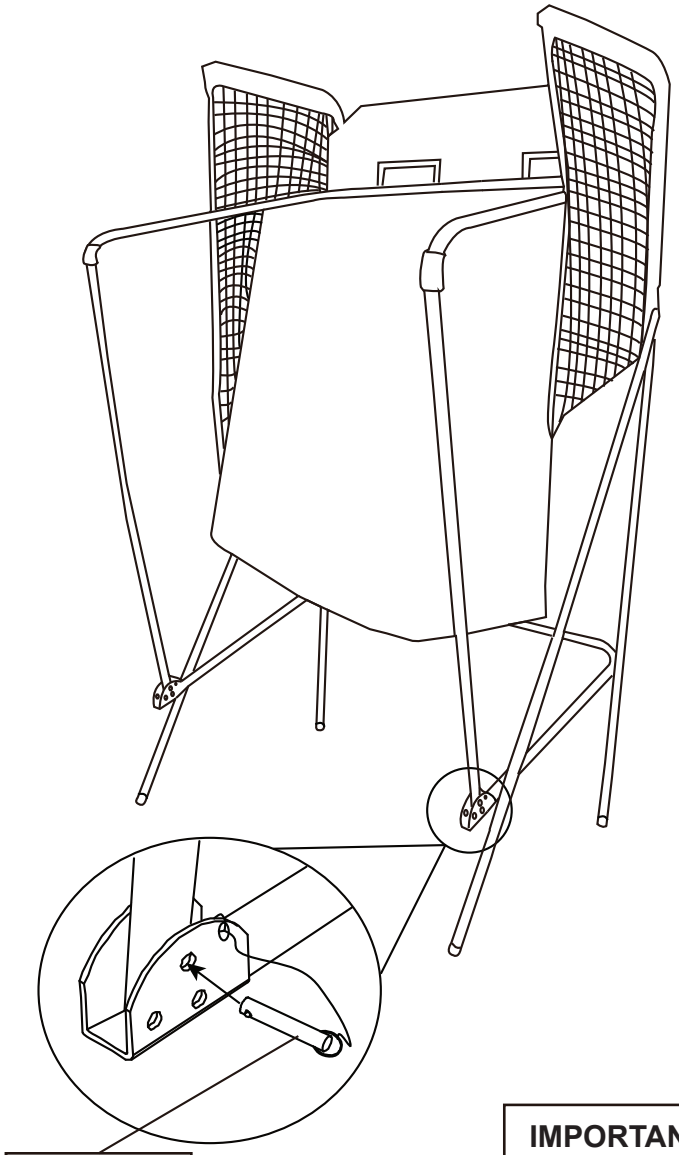
FIG. 12A



Passo12

FIGURA 13
18. Se quiser dobrar o jogo de basquetebol, retire os pinos (#A4), dobre a frente, depois volte a colocar os pinos de bloqueio (#A4) como mostra a figura 13.
NOTA: Deve retirar os pinos de bloqueio antes de dobrar ou desdobrar o jogo de basquetebol.

FIG. 13



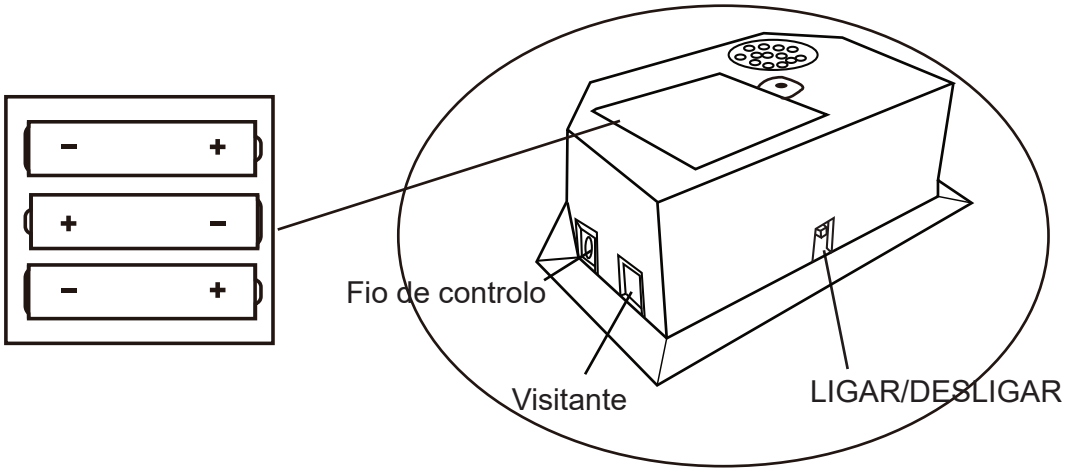
A4
Pino de bloqueio

IMPORTANTE!
Certifique-se de usar o pino de bloqueio (# A4) quando o conjunto de basquetebol estiver dobrado.

Instruções de Montagem

FUNCIONAMENTO DO MARCADOR ELETRÓNICO
1.Instalação das Pilhas:
Caixa das pilhas: Utilizar uma chave de fendas para remover a tampa e abrir o compartimento da bateria. Inserir 3 pilhas 'AA' (não incluídas). Substituir a tampa e apertar bem o parafuso. Prima o interruptor 'ON/ OFF' (LIGAR/DESLIGAR) para ligar a corrente.

2.Lembrete:
a.É necessário inserir as pilhas de acordo com a polaridade correta (+ e -).
b.Limpe os contactos das pilhas e o dispositivo antes de inseri-las.
c.Remover as pilhas quando o jogo de basquetebol estiver desligado.



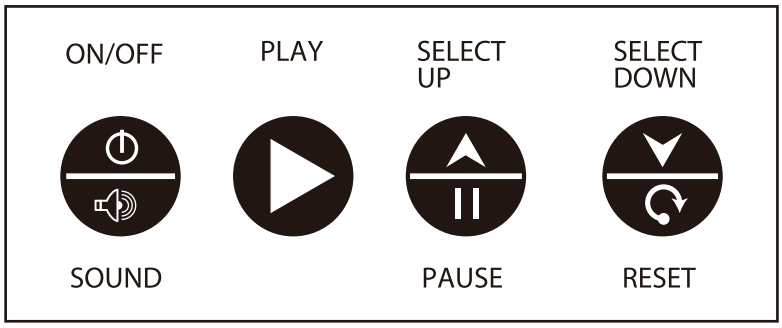
ADVERTÊNCIA:
1) Requer 3 pilhas 'AA" (não incluídas).
2)Não misturar pilhas velhas e novas.
3)Não misturar pilhas alcalinas, normais(zinco de carbono) ou recarregáveis(niquel-cádmio).

Instruções de Montagem

FUNCIONAMENTO DA CAIXA DE CONTROLO

Prima o botão 'ON / OFF' (LIGAR/DESLIGAR) para ligar e ativar o painel de pontuação. Na parte 'HOME' (Equipa local) do placar, '01' é exibido (a configuração padrão é Jogo 1).
Prima 'SELECT UP and DOWN' (Selecionar para cima e Selecionar para baixo) para selecionar o jogo desejado.
Prima 'PLAY' (Jogar) para entrar no modo de jogo selecionado.
Prima 'SOUND' (Som) para activar/desativar a função de som.
Prima 'Pausa' (Pausa) para parar/arrancar o temporizador.
Prima e segurar o botão 'ON / OFF' (Ligar/Desligar) durante 3 segundos para desligar o painel de pontuação.
Prima e segurar o botão 'RESET' (Resetar) durante 3 segundos para reiniciar o jogo.
NOTA: Se nenhum tiro for disparado ou se nenhum botão for premido durante 15 minutos, o painel de pontuação desligar-se-á.

PAINEL DE CONTROLO



ESCOLHA ENTRE 8 OPÇÕES DIFERENTES DE JOGO

Bater o relógio

Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 1.
Prima "UP/DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores: individual/ múltiplos (P1/ P2 / P3 / P4).
Prima "PLAY" (Jogar) depois de selecionar o número de jogadores.
Prima "UP / DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o tempo de jogo, 30/45/60 segundos.
Prima "PLAY" (Jogar) para iniciar o jogo.
Na parte "HOME (Equipa local) do placar, são mostrados os jogadores 1 e 3;
Na parte "VISITOR (Visitantes)" do placar, são mostrados os jogadores 2 e 4.
Todos as jogadas marcam 2 pontos até aos últimos 10 segundos. Nos últimos 10 segundos, cada disparo marca 3 pontos. Quando um jogador completa o jogo, 5 segundos contam para o próximo jogador começar a sua vez. O jogador com a maior pontuação ganha (o LED piscará no jogador com a maior pontuação).
Prima "PLAY" (Começar) para reiniciar este jogo.

ESCOLHA ENTRE 8 OPÇÕES DIFERENTES DE JOGO

Pontos contra o Relógio

Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 2.
Prima "UP/DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores: individual múltiplos (P1/ P2 / P3 / P4).
Prima "PLAY" (Jogar) depois de selecionar o número de jogadores.
Prima "UP / DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o tempo de jogo, 30/45/60 segundos.
Prima "PLAY" (Jogar) para iniciar o jogo.
Na parte "HOME (Equipa local)" do placar, são mostrados os jogadores 1 e 3; Na parte "VISITOR (Visitantes)" do placar, são mostrados os jogadores 2 e 4.
Todas as jogadas marcam 3 pontos. Quando um jogador completa o jogo, 5 segundos contam para o próximo jogador começar a sua vez. O jogador com mais pontos ganha (o LED irá piscar no jogador com mais pontos).
Prima "PLAY" (Jogar) para reiniciar este jogo.

Contra-Ataque

Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 3.
Prima "UP / DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores (P2/P4).
Prima "PLAY" (Jogar) para iniciar o jogo.
As jogadas feitas no painel "HOME", são +2 pontos marcados para a equipa local e -2 pontos para os visitantes "VISITOR".
As jogadas feitas no painel "VISITOR" (visitante) são +2 pontos marcados para os visitantes e -2 pontos para a equipa local "HOME".
Quando um jogador marca 10 pontos, esse jogador ganha o jogo, e o jogo termina.
Prima "PLAY" (Jogar) para reiniciar este jogo.

Cavalo

Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 4.
Prima "UP DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores (P2/P3/P4).
Prima "PLAY" (Jogar) depois de selecionar o número de jogadores. O jogador tem de fazer um tiro em 2 segundos.
O primeiro jogador pode fazer uma tentativa em qualquer cesto HOME (Equipa local) ou VISITOR (Visitantes). Se o primeiro jogador marcar dentro de 2 segundos, nenhuma letra é dada. O jogo continua e o próximo jogador começa a jogar. O placar mostrará "próximo jogador (P2/P3/P4)" e o LED piscará 2 vezes no espaço de 1 segundo. Depois de o LED piscar, o jogador seguinte tem de fazer uma jogada no mesmo cesto selecionado pelo primeiro jogador.

Se o jogador não conseguir marcar dentro de 2 segundos, é-lhe dadas as primeiras letras "H" que serão afixadas no painel de pontuação. O jogo permanece para o mesmo jogador até que o jogador marque. Se o jogador ainda perder, é-lhe dadas as letras "O", seguidas das letras "R", "S", "E". Após a letra "E" ser dada, o jogador é eliminado.
O primeiro jogador a obter a palavra "HORSE" (Cavalo) é eliminado. O jogo continua até restar apenas um jogador.
Prima "PLAY" (Jogar) para reiniciar este jogo.

Ponto de Verificação

Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 5.
Prima "UP / DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores: individual/múltiplos (P1/P2/P3/P4).
Prima "PLAY" (Jogar) depois de selecionar o número de jogadores.
Na parte "HOME" (Equipa local) do placar mostra "Player" (Jogador) e a parte "VISITOR" (Visitante) mostra "24" pontos, o tempo de jogo pré-definido é de 40 segundos.
Os pontos marcados serão exibidos na parte "HOME (Equipa local)".
Antes do tempo pré-definido se esgotar, uma vez marcados 24/52/68/86 pontos, o tempo de jogo aumenta em 10/20/10/20 segundos, respectivamente.
Quando um jogador completa o jogo, 5 segundos contam para o próximo jogador fazer uma jogada.
O jogador com mais pontos ganha o jogo (o LED irá piscar no jogador com os pontos mais altos).
O jogo termina quando qualquer jogador marcar 98 pontos.
Prima "PLAY" (Jogar) para reiniciar este jogo.

Ao redor do Mundo

Utilizar a fita adesiva para marcar as linhas de tiro.
Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 6.
Prima "UP/ DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores: individual/múltiplos (P1/P2/P3/P4).
Prima "PLAY" (Jogar) depois de selecionar o número de jogadores.
Na parte "HOME" (Equipa local) do painel de pontuação é mostrado o jogador 1/2/3/4 e na parte "VISITOR" (Visitante) do painel de pontuação são mostrados os pontos pontuados.
Quando a pontuação atinge 10 pontos ou o tempo atinge 99 segundos, é quando um jogador completa a sua vez, 5 segundos contam para que o jogador seguinte comece a sua vez.
O jogador que terminar o jogo primeiro ganha (o LED piscará sobre o vencedor).
Prima "PLAY" (Jogar) para reiniciar este jogo.

ESCOLHA ENTRE 8 OPÇÕES DIFERENTES DE JOGO

Jogada à Esquerda e à Direita

Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 7.
Prima "UP/DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores: individual/múltiplos (P1/P2/P3/P4).
Prima "PLAY" (Jogar) depois de selecionar o número de jogadores.
Prima "UP / DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o tempo de jogo, 30/45/60 segundos.
Prima "PLAY" para iniciar o jogo.
Na parte "HOME" (Equipa local) do placar mostra os Jogadores e a parte "VISITOR" (Visitante) do placar mostra os pontos.
Quando um jogador faz uma tentativa na na parte "HOME", o LED piscará em "HOME", e 2 pontos marcados são exibidos na parte "HOME".
Quando um jogador faz uma jogada na parte "VISITOR (Visitante)", o LED piscará em "VISITOR (Visitante)", e 2 pontos marcados são exibidos na parte "VISITOR (Visitante)".
Quando um jogador completa o jogo, 5 segundos contam para o próximo jogador fazer uma jogada.
O jogador com a maior pontuação ganha (o LED piscará no jogador com a maior pontuação).
Prima "PLAY" (Jogar) para reiniciar este jogo.

Um contra um

Prima "PLAY" (Jogar) para entrar no Jogo 8.
Prima "UP / DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o número de jogadores: individual/múltiplos (P1/P2/P3/P4).
Prima "PLAY" (Jogar) depois de selecionar o número de jogadores.
Prima "UP / DOWN" (Para cima e para baixo) para selecionar o tempo de jogo, 30/45/60 segundos.
Prima "PLAY" (Jogar) para iniciar o jogo. Na parte "HOME" (Equipa local) do placar, são mostrados os Jogadores 1 e 3, e na parte "VISITOR" (VISITANTE) do placar, são mostrados os Jogadores 2 e 4.
Todas as jogadas marcam 2 pontos até os últimos 10 segundos. Nos últimos 10 segundos, cada jogada soma 3 pontos. Quando um jogador completa o jogo, 5 segundos contam para o próximo jogador começar a sua vez. O jogador com mais pontos ganha o jogo (o LED irá piscar no jogador com mais pontos).
Prima "PLAY" (Jogar) para reiniciar este jogo.

ATENÇÃO

Alterações ou modificações não expressamente aprovadas pela parte responsável poderiam anular a autoridade do utilizador para operar o equipamento.
Este dispositivo cumpre a parte 15 das normas da FCC. As operações estão sujeitas às 2 condições seguintes:
(1) Este dispositivo não pode causar interferências nocivas.
(2) Este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferências que possam causar um funcionamento indesejável.

HOMCOM

IN220800298V06_UK_FR_ES_PT_IT_DE_US_CA

A70-017

IT



AVVERTENZA: Adatto a bambini di 6+ anni

IMPORTANTE - CONSERVARE QUESTE INFORMAZIONI
PER CONSULTARLE IN SEGUITO: LEGGERE ATTENTAMENTE

ISTRUZIONI DI ASSEMBLAGGIO

Informazioni importanti sulla sicurezza

Si prega di conservare questo manuale in un luogo sicuro per facilitarne la consultazione.

- Questo apparecchio può essere utilizzato da bambini a partire dagli 8 anni di età e da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o con mancanza di esperienza e conoscenza, purché siano stati forniti loro supervisione o istruzioni riguardo all'uso sicuro dell'apparecchio e comprendano i pericoli coinvolti.
- I bambini non devono giocare con l'apparecchio.
- La pulizia e la manutenzione da parte dell'utente non devono essere effettuate da bambini senza supervisione.

AVVERTENZA SULLA BATTERIA

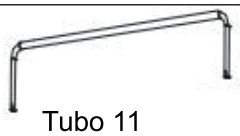
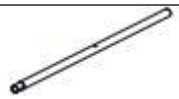
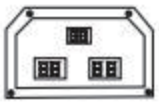
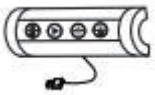
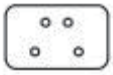
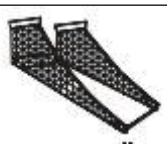
- le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate;
- le batterie ricaricabili devono essere rimosse dall'apparecchio prima di essere ricaricate;
- non devono essere mescolati tipi diversi di batterie o batterie nuove e usate;
- le batterie devono essere inserite con la polarità corretta;
- le batterie esaurite devono essere rimosse dall'apparecchio e smaltite in modo sicuro;
- se l'apparecchio deve essere conservato inutilizzato per un lungo periodo, le batterie devono essere rimosse;
- i terminali di alimentazione non devono essere cortocircuitati.



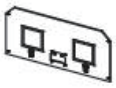
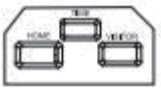
Classe III

- Il giocattolo elettrico deve essere assemblato da un adulto.
- Il foglio di istruzioni deve essere conservato poiché contiene informazioni importanti.
- Non utilizzare mai l'apparecchio e la sua batteria in condizioni estreme (temperature estremamente alte o basse, alta quota...) durante l'uso, lo stoccaggio o il trasporto.
- Attenzione: le batterie non devono essere esposte a calore eccessivo come luce solare, fuoco o simili.
- Non danneggiare mai l'apparecchio e la sua batteria.
- ATTENZIONE: rischio di incendio o esplosione se la batteria viene sostituita con un tipo errato.

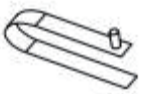
Lista Parti

Articolo no.	Riferimento	Q.tà	Articolo no.	Riferimento	Q.tà
1	 Tubo 1 ⌀ 22*584*432mm	*2	11	 Tubo 11 ⌀ 22*1067*521mm	*1
2	 Tubo 2 ⌀ 22*686mm	*2	12	 Tubo 12 ⌀ 22*1067*521mm	*3
3	 Tubo 3 ⌀ 22*883mm	*1	13	 Palla da basket 7” Dia.	*4
4	 Tubo 4 ⌀ 22*883mm	*1	14	 Segnapunti elettronico	*1
5	 Tubo 5 ⌀ 22*756*578mm	*1	15	 Sensore a interruttore	*2
6	 Tubo 6 ⌀ 22*756*578mm	*1	16	 Scatola di controllo con cavo	*1
7	 Tubo 7 ⌀ 22*832mm	*2	17	 Cerchio	*2
8	 Tubo 8 ⌀ 22*838mm	*2	18	 Piastra di Supporto del Cerchio	*2
9	 Tubo 9 ⌀ 22*559mm	*2	19	 Pompa di gonfiaggio con ago	*1
10	 Tubo 10 ⌀ 22*699*387mm	*2	20		*1

Lista Parti

				Rete di ritorno della palla	
21	 Tabellone	*1	28	 Dado M6	*32
22	 Rondella M6	*46	29	 Bullone 3,5*10mm	*4
23	 Bullone M6*20mm	*16	30	 Bullone 4*28mm	*2
24	 Bullone M6*29mm	*6	31	 Piastra anteriore del segnapunti elettronico	*1
25	 Bullone M6*42mm	*4	32	 Chiave aperta	*1
26	 Bullone M6*50mm	*4	33	 Chiave a brugola	*1
27	 Bullone M6*35mm	*2	34	 Cinghia auto aderente	*2

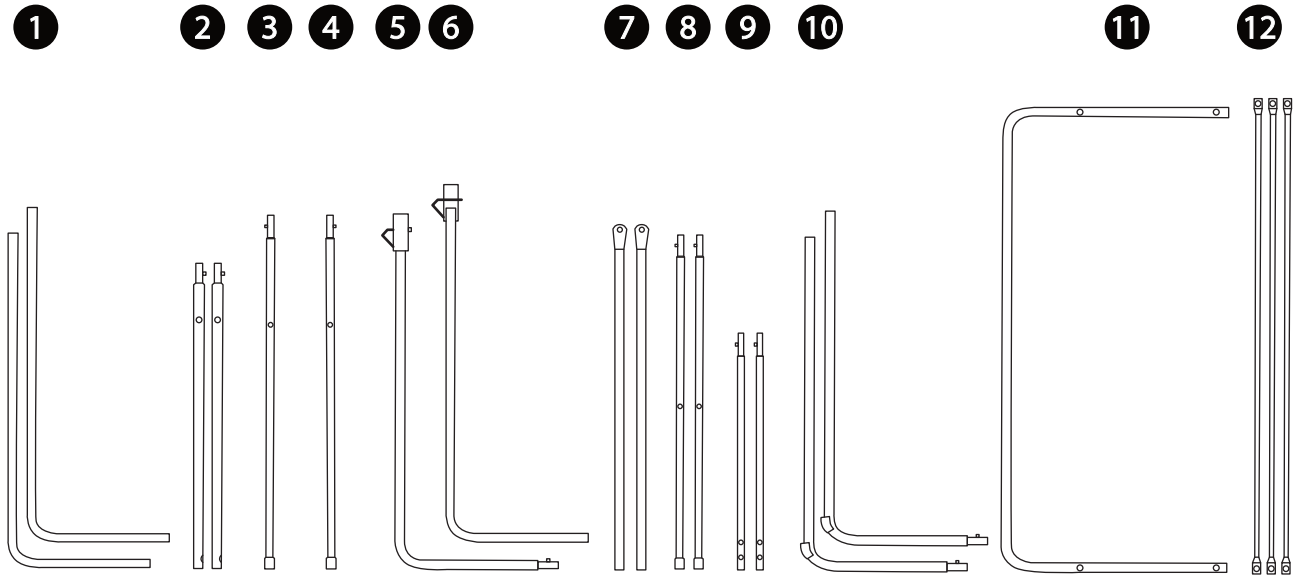
PARTI PREINSTALLATE

A1	 Rete	*2	A3	 Inserto per palo in plastica	*2
A2	 Morsetto a molla	*9	A4	 Perno di fissaggio	*2

Istruzioni di Assemblaggio

`Individuare un luogo pulito e in piano per iniziare l'assemblaggio del vostro impianto da basket.
`Raccomandiamo che due adulti lavorino insieme per assemblare questo impianto da basket.
`Estrarre tutte le parti dalla scatola e verificare di avere tutte le parti elencate come mostrato nella pagina dell’elenco delle parti.
`Tagliare o strappare con attenzione i quattro angoli della scatola in modo che il fondo della scatola possa essere utilizzato come superficie di lavoro. Fare riferimento all'immagine riportata sotto.

* PRIMA DEL MONTAGGIO: ispezionare e disporre per terra tutti i pali e le parti.



Istruzioni di Assemblaggio

Passo 1				
	2 x 2 pcs.	3 x 1 pc.	4 x 1 pc.	7 x 2 pcs.
	8 x 2 pcs.			

FIG.1 &2
1. Fissare i Tubi 2 (n. 2) al Tubo 3 e al Tubo 4 (n. 3 e n. 4) utilizzando il morsetto a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.1.
2. Fissare i Tubi 7 (n. 7) ai Tubi 8 (n. 8) utilizzando il morsetto a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.2.

FIG. 1

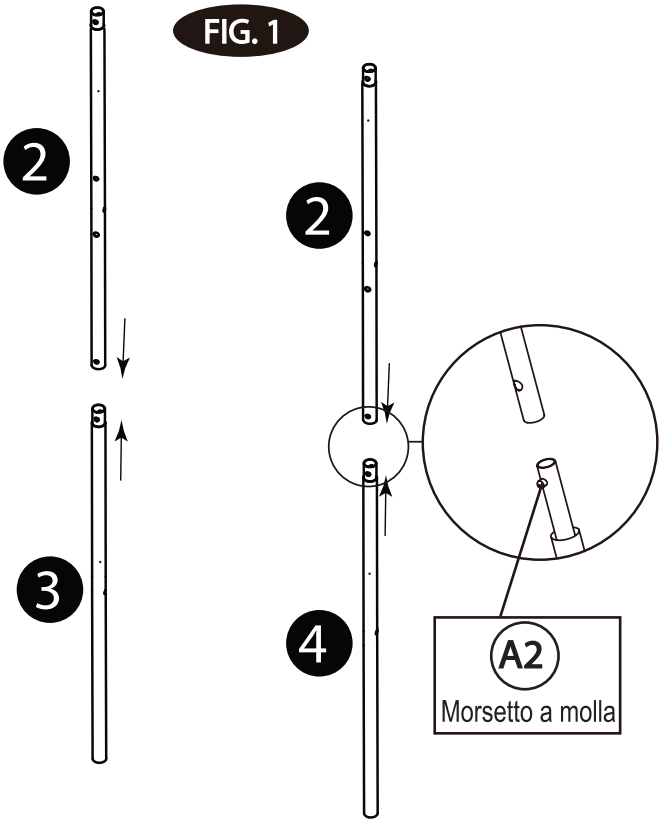
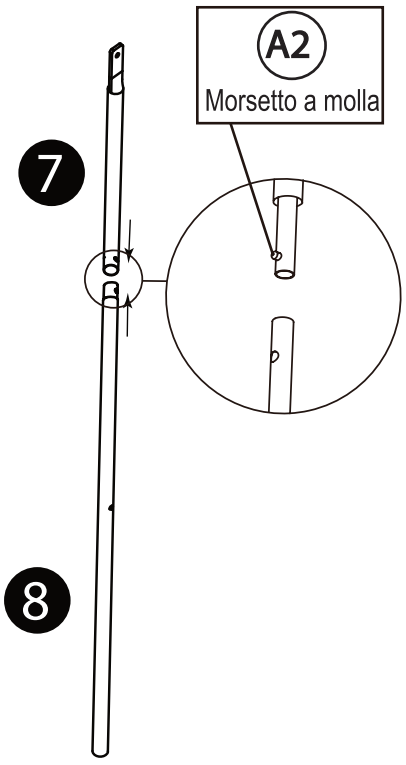


FIG. 2

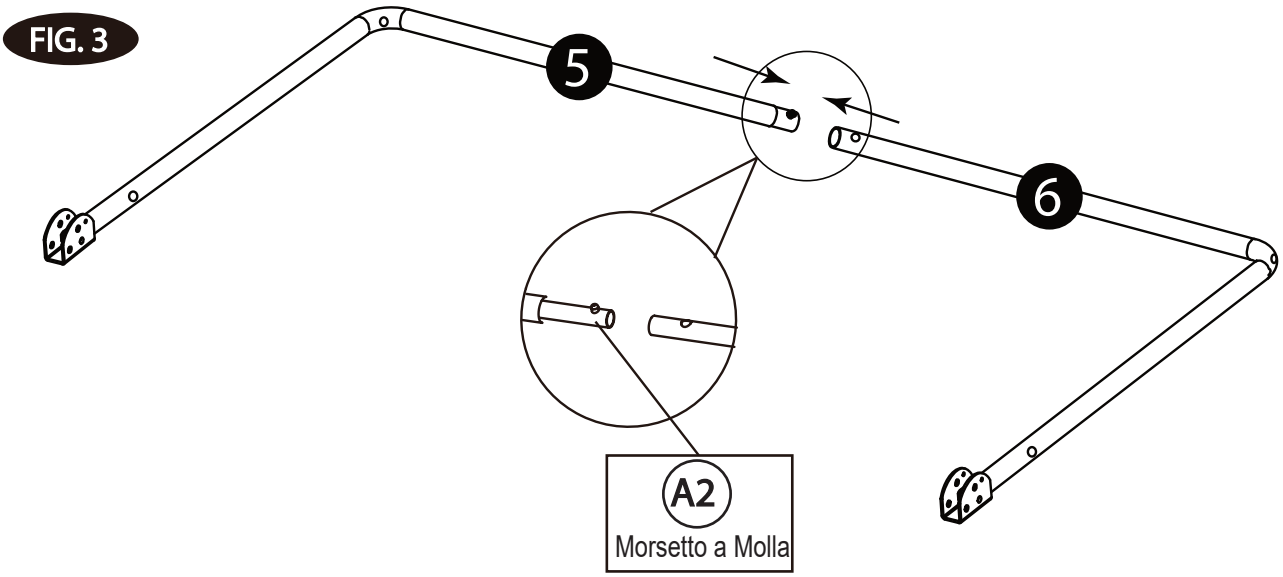


Istruzioni di Assemblaggio

Passo 2 | 5 x 1 pc. | 6 x 1 pc.

FIG.3
3. Fissare insieme il Tubo 5 e il Tubo 6 (#5 e #6) utilizzando il morsetto a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.3.

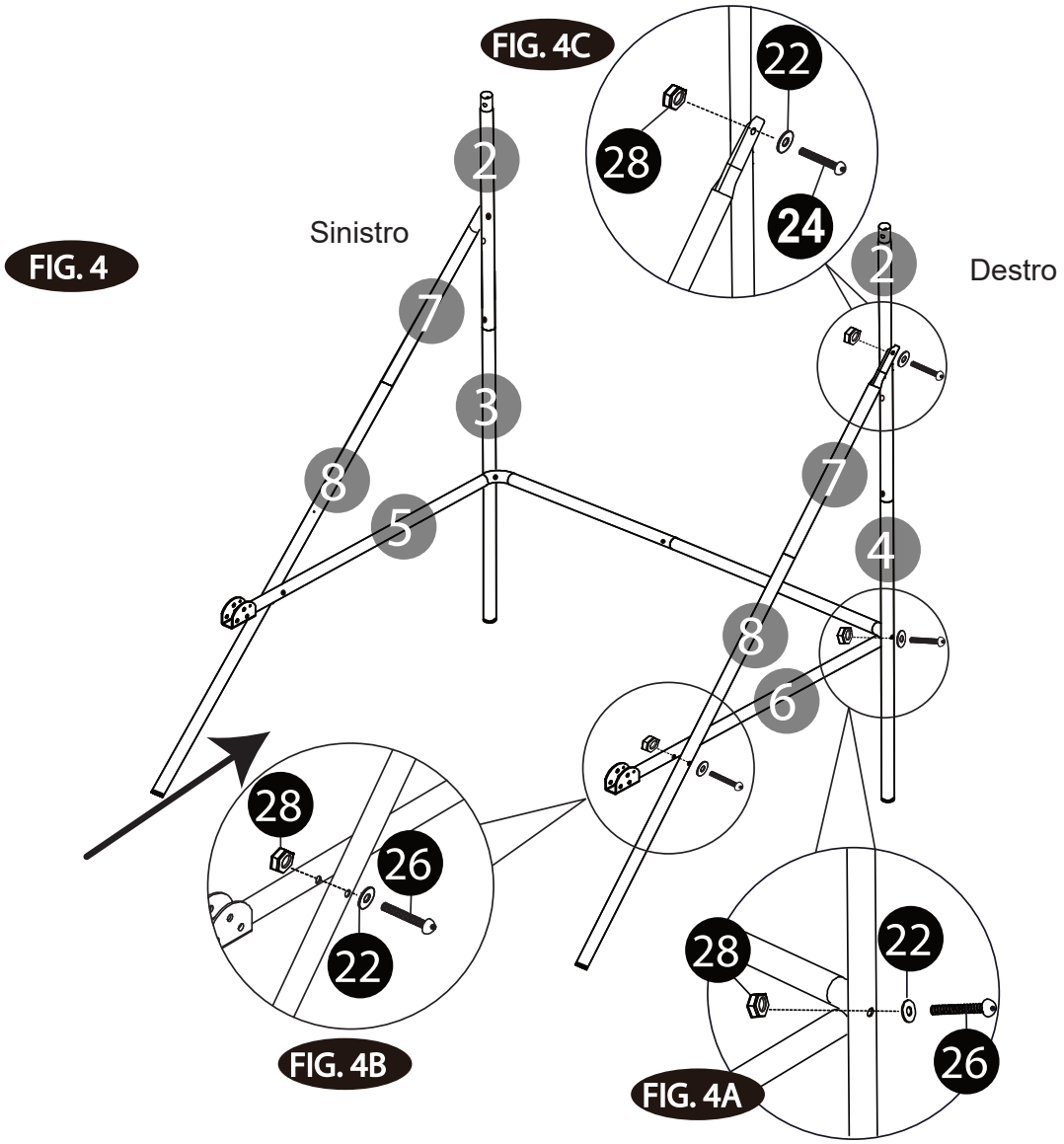
FIG. 3



Istruzioni di Assemblaggio

Passo 3	22 x 6 pcs.	24 x 2 pcs.	26 x4 pcs.	28 x 6 pcs.

FIG.4
4. Fissare il Tubo 5 e il Tubo 6 (n. 5 e n. 6) al Tubo 3 e al Tubo 4 (n. 3 e n. 4) utilizzando Bulloni (n. 26), Rondelle (n. 22) e Dadi (n. 28), quindi collegare il Tubo 5 e il Tubo 6 (#5 e #6) ai Tubi 8 (#8) utilizzando Bulloni (#26), Rondelle (#22) e Dadi (#28) come mostrato nelle FIG.4,4A e 4B.
5. Collegare i Tubi 7 e 8 (n. 7 e n. 8) al Tubo 2 (n. 2) utilizzando il Bullone (n. 24), le Rondelle (n. 22) e i Dadi (n. 28) come mostrato in FIG. 4Cf, ripetere questo passaggio per l'altro lato.
NOTA: assicurarsi che il morsetto a molla sia rivolto verso il basso.
In questo passaggio, ricordarsi che i Tubi 2,3 e 2,4 sono divisi tra lato sinistro e destro. Se installato incorrettamente, non sarà possibile installare il seguente tabellone.



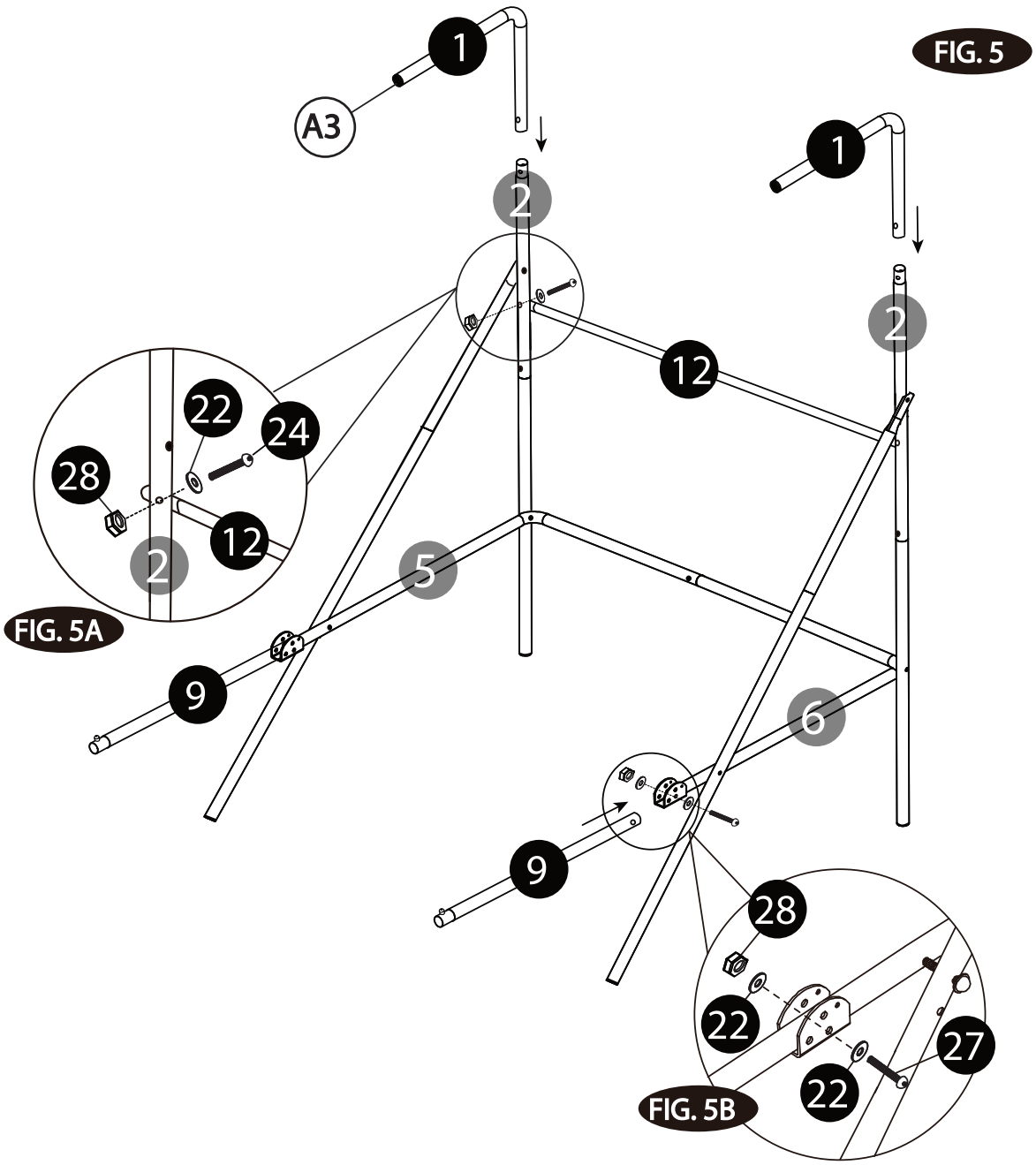
Istruzioni di Assemblaggio

Passo 4				
	1 x 2 pcs.	9 x 2 pcs.	12 x1 pc.	22 x 6 pcs.
	24 x 2 pcs.	27 x 2 pcs.	28 x4 pcs.	

FIG.5

6. Fissare il Tubo 12 (n. 12) ai Tubi 2 (n. 2) utilizzando i Bulloni (n. 24), le Rondelle (n. 22) e i Dadi (n. 28) come mostrato in FIG. 5A, quindi inserire i Tubi 1 (n. 1) sui Tubi 2 (#2) come mostrato in FIG.5.

7. Fissare i Tubi 9 (n. 9) al Tubo 5 e al Tubo 6 (n. 5 e n. 6) utilizzando il Bullone (n. 27), le Rondelle (n. 22) e i Dadi (n. 28) come mostrato in FIG.5 e 5B

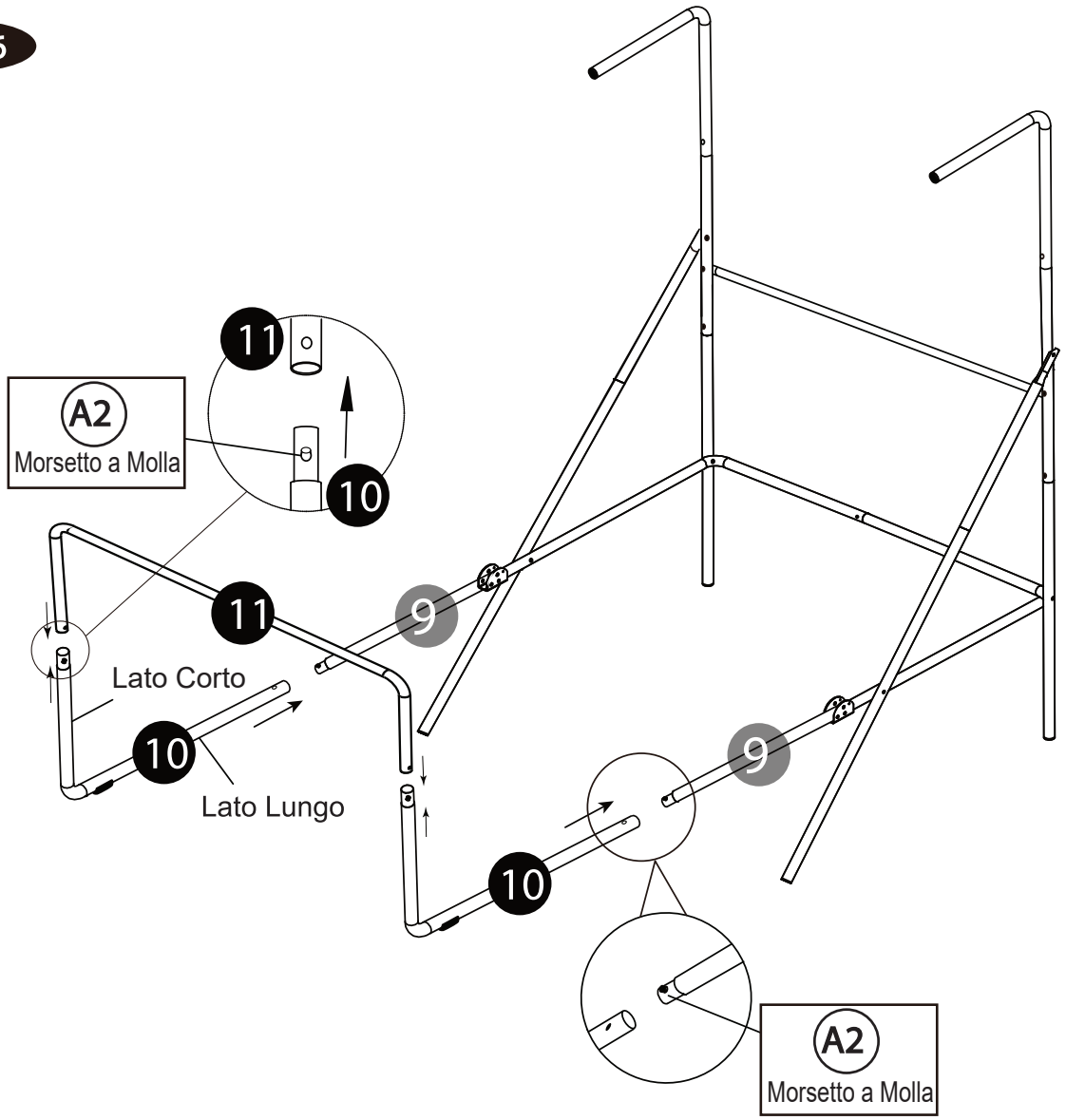


Istruzioni di Assemblaggio

Passo 5	10 x 2 pcs.	11 x 1 pc.

FIG.6
8. Collegare i Tubi -10 (#10) ai Tubi - 9 (#9) utilizzando il Morsetto a molla (preinstallato), quindi collegare il Tubo- 11 (#11) ai Tubi -10 (#10) utilizzando Morsetto a molla (preinstallato) come mostrato in FIG.6.

FIG. 6

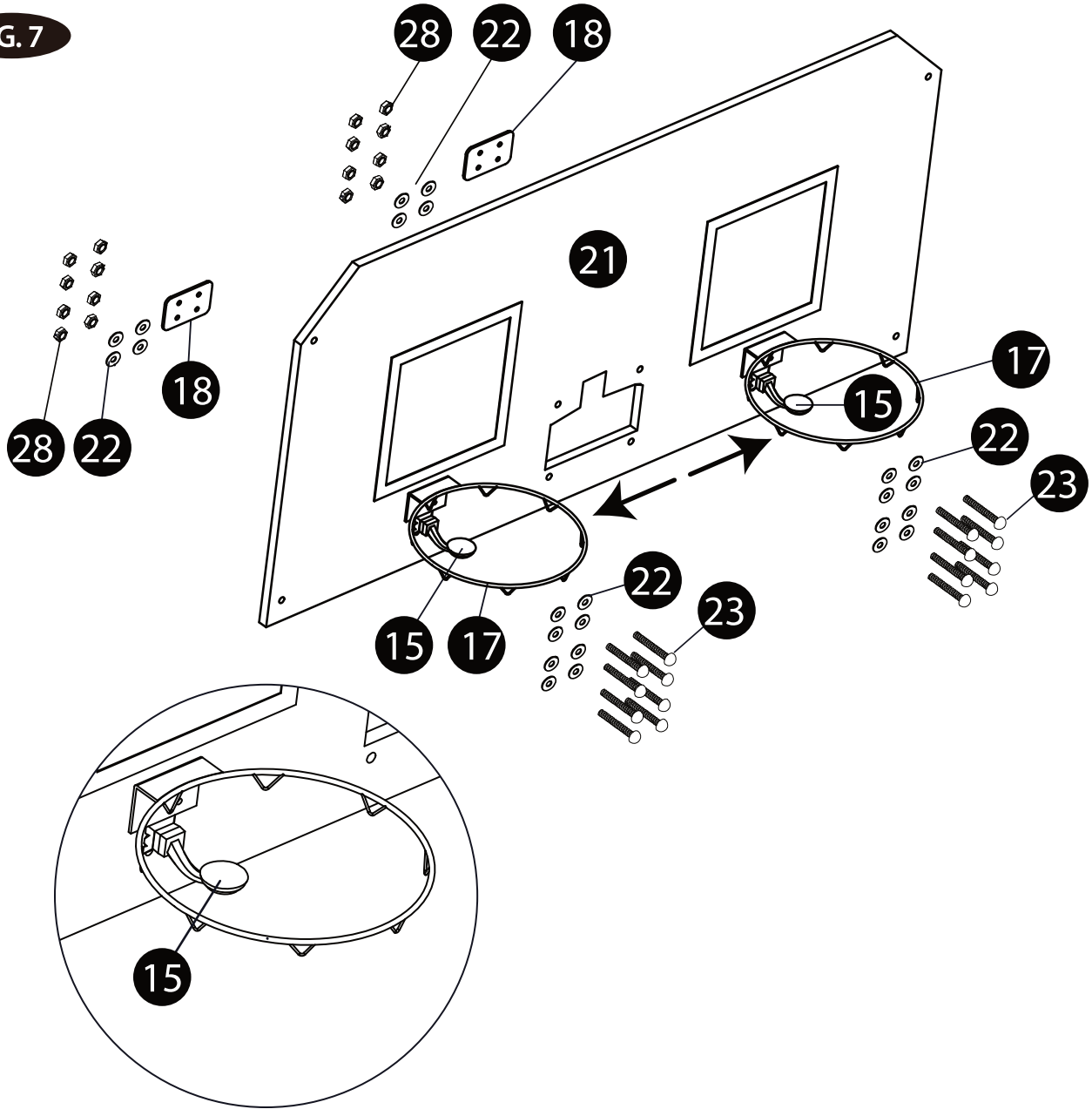


Istruzioni di Assemblaggio

Passo 6				
	15 x 2 pcs.	17 x 2 pcs.	18 x 2 pcs.	21 x 1 pc.
	22 x 24 pcs.	23 x 16 pcs.	28 x 16 pcs.	

FIG.7
11. Fissare il Cerchio (#17) e le Piastre di Supporto del Cerchio (#18) al Tabellone (#21) utilizzando i Bulloni (#23), le Rondelle (#22) e i Dadi (#28). Quindi collegare i Sensori dell'Interruttore (#15) al Tabellone (#21) utilizzando i Bulloni (#23), le Rondelle (#22) e i Dadi (#28). Assicurarsi di utilizzare la Rondella su entrambi i lati del Tabellone come mostrato in FIG. 7.

FIG. 7

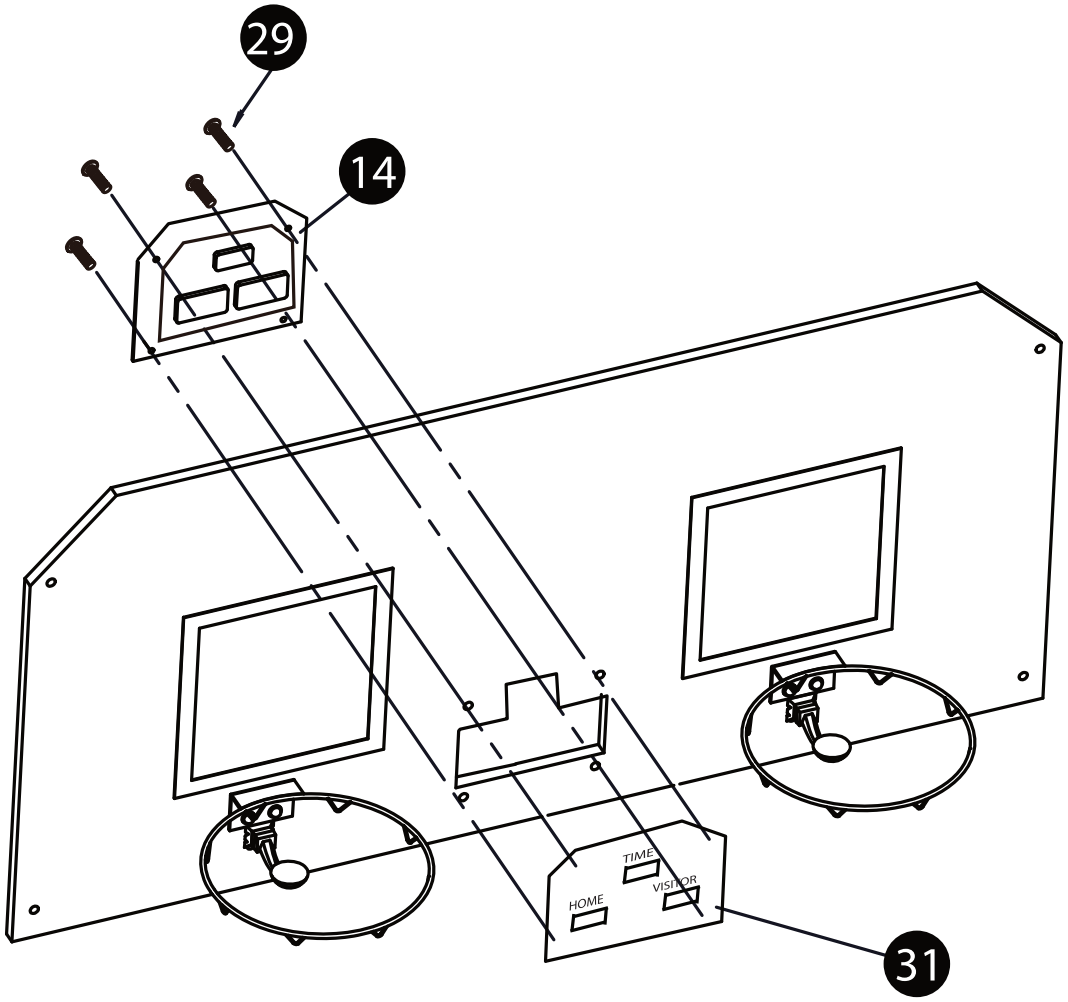


Istruzioni di Assemblaggio

Passo 7	14 x 1 pc.	29 x 4 pcs.	31 x 1 pc.

FIG.8
12.Fissare la Piastra Anteriore del Segnapunti Elettronico (#31) alla parte anteriore del Tabellone e collegarla al Segnapunti Elettronico (#14) utilizzando i Bulloni (#29) come mostrato in FIG.8.

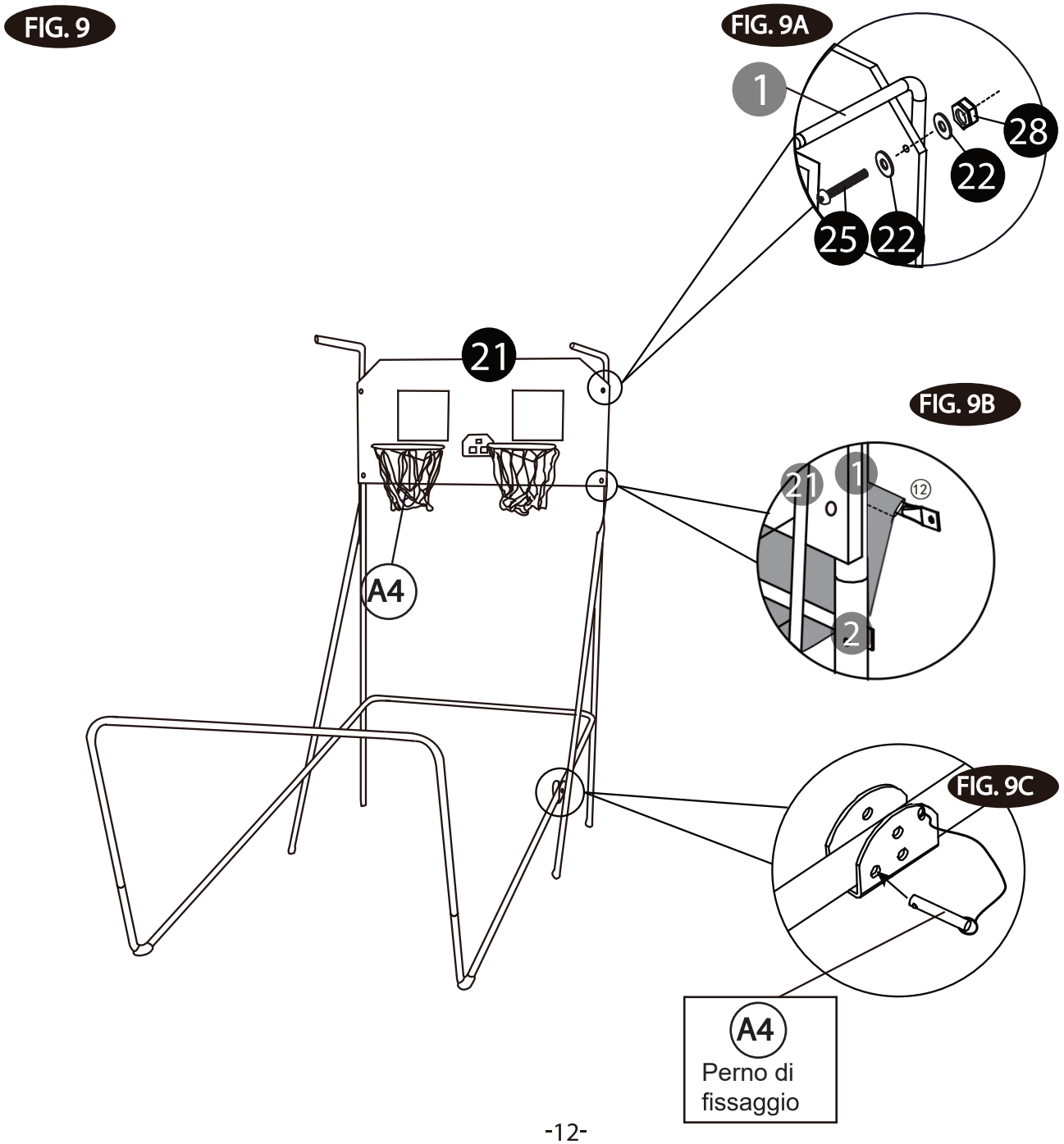
FIG. 8



Istruzioni di Assemblaggio

Passo 8	21 x 1 pc.	22 x 8 pcs.	25 x 4 pcs.	28 x 4 pcs.

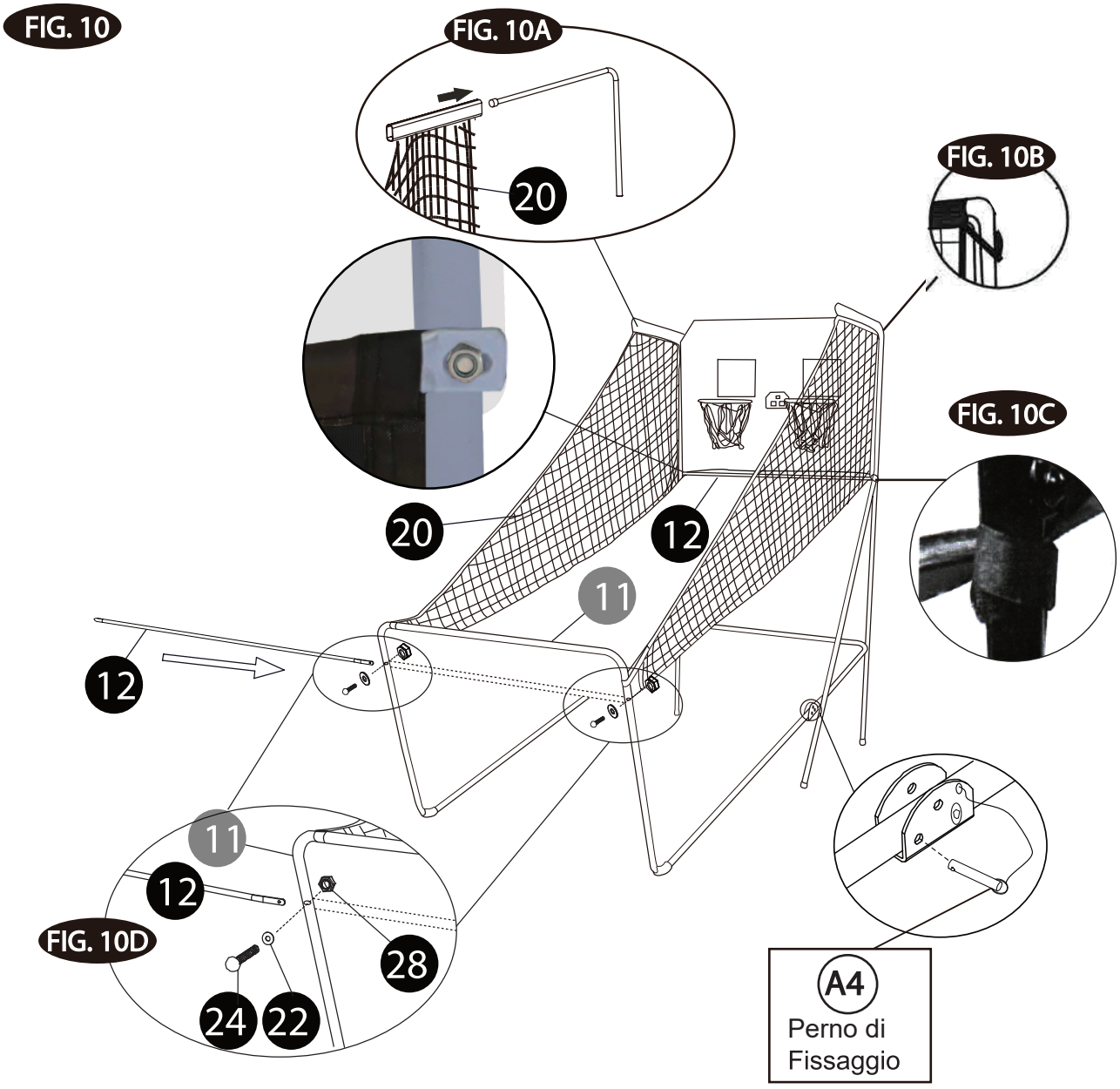
FIG.9
13.Servendosi dell'aiuto di un altro adulto, fissare il Tabellone (n. 21) ai Tubi Superiori-1 (n. 1) utilizzando i Bulloni (n. 25), le Rondelle (n. 22), i Dadi (n. 28) come mostrato in FIG.9A. In ogni foro inferiore del Tabellone, far scorrere il Tubo 12 (n. 12) attraverso il manicotto sopra la Rete di Ritorno della Palla (n. 20), utilizzando Bulloni (n. 25), Rondelle (n. 22), Dadi (n. 28) come mostrato in FIG.9B.
14.Collegare il Perno di Fissaggio (#A4) al Tubo - 5 e al Tubo- 6(#5&#6) e inserirlo nel Tubo- 5 e al Tubo - 6(#5& #6) come mostrato in FIG.9C.



Istruzioni di Assemblaggio

Passo 9	12 x 1 pc.	20 x 1 pc.	22 x 2 pcs.	24 x 2 pcs.
	28 x 2 pcs.			

FIG.10
15. Far scorrere le Cinghie elastiche e il Manicotto della Rete di Ritorno della Palla (n. 20) sui Tubi-1 (n. 1) come mostrato in FIG. 10A e 10B e 10C.
16. Far scorrere il Tubo -12 (#12) attraverso il Manicotto superiore della Rete di Ritorno della Palla (#20), fissarlo prima sul lato sinistro utilizzando Bulloni (#24), Rondelle (#22) e Dadi (#28) come mostrato in FIG. 10D. Seguire la stessa procedura sul lato destro.

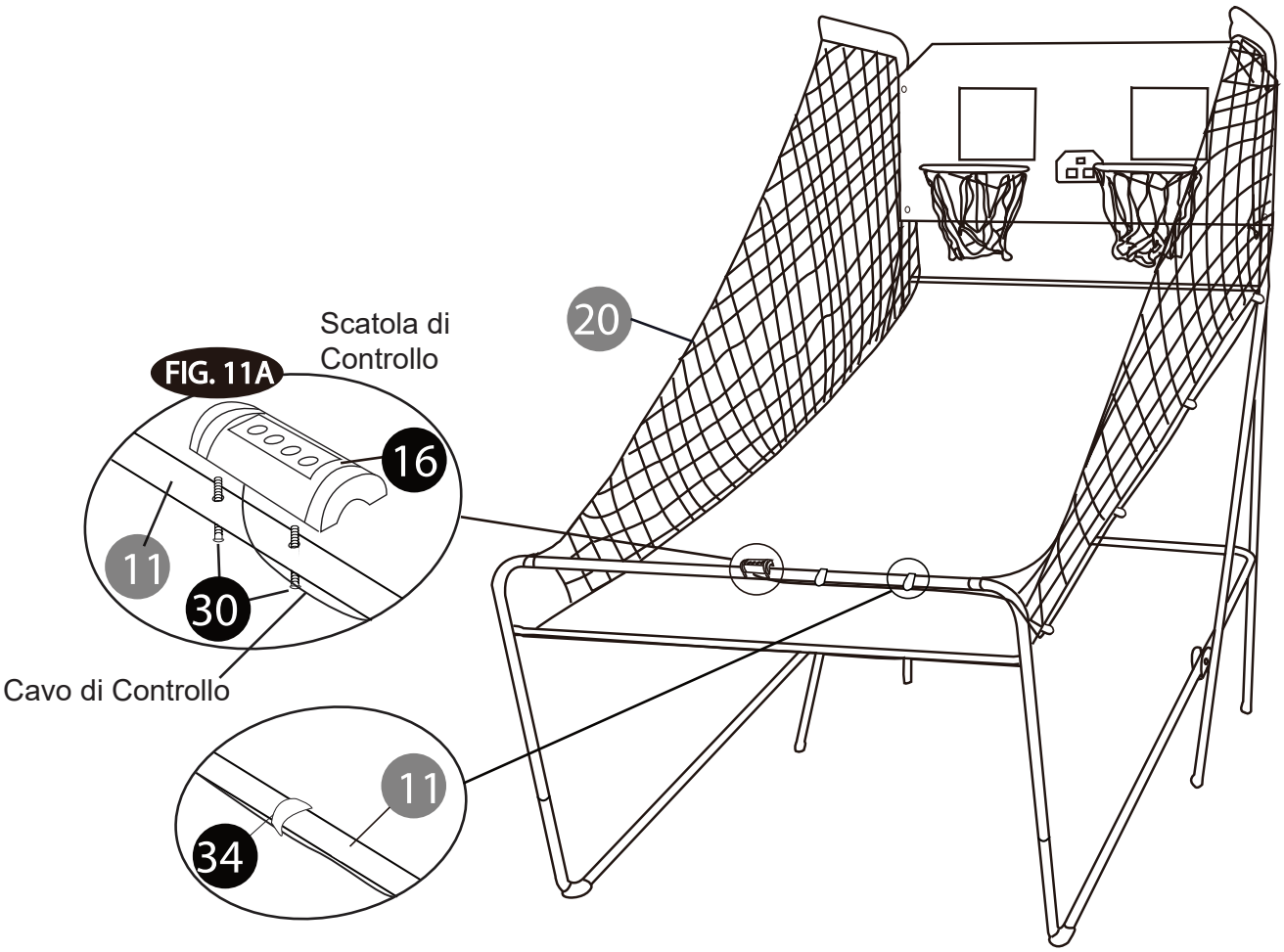


Istruzioni di Assemblaggio

Passo 10 | 16 x 1 pc. | 30 x 2 pcs. | 34 x 2 pcs.

FIG.11
17. Collegare la Scatola di Controllo (n. 16) al centro del Tubo 11 (n. 11) utilizzando due Bulloni (n. 30) come mostrato in FIG.11 A.
18. Far passare il resto del Cavo di Controllo attraverso gli anelli sulla Rete di Ritorno della Palla (#20). Posizionare il Cavo di Controllo sul Tubo n (n. 11) utilizzando le Cinghie Auto aderenti (n. 34) come mostrato in FIG.11.

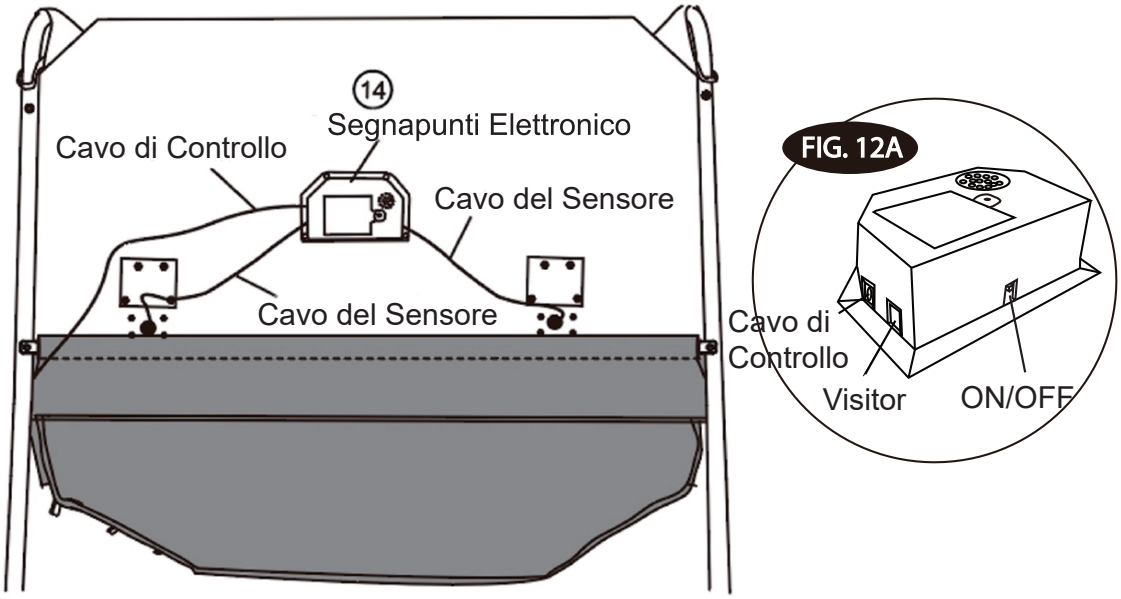
FIG. 11



Passo 11

FIG.12
19. Collegare il Cavo del Sensore dal Sensore dell'Interruttore (n. 15) al Segnapunti Elettronico (n. 14) come mostrato in FIG. 12. Collegare il Cavo di Controllo al Segnapunti Elettronico (n. 14) come mostrato in FIG. 12 e 12A.

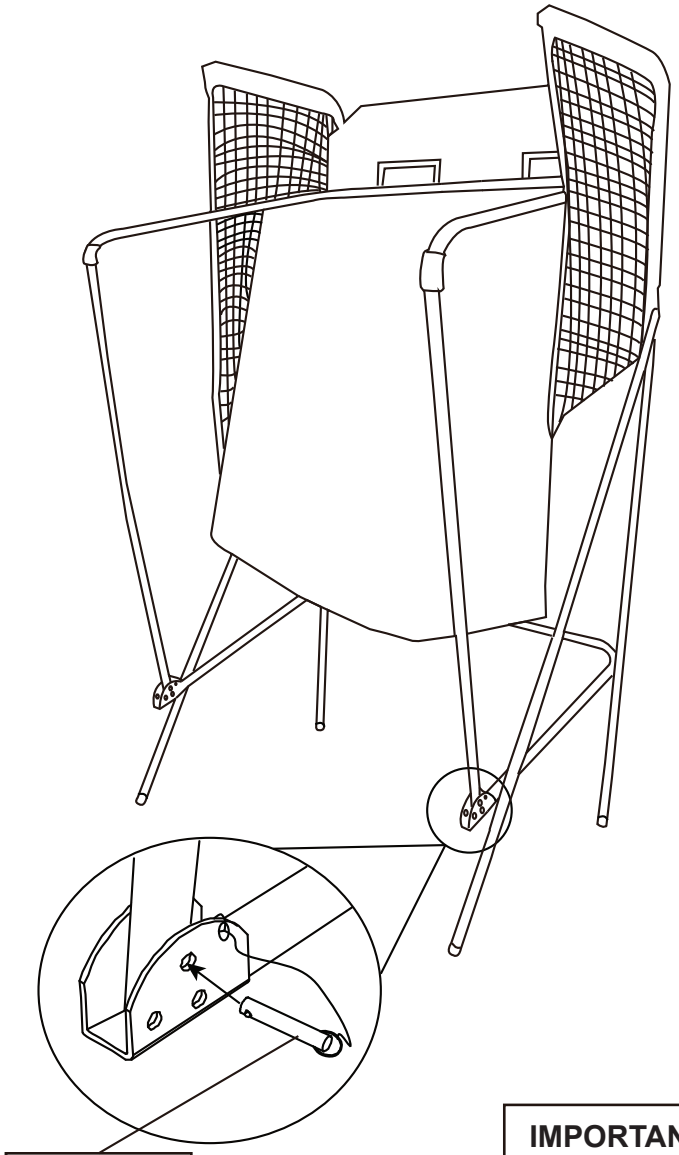
FIG. 12



Passo 12

FIG.13
20. Ripiegare l'impianto da basket quando non in uso e inserire il Perno di Fissaggio (#A4) come mostrato in FIG.13.
Nota: il Perno di Fissaggio (#A4) deve essere rimosso dalla sua posizione originale quando l'impianto da gioco viene utilizzato prima di inserirlo nella nuova posizione quando è stato ripiegato.

FIG. 13



A4
Perno di Fissaggio

IMPORTANTE!
Assicurati di utilizzare il Perno di Fissaggio (#A4) quando è ripiegato.

Istruzioni di Assemblaggio

FUNZIONAMENTO DEL SEGNAPUNTI ELETTRONICO

- Installazione delle batterie:

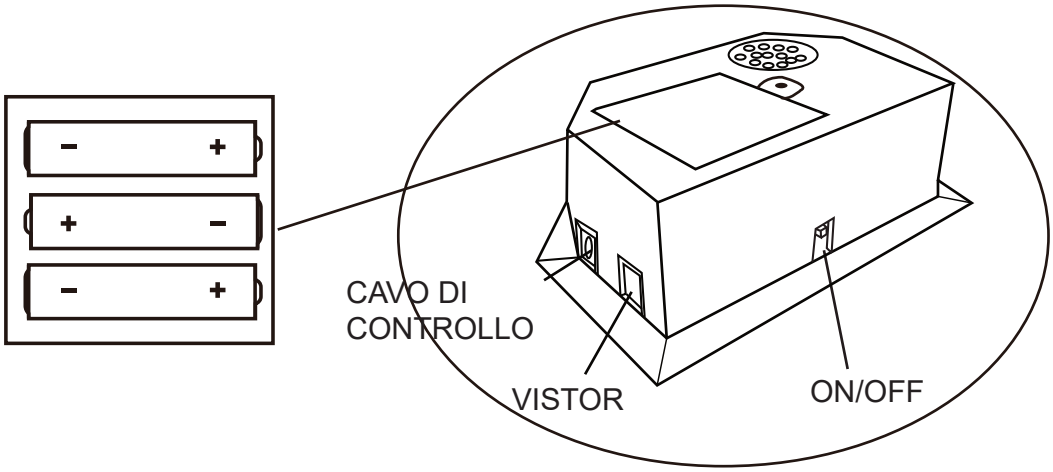
Scatola delle Batterie: svitare il bullone utilizzando un cacciavite e aprire la scatola delle batterie. Inserire 3 batterie "AA" (non incluse) secondo la polarità mostrata sul coperchio interno. Quindi chiudere il coperchio con un cacciavite. Accendere utilizzando l'interruttore ON/OFF.

Promemoria:

a. Le batterie devono essere installate secondo la polarizzazione corretta (+ e -).

b. Pulire i contatti delle batterie e anche quelli del dispositivo prima dell'installazione delle batterie.

c.Se l'impianto da gioco non verrà utilizzato a lungo, si consiglia di rimuovere le batterie.



Avvertenza:

1.Richiede 3 batterie "AA" (non incluse).

2.Non mischiare batterie vecchie e nuove.

3. Non mescolare batterie alcaline, standard (zinco-carbone) o ricaricabili (nichel-cadmio).

Istruzioni di Assemblaggio

FUNZIONAMENTO DELLA SCATOLA DI CONTROLLO
Premere "ON/OFF" per accendere il Segnapunti.
Il Tabellone Segnapunti "HOME" mostrerà "01" (gioco preimpostato 1).
Premere "SELEZIONE SU e GIÙ" per selezionare una modalità di gioco.
Premere "PLAY" per accedere alla modalità di gioco selezionata.
Premere "AUDIO" per attivare/disattivare l'audio durante il gioco.
Premere "PAUSA" per mettere in pausa o avviare il conteggio del timer.
Tenere premuto il pulsante "ON/OFF" per 3 secondi per spegnere il Segnapunti.
Tenere premuto il pulsante "RESET" per 3 secondi per ripristinare i giochi.
Nota: se non viene effettuato alcun tiro o non viene premuto alcun pulsante per 15 minuti, il Segnapunti si spegnerà automaticamente.

PANNELLO DI CONTROLLO



Scegliere tra 8 diverse opzioni di gioco

- Battere il timer
Premere "PLAY" per accedere al gioco 1.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare giocatori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).
Premere "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare il tempo di gioco, 30/45/60 secondi.
Premere " PLAY " per iniziare il gioco.
Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il Giocatore 1, 3; Il tabellone segnapunti "VISITOR" mostra il giocatore 2,4.
Tutti i tiri valgono 2 punti fino agli ultimi 10 secondi, quindi ogni tiro varrà 3 punti. Partirà un conto alla rovescia di 5 secondi prima del turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la propria partita.
Il giocatore con più punti segnati vince (il LED lampeggerà sulla spia del giocatore con il punteggio più alto). Premere "PLAY" per riavviare il gioco.

Scegliere tra 8 diverse opzioni di gioco

Battere il Timer con Tiri da 3 Punti
Premere "PLAY" per accedere al gioco 2.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare giocatori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).
Premere "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare il tempo di gioco, 30/45/60 secondi.
Premere " PLAY " per iniziare il gioco.
Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il Giocatore 1, 3; Il tabellone segnapunti "VISITOR" mostra il giocatore 2,4.
Tutti i tiri effettuati valgono 3 punti.
Partirà un conto alla rovescia di 5 secondi prima del turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la propria partita.
Il giocatore con più punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto). Premere "PLAY" per riavviare il gioco.

. Battaglia Tutti contro Tutti
Premere "PLAY" per accedere al gioco 3.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare più giocatori (P2/P4).
Premere " PLAY " per iniziare il gioco.
Un tiro effettuato nella zona "HOME" vale +2 punti segnati visualizzati sul tabellone "HOME" e -2 punti per la squadra "VISITOR".
Un tiro effettuato nella zona "VISITOR", +2 punti segnati visualizzati sul tabellone "VSITOR" e -2 punti per la squadra "HOME".
Una volta che un giocatore segna 10 punti vince e il gioco termina.
Premere "PLAY" per riavviare il gioco.

. Horse
a. Premere " 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 effettuare un tiro in 2 secondi.
e. Il primo giocatore può tirare verso qualsiasi canestro (HOME o VISITOR).
Se il primo giocatore segna in 2 secondi, non viene assegnata alcuna lettera. Il gioco continua col giocatore successivo. Il tabellone segnapunti visualizzerà "giocatore successivo (P2P3/P4)" e il LED lampeggerà due volte al secondo.
Dopo il flash, il giocatore successivo deve rifare il tiro nello stesso canestro selezionato dal primo giocatore.

Scegliere tra 8 diverse opzioni di gioco

F. Se il giocatore non riesce a segnare entro 2 secondi, riceve la prima lettera "H" che verrà visualizzata sul tabellone segnapunti. La palla rimane allo stesso giocatore finché non segna. Se il giocatore continua a mancare, riceve prima una "O" seguita da "R","S","E".
Quando viene assegnata la lettera "E", il giocatore è eliminato.
g.Il primo giocatore che scrive per intero "HORSE" perde. I giocatori rimangono nella fase d.e.f. fino alla fine del gioco.
h.Vince l'ultimo giocatore che scrive "HORSE".
i.Premere "PLAY" per riavviare il gioco.

. Check Point
Premere "PLAY" per accedere al gioco 5.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare giocatori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).
Premere "PLAY " per iniziare il gioco.
"HOME" visualizza il "giocatore", "VISITOR" visualizza "24" punti, il tempo di gioco preimpostato è di 40 secondi.
I punti segnati verranno visualizzati sul tabellone segnapunti "HOME".
Prima dello scadere del tempo, una volta segnati 24/52/68/86 punti, il tempo di gioco aumenta rispettivamente di 10/20/10/20 secondi.
Partirà un conto alla rovescia di 5 secondi prima del turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la propria partita.
Il giocatore con più punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto). Il gioco termina quando un giocatore segna 98 punti.
Premere "PLAY " per riavviare il gioco.

- Giro Attorno al Mondo
Usare il nastro adesivo per segnare le linee di tiro.
Premere "PLAY " per accedere al gioco 6.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare giocatori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).
Premere "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il giocatore 1/2/3/4, mentre "VISITOR" mostra i punti segnati.
Una volta che il punteggio arriva a 10 punti o il timer arriva a 99 secondi, partirà un conto alla rovescia di 5 secondi prima del turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la propria partita.
Il giocatore che termina per primo il gioco vince (il LED lampeggerà sul vincitore che ha vinto).
Premere "PLAY" per riavviare il gioco.

Scegliere tra 8 diverse opzioni di gioco

. Tiri da Destra e da Sinistra
Premere "PLAY " per accedere al gioco 7.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare giocatori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).
Premere "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare il tempo di gioco, tra 30/45/60 secondi.
Premere "PLAY" per iniziare il gioco.
Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il giocatore, mentre "VISITOR" mostra i punti.
Quando si effettua un tiro nel riquadro "HOME" quando il LED lampeggia su "HOME", vengono visualizzati 2 punti segnati su "HOME".
Quando si effettua un tiro nel riquadro "VISITOR" quando il LED lampeggia su "VISITOR", vengono visualizzati 2 punti segnati su "VISITOR".
Partirà un conto alla rovescia di 5 secondi prima del turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la propria partita.
Il giocatore con più punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).
Premere "PLAY" per riavviare il gioco.

. Uno Contro Uno
Premere " PLAY" per accedere al gioco 8.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare il numero di giocatori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).
Premere "PLAY" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
Premere "SU/GIÙ" per selezionare il tempo di gioco, tra 30/45/60 secondi.
Premere "PLAY" per iniziare il gioco.
Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il Giocatore 1, 3; Il tabellone segnapunti "VISITOR" mostra il giocatore 2,4.
Tutti i tiri valgono 2 punti fino agli ultimi 10 secondi, quindi ogni tiro varrà 3 punti.
Partirà un conto alla rovescia di 5 secondi prima del turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la propria partita.
Il giocatore con più punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).
Premere "PLAY" per riavviare il gioco.

ATTENZIONE!
Cambiamenti o modifiche non espressamente approvati dall’ente preposto alla certificazione della conformità del prodotto potrebbero invalidare il diritto dell'utente a utilizzare l’attrezzatura.
Questo dispositivo è conforme alla sezione 15 delle norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle due condizioni seguenti:
1.Questo dispositivo non può causare interferenze dannose.
2.Questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

HOMCOM

IN220800298V06_UK_FR_ES_PT_IT_DE_US_CA

A70-017

DE



WARNUNG: Geeignet für Kinder ab 6 Jahren

WICHTIG, ZUM NACHGEWIESENEN GEBRAUCH AUFBEWAHREN:
BITTE SORGFÄLTIG LESEN

MONTAGEANLEITUNG

Wichtige Sicherheitshinweise DE

Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort für den einfachen Zugriff auf.

- Dieses Gerät kann von Kindern ab 8 Jahren und darüber sowie von Personen mit verringerten physischen, sensorischen oder mentalen Fähigkeiten oder Mangel an Erfahrung und Wissen benutzt werden, wenn sie beaufsichtigt oder bezüglich des sicheren Gebrauchs des Gerätes unterwiesen wurden und die daraus resultierenden Gefahren verstehen.
- Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen.
- Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden.

BATTERIE-WARNUNG

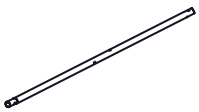
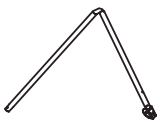
- Nicht-wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Aufladbare Batterien immer aus dem Gerät entfernen, um sie aufzuladen.
- Unterschiedliche Batterie- bzw. Akkutypen sowie neue und alte Batterien dürfen nicht gemischt eingesetzt werden.
- Batterien stets polrichtig einsetzen, da sonst die Gefahr des Platzens besteht.
- Entfernen Sie verbrauchte Batterien umgehend und entsorgen Sie diese umweltgerecht.
- Entnehmen Sie die Batterien aus dem Gerät, wenn Sie es längere Zeit nicht benutzen oder es lagern wollen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

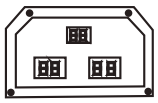
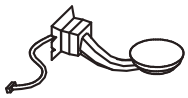
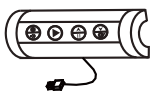
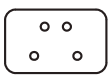
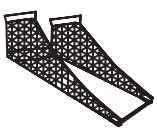


Klasse III

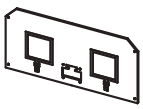
- Das elektrische Spielzeug ist für die Montage durch einen Erwachsenen vorgesehen.
- Die Bedienungsanleitung muss aufbewahrt werden, da sie wichtige Informationen enthält.
- Verwenden Sie das Gerät und seine Batterie niemals unter extremen Bedingungen (extrem hohe oder niedrige Temperaturen, große Höhen usw.) während des Gebrauchs, der Lagerung oder des Transports.
- Warnung: Batterien dürfen keiner übermäßigen Hitze wie Sonne, Feuer oder Ähnlichem ausgesetzt werden.
- Beschädigen Sie niemals das Gerät und seine Batterien.
- VORSICHT: Es besteht Brand- oder Explosionsgefahr, wenn die Batterie durch einen falschen Typ ersetzt wird.

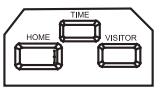
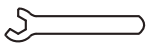
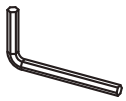
Teileliste

Artikel-Nr.	Referenzbild	Anz.
1	 Rohr 1 Ø22x584x432mm	X2
2	 Rohr 2 Ø22x686mm	X2
3	 Rohr 3 Ø22x883mm	X1
4	 Rohr 4 Ø22x883mm	X1
5	 Rohr 5 Ø22x756x578mm	X1
6	 Rohr 6 Ø22x756x578mm	X1
7	 Rohr 7 Ø22x832mm	X2
8	 Rohr 8 Ø22x838mm	X2
9	 Rohr 9 Ø22x559mm	X2
10	 Rohr 10 Ø22x699x387mm	X2

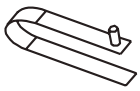
Artikel-Nr.	Referenzbild	Anz.
11	 Rohr 11 Ø22x1067x521mm	X1
12	 Rohr 12 Ø12.7x1073mm	X3
13	 Basketball 7" Zoll Durchmesser	X4
14	 Elektronischer Zähler	X1
15	 Schaltersensor	X2
16	 Steuerbox mit Kabel	X1
17	 Felge	X2
18	 Rim-Unterstützungsplatte	X2
19	 Aufblaspumpe mit Nadel	X1
20	 Ballrückholnetz	X1

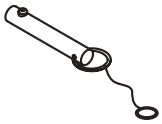
Teileliste

Artikel-Nr.	Referenzbild	Anz.
21	 Rückwand	X1
22	 M6-Unterlegscheibe	X46
23	 M6 X 20mm-Schraube	X16
24	 M6 X 29 mm-Schraube	X6
25	 M6 X 42mm-Schraube	X4
26	 M6 X 50mm Schraube	X4
27	 M6 X 35mm Schraube	X2

Artikel-Nr.	Referenzbild	Anz.
28	 M6 Nut	X32
29	 3.5*10mm Schraube	X4
30	 4*28mm Schraube	X2
31	 Elektronische Anzeigetafel-Frontplatte	X1
32	 Schraubenschlüssel	X1
33	 Innensechskantschlüssel	X1
34	 Selbstklebender Klettverschluss	X2

VORINSTALLIERTE TEILE

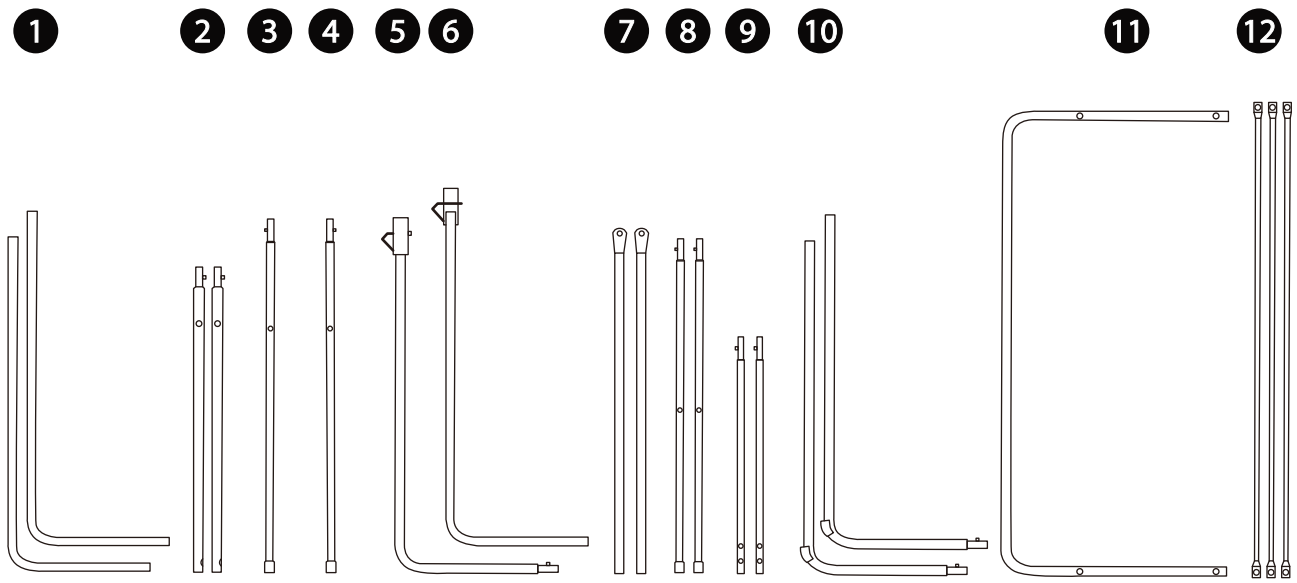
A1	 Netz	X2
A2	 Federverriegelung	X9

A3	 Kunststoff-Stabeneinsatz	X2
A4	 Verriegelungsstift	X2

Montageanleitung

- Suchen Sie einen sauberen, ebenen Platz, um mit dem Aufbau Ihres Basketballspiels zu beginnen. Wir empfehlen, dass zwei Erwachsene zusammenarbeiten, um dieses Basketballspiel aufzubauen.
  Nehmen Sie alle Teile aus der Verpackung und überprüfen Sie, ob Sie alle aufgelisteten Teile haben, wie auf
- der Teileliste-Seite gezeigt.
  Schneiden oder reißen Sie vorsichtig die vier Ecken der Verpackung auf, damit der Boden der Verpackung als Ihre Arbeitsfläche dienen kann. Siehe Abbildung unten.

*VOR DER MONTAGE - Bitte alle Stangen und Teile überprüfen und bereitlegen



SCHRITT 2				
2 x 2 pcs.	3 x 1 pc.	4 x 1 pc.	7 x 2 pcs.
8 x 2 pcs.			

ABB. 1 & 2

1.Befestigen Sie die Rohre 2 (#2) an Rohr 3 und Rohr 4 (#3 & #4) mit den bereits vormontierten Federschnappverschlüssen, wie in ABB. 1 gezeigt.

2.Befestigen Sie die Schläuche 7 (#7) an den Schläuchen 8 (#8) mit der Federrastung (vorinstalliert), wie in ABB.2 dargestellt.

ABB. 1

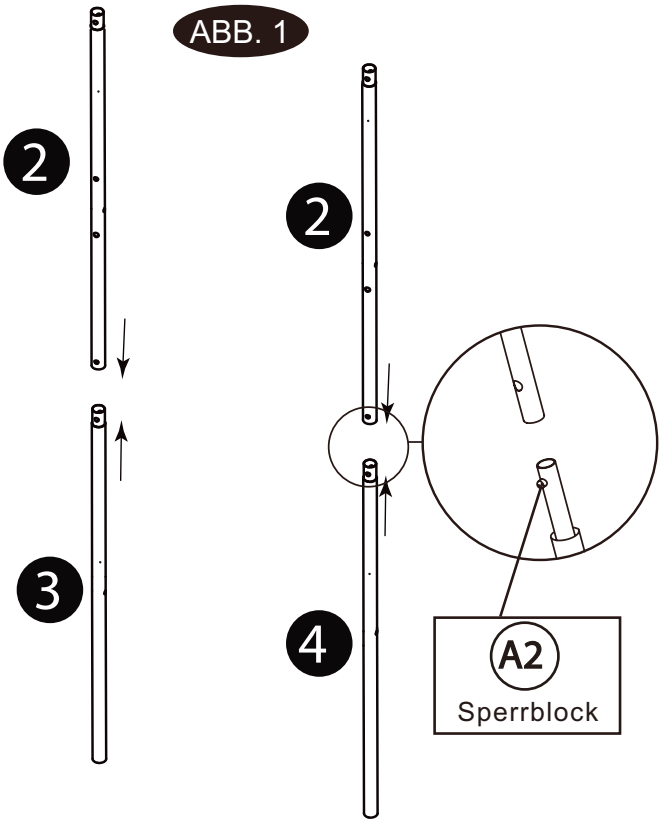
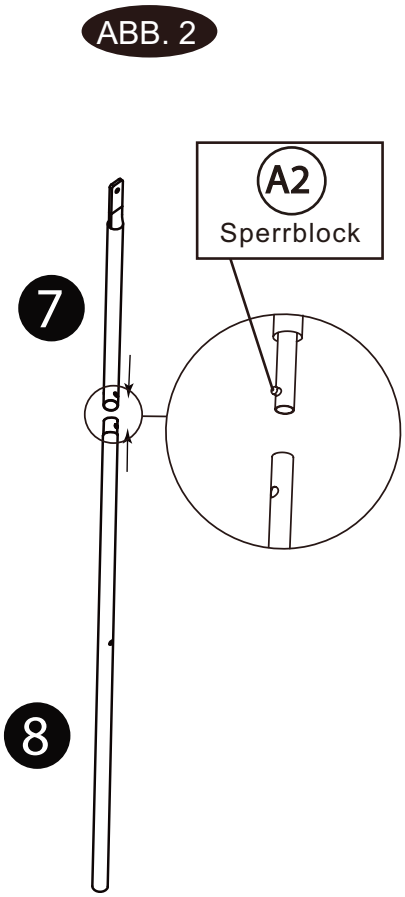


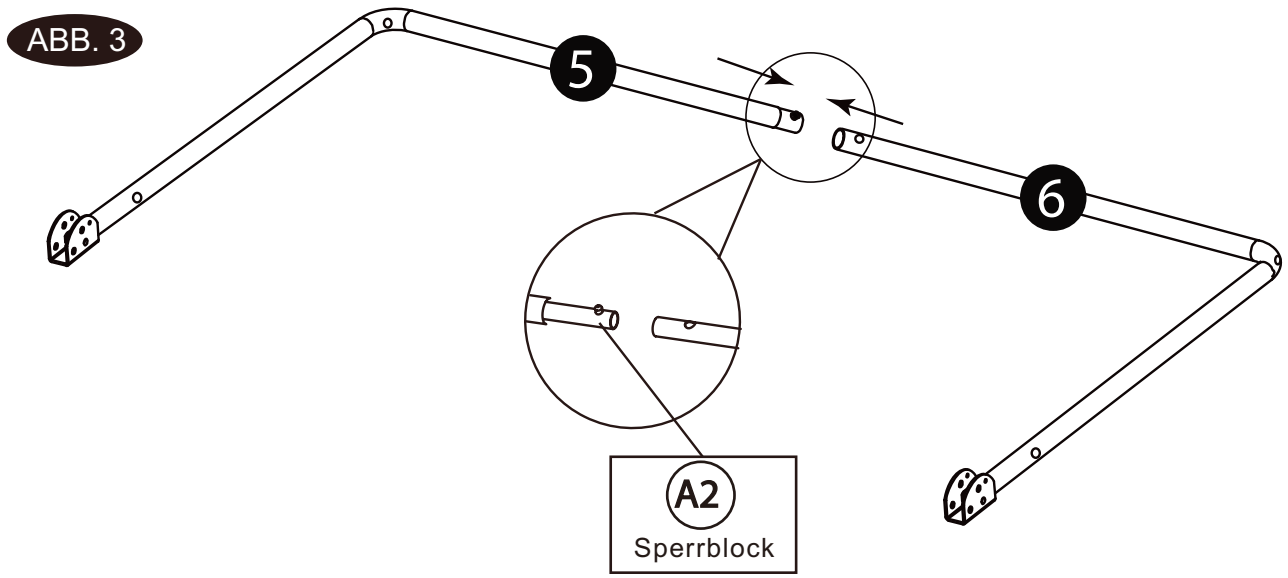
ABB. 2



SCHRITT 2	5 x 1 pc.	6 x 1 pc.

ABB. 3

3. Verbinden Sie Schlauch 5 und Schlauch 6 (#5 & #6) mithilfe der Federrastung (werksseitig montiert) miteinander, wie in Abb.3 dargestellt.



SCHRITT 3	22 x 6 pcs.	24 x 2 pcs.	26 x4 pcs.	28 x 6 pcs.

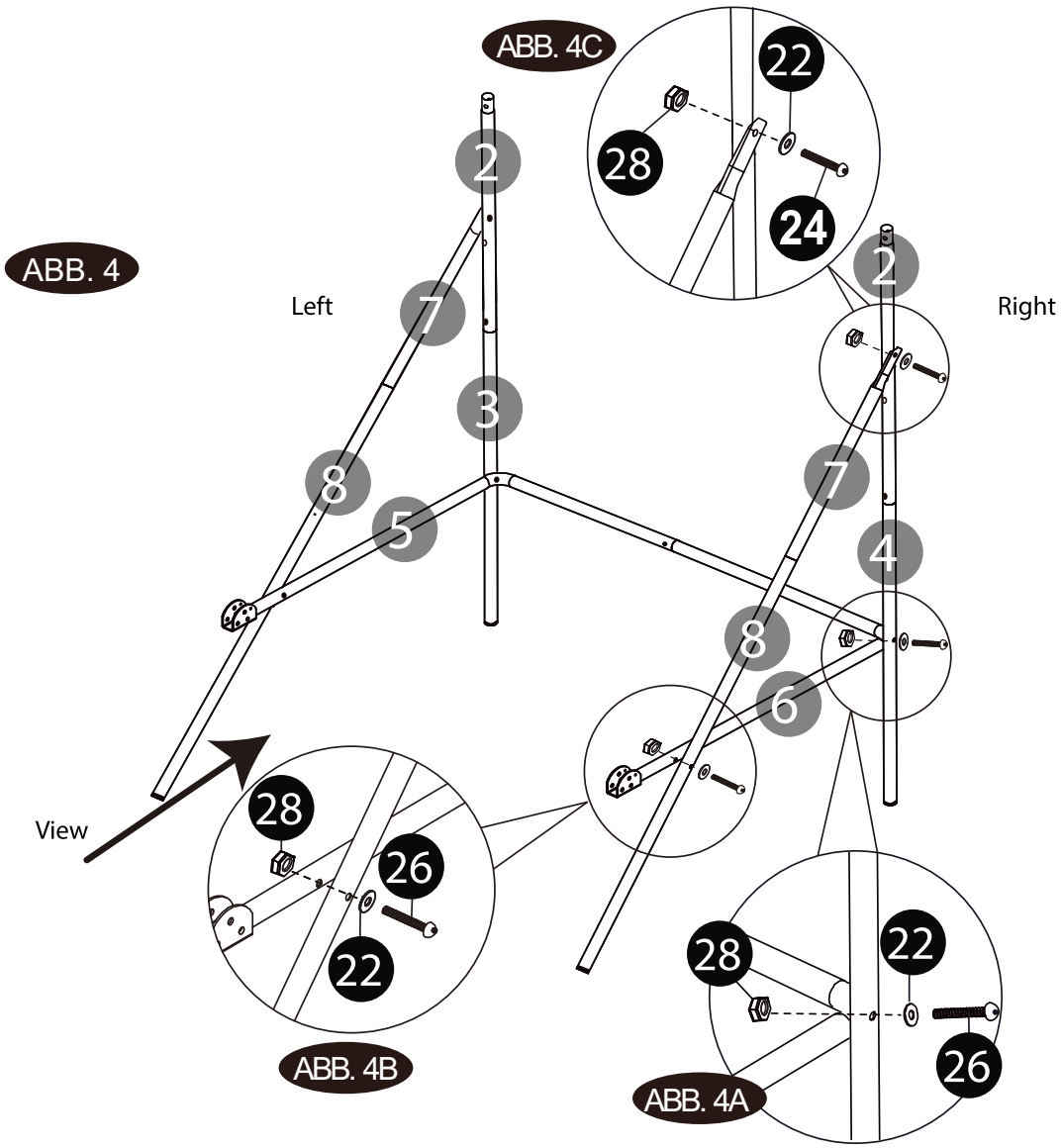
ABB. 4

4. Befestigen Sie Rohr 5 und Rohr 6 (#5 & #6) an Rohr 3 und Rohr 4 (#3 & #4) mithilfe von Schrauben (#26), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28). Befestigen Sie anschließend Rohr 5 und Rohr 6 (#5 & #6) an Rohren 8 (#8) mit Schrauben (#26), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28), wie in Abb. 4, 4A und 4B dargestellt.

5. Befestigen Sie Rohre 7 und Rohre 8 (#7 & #8) an Rohr 2 (#2) mithilfe von Schrauben (#24), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28), wie in Abb. 4C gezeigt. Wiederholen Sie diesen Schritt für die andere Seite.

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

In diesem Schritt ist zu beachten, dass die Rohre 2,3 und 2,4 in linke und rechte Seiten unterteilt sind. Bei falscher Installation können Sie die folgende Rückwand nicht mehr installieren.

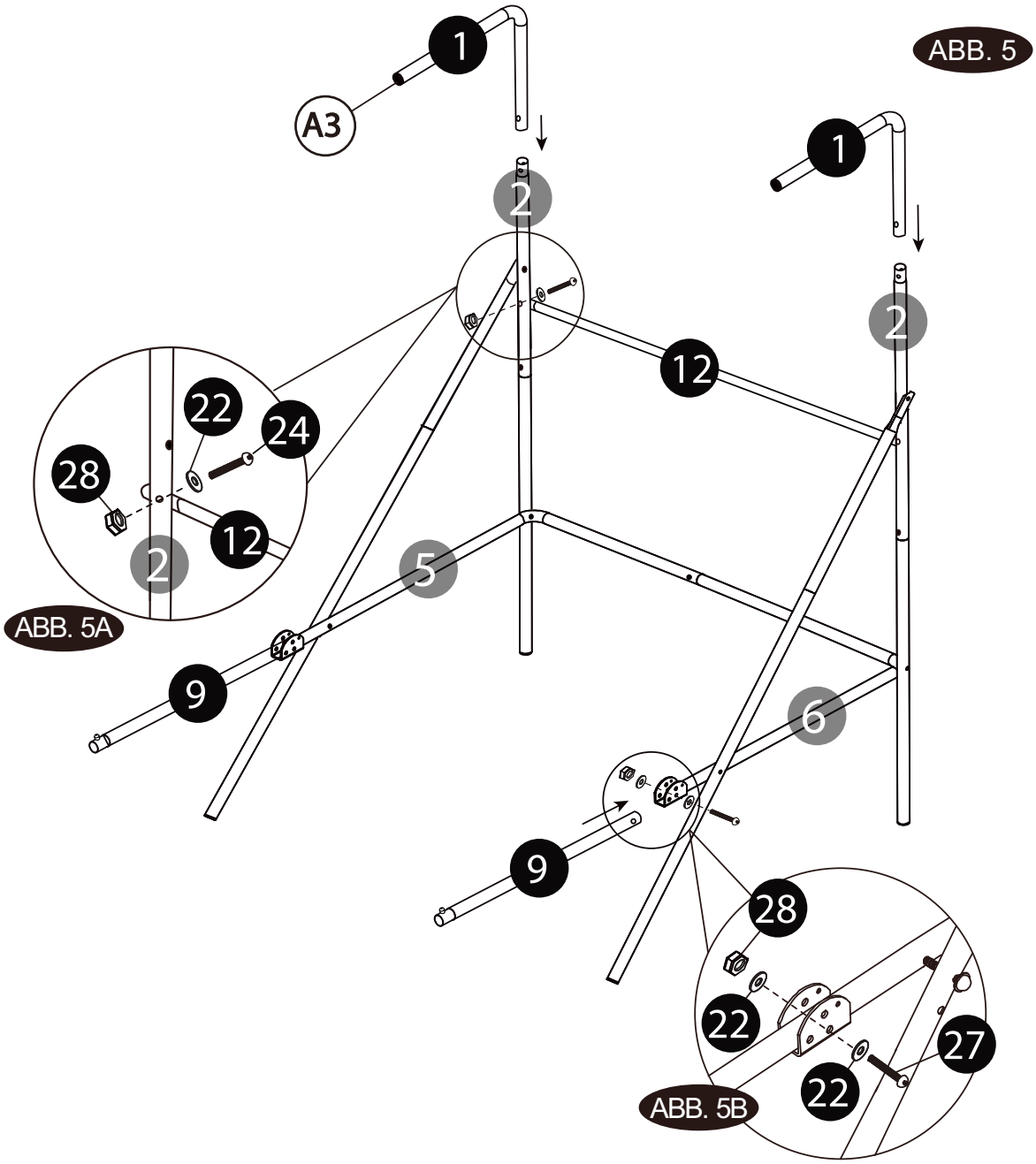


SCHRITT 3				
1 x 2 pcs.	9 x 2 pcs.	12 x1 pc.	22 x 6 pcs.
24 x 2 pcs.	27 x 2 pcs.	28 x4 pcs.	

ABB. 5

6.Befestigen Sie Rohr 12 (#12) an Rohren 2 (#2) mit Schrauben (#24), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28), wie in Abb. 5A gezeigt, und setzen Sie dann Rohre 1 (#1) auf Rohre 2 (#2), wie in ABB.5 dargestellt.

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

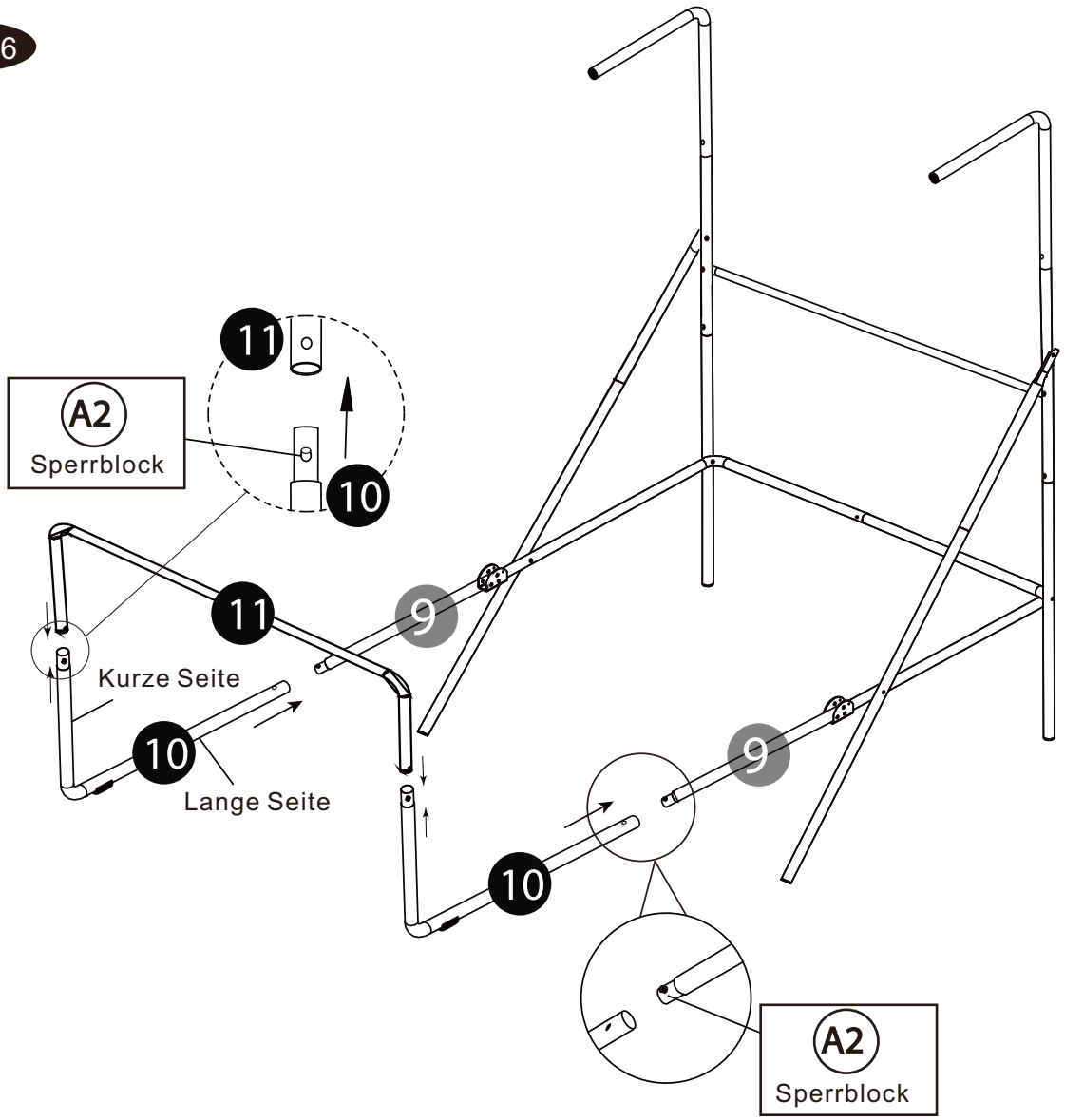


SCHRITT 5	10 x 2 pcs.	11 x 1 pc.

ABB. 6

8.Befestigen Sie die Rohre - 10 (#10) mit Federrasten (werkmontiert) an den Rohren - 9 (#9), und befestigen Sie dann das Rohr - 11 (#11) mit Federrasten (werkmontiert) an den Rohren - 10 (#10), wie in ABB.6 dargestellt.

ABB. 6

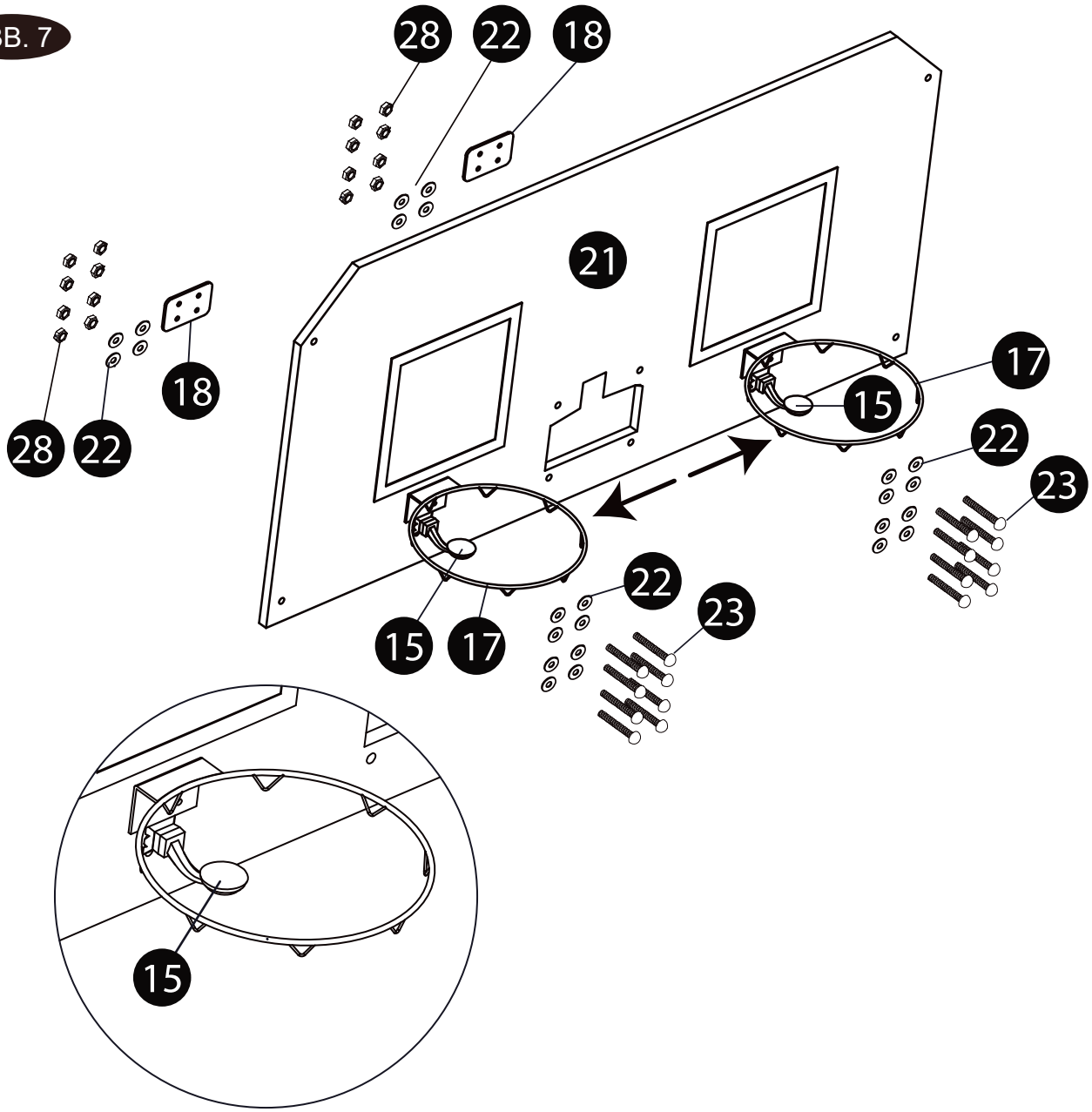


SCHRITT 6				
15 x 2 pcs.	17 x 2 pcs.	18 x 2 pcs.	21 x 1 pc.
22 x 24 pcs.	23 x 16 pcs.	28 x 16 pcs.	

ABB. 7

11.Befestigen Sie den Felgenrand (#17) und die Felgenrandstützplatten (#18) mithilfe der Schrauben (#23), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28) am Rückbrett (#21). Bringen Sie dann die Schaltsensoren (#15) mithilfe der Schrauben (#23), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28) am Rückbrett (#21) an. Achten Sie darauf, dass Sie – wie in ABB. 7 dargestellt – auf beiden Seiten des Rückbretts Unterlegscheiben verwenden.

ABB. 7

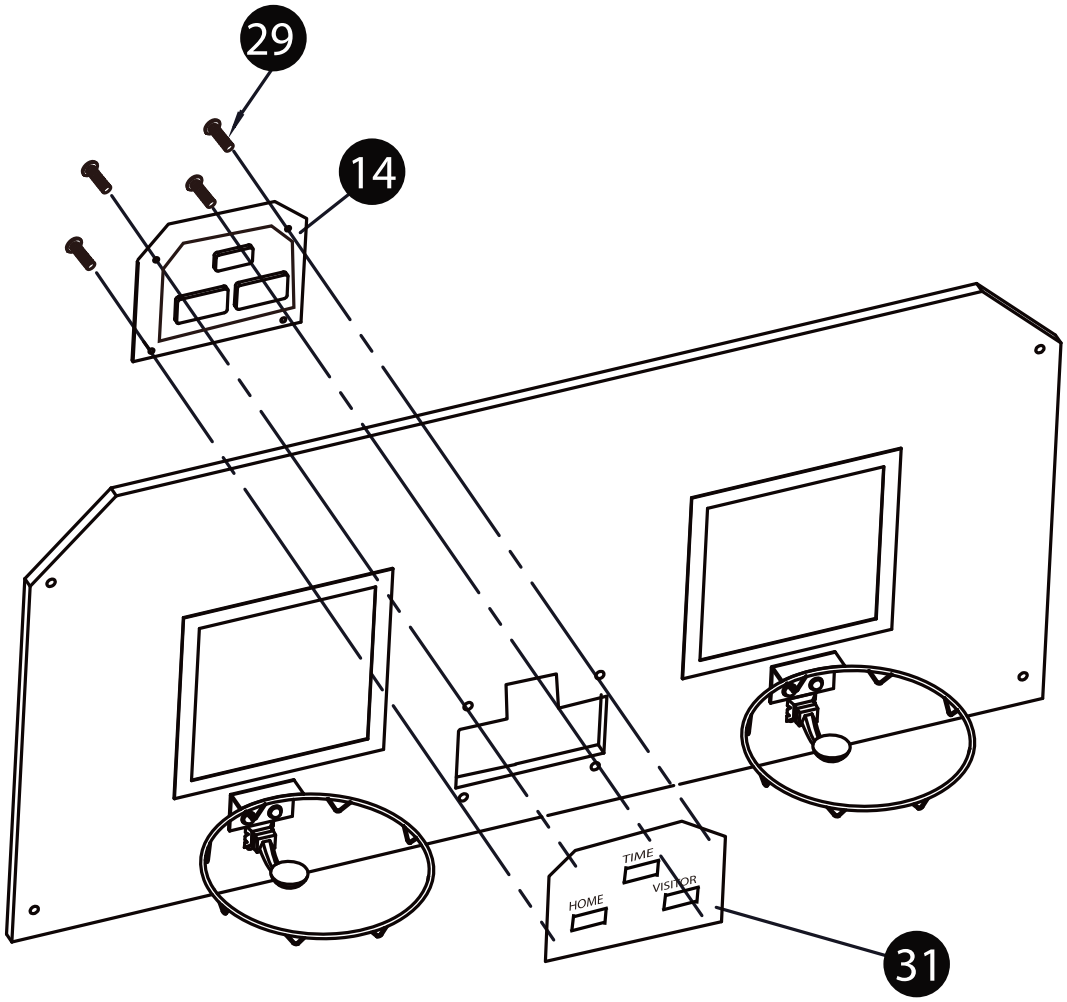


SCHRITT 7	14 x 1 pc.	29 x 4 pcs.	31 x 1 pc.

ABB. 8

12. Befestigen Sie die elektronische Anzeigetafel (#31) an der Vorderseite des Brettes und verbinden Sie sie mit dem elektronenischen Anzeigegerät (#14) gemäß ABB. 8 mit den Schrauben (#29).

ABB. 8



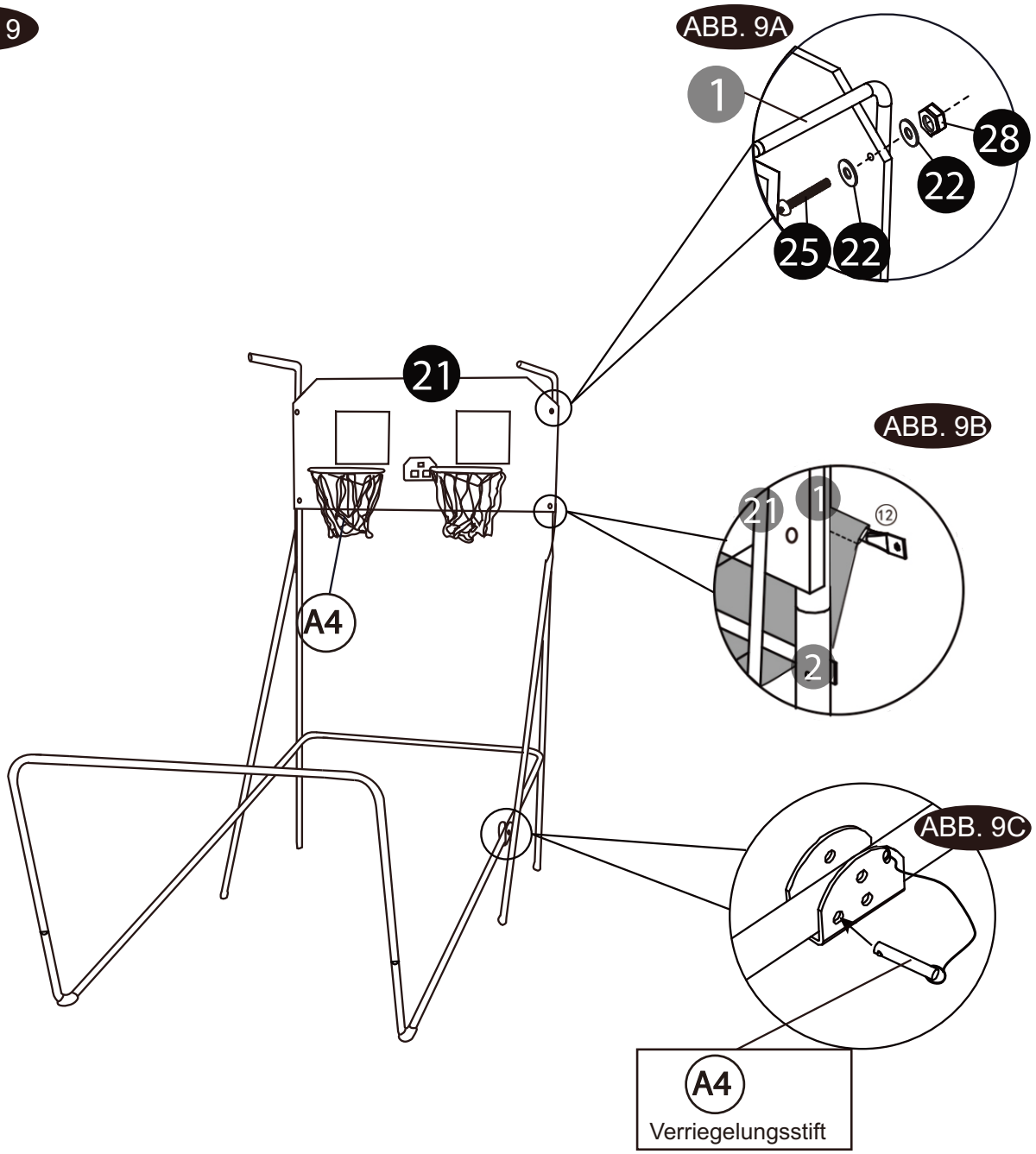
SCHRITT 8	21 x 1 pc.	22 x 8 pcs.	25 x 4 pcs.	28 x 4 pcs.

ABB. 9

13. Mit Hilfe einer weiteren erwachsenen Person befestigen Sie die Rückwand (#21) an den oberen Rohren - 1 (#1). Verwenden Sie die Schrauben (#25), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28), wie in ABB. 9A gezeigt. An jedem unteren Loch der Rückwand schieben Sie das Rohr - 12 (#12) durch die Hülse oben am Ballrücklaufnetz (#20), wobei Sie die Schrauben (#25), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28) verwenden, wie in ABB. 9B gezeigt.

14. Verbinden Sie den Verriegelungsstift (#A4) mit dem Rohr - 5 und dem Rohr - 6 (#5 & #6) und führen Sie ihn in das Rohr - 5 und das Rohr - 6 (#5 & #6) ein, wie in Abb. 9C dargestellt.

ABB. 9

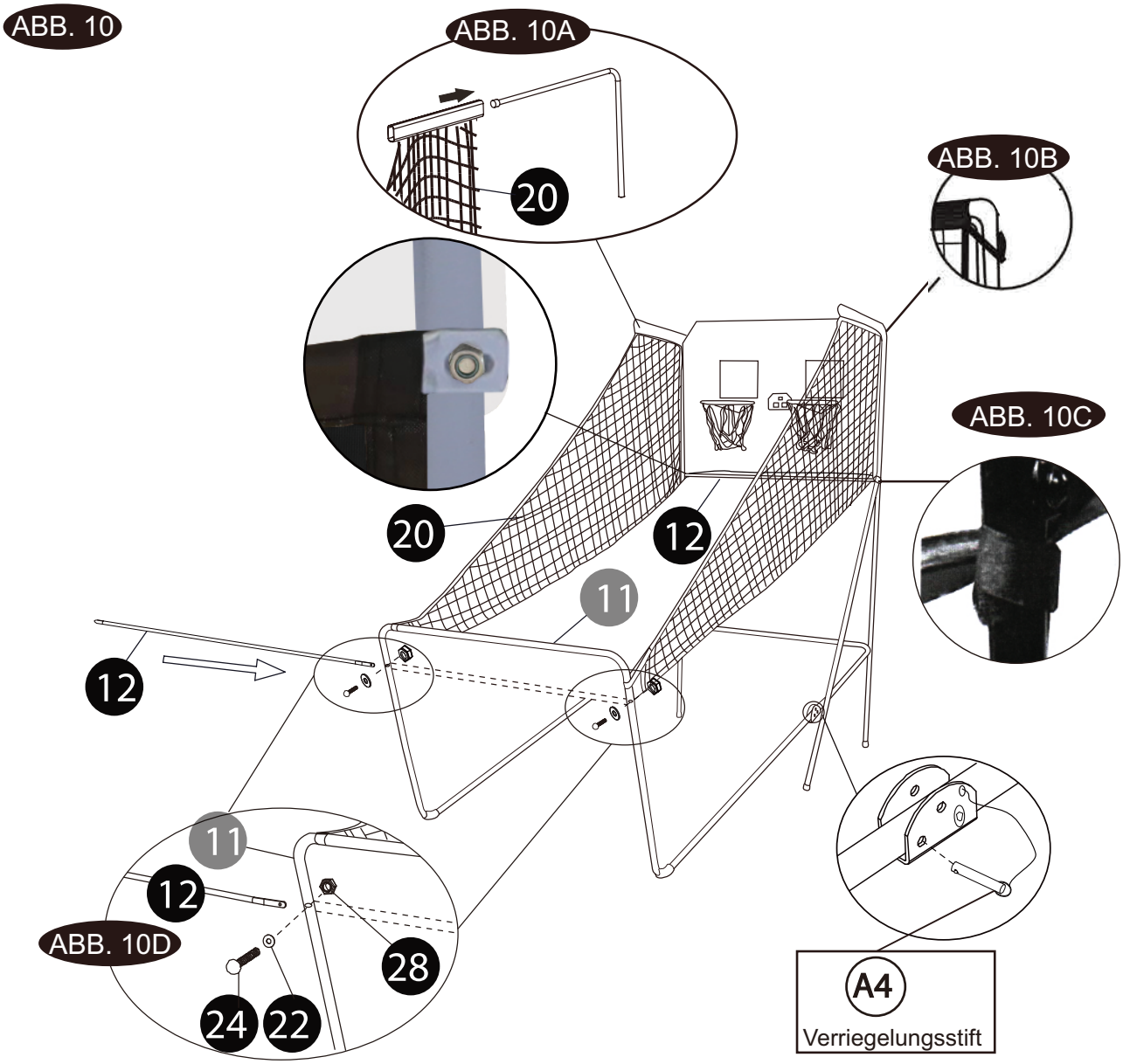


SCHRITT 9	12 x 1 pc.	20 x 1 pc.	22 x 2 pcs.	24 x 2 pcs.
	28 x 2 pcs.			

ABB. 10

15. Ziehen Sie die elastischen Bänder und den Ärmel des Ballrücklaufnetzes (#20) über die Rohre - 1 (#1), wie in Abb. 10A, 10B und 10C dargestellt.

16. Führen Sie das Rohr - 12 (#12) durch den Ärmel an der Vorderseite des Ballrücklaufnetzes (#20) und befestigen Sie es zuerst auf der linken Seite mit Schrauben (#24), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#28), wie in Abb. 10D gezeigt. Wiederholen Sie denselben Vorgang auf der rechten Seite.



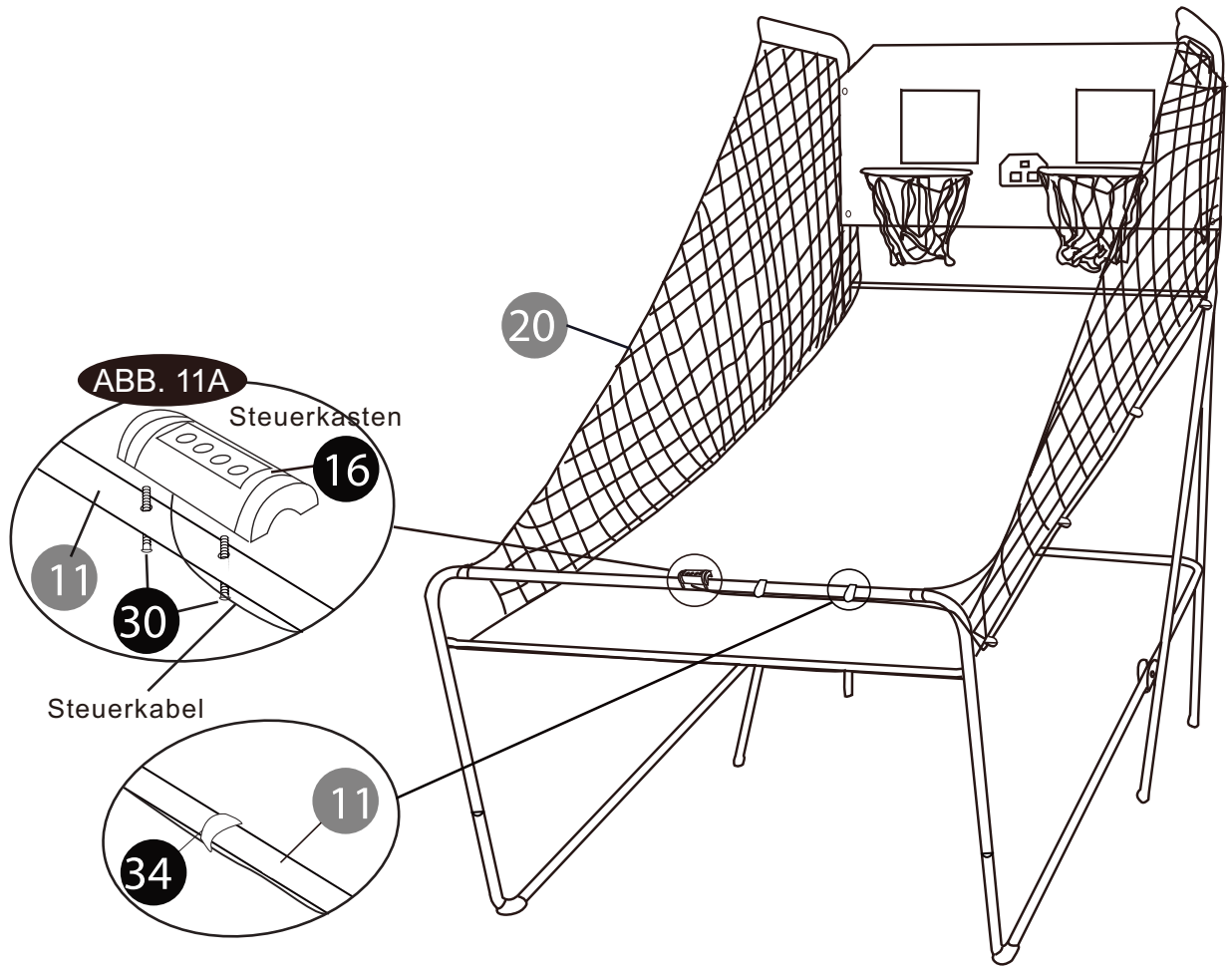
SCHRITT 10	16 x 1 pc.	30 x 2 pcs.	34 x 2 pcs.

ABB. 11

17.Befestigen Sie die Steuerbox (#16) in der Mitte des Rohres 11 (#11) mithilfe von zwei Schrauben (#30), wie in Abbildung 11A dargestellt.

18. Führen Sie den restlichen Teil des Steuerkabels durch die Schlaufen am Ballrücklaufnetz (#20). Legen Sie das Steuerkabel auf das Rohr 11 (#11) mithilfe der Selbstklebebänder (#34), wie in Abbildung 11 dargestellt.

ABB. 11

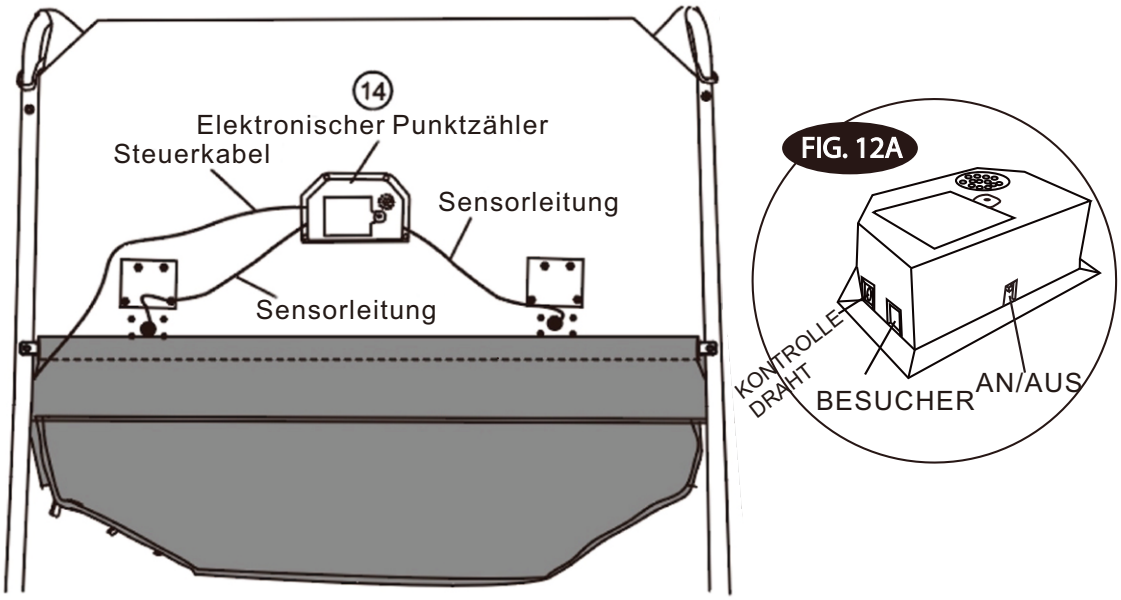


SCHRITT 11

ABB. 12

19. Verbinden Sie das Sensor-Kabel des Schaltsensors (#15) mit dem elektronischen Scorer (#14) wie in Abbildung 12 dargestellt. Verbinden Sie das Steuerkabel mit dem elektronischen Scorer (#14) wie in Abbildung 12 und 12A dargestellt.

ABB. 12



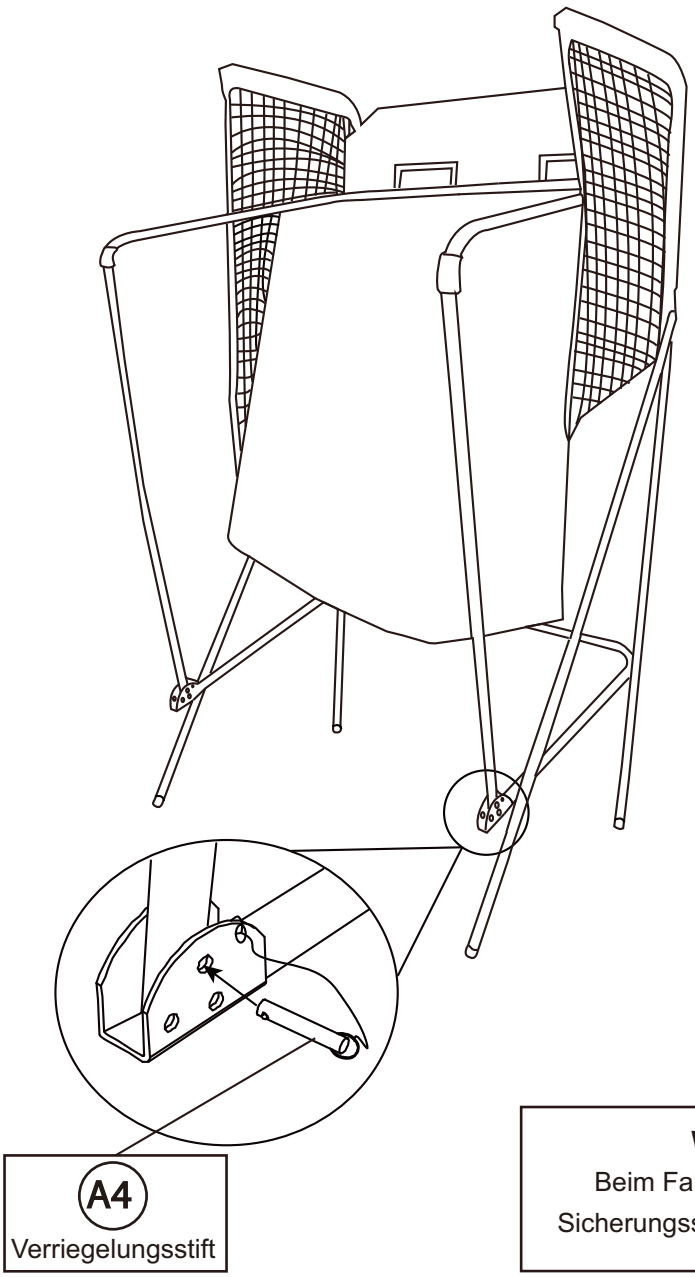
SCHRITT 12

ABB. 13

20. Faltposition, wenn das Basketballspiel nicht benutzt wird, und stecken Sie den Verriegelungsstift (#A4) ein, wie in Abb.13 dargestellt.

Hinweis: Der Verriegelungsstift (#A4) muss von seiner ursprünglichen Position entfernt werden, wenn das Spiel benutzt wird, bevor er bei gefaltetem Zustand in die neue Position eingesetzt wird. p

ABB. 13



WICHTIG!
Beim Falten unbedingt den Sicherungsstift (#A4) verwenden.

BETRIEB DES ELEKTRONISCHEN ZEITNEMERS

Ÿ BATTERIEN EINLEGEN:

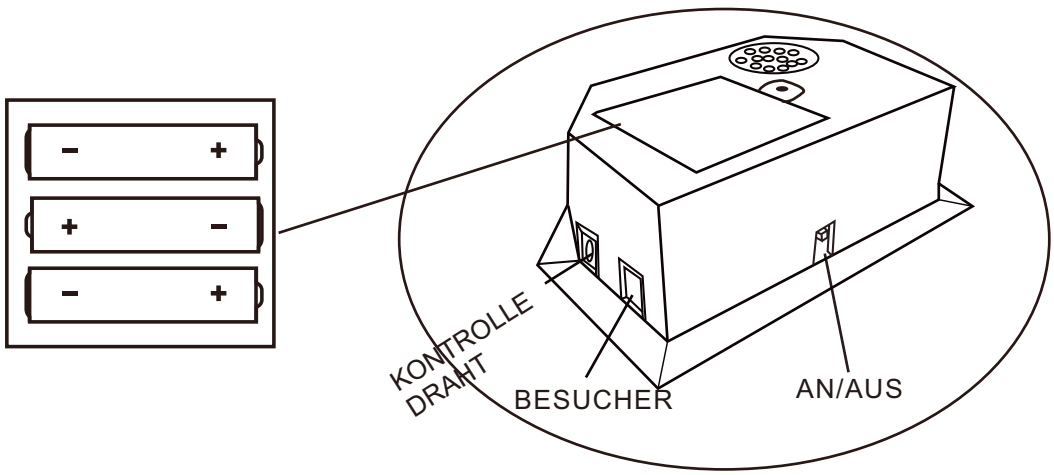
Batteriefach: Schrauben Sie mit einem Schraubendreher die Schraube heraus und öffnen Sie das Batteriefach. Legen Sie drei Mignon-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) entsprechend der auf der Innenabdeckung dargestellten Polung ein. Schließen Sie die Abdeckung mit einem Schraubendreher. Schalten Sie die Stromversorgung mit dem Ein/Aus-Schalter EIN.

Ÿ Hinweise:

a. Die Batterien müssen gemäß den richtigen Polaritätsanforderungen (+ und -) eingesetzt werden.

b. Vor dem Einbau der Batterien bitte die Batteriekontakte und auch die der Geräte reinigen.

C. Wenn das Spiel längere Zeit nicht benutzt wird, empfehlen wir, die Batterien zu entfernen.



⚠ WARNUNG:

1 Benötigt 3 "AA"-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten).

2 Alte und neue Batterien nicht mischen.

3 Mischen Sie keine alkalischen, Standard- (Kohle-Zink-) oder wiederaufladbaren (Nickel-Cadmium-) Batterien.

Montageanleitung

Ÿ BEDIENUNG DES STEUERKASTENS

Drücken Sie "EIN/AUS", um den Zähler zu aktivieren.

Das Anzeigefeld "HOME" zeigt "01" an (vorspieltes Spiel 1).

Drücken Sie "SELECT UP und DOWN", um ein Spiel auszuwählen.

Drücken Sie "PLAY", um in den ausgewählten Spielmodus zu wechseln.

Drücken Sie "SOUND", um während des Spiels den Ton ein-/auszuschalten.

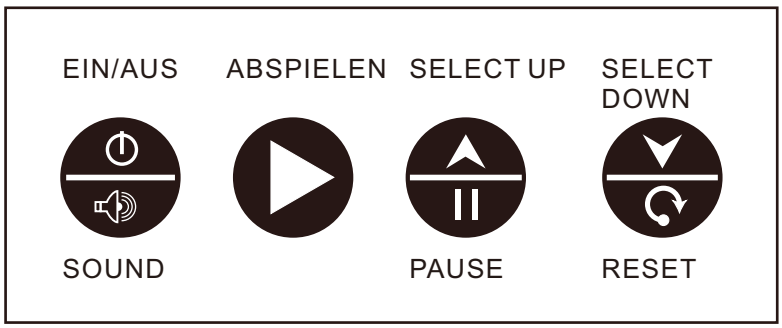
Drücken Sie „PAUSE“, um die Zeitzählung anzuhalten oder zu starten.

Drücken Sie die Taste „ON/OFF“ 3 Sekunden lang, um den Zähler auszuschalten.

Drücken Sie die Taste „RESET“ 3 Sekunden lang, um die Spiele zurückzusetzen.

Hinweis: Wenn innerhalb von 15 Minuten kein Schuss erfolgt oder keine Taste gedrückt wird, schaltet sich der Zähler automatisch aus.

BEDIENFELD



Aus 8 verschiedenen Spieloptionen wählen

Ÿ Schlage die Uhr

Drücken Sie "PLAY", um Spiel 1 zu starten.

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

Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Anzahl der Spieler ausgewählt wurde.

Drücken Sie „HOCH/RUNTER“, um die Spielzeit auszuwählen, 30/45/60 Sekunden.

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

Scoreboard „HEIM“ zeigt Spieler 1, 3; Scoreboard „GAST“ zeigt Spieler 2, 4.

Alle Würfe zählen 2 Punkte bis zu den letzten 10 Sekunden, jeder Treffer zählt dann 3 Punkte.

Countdown von 5 Sekunden bis zum nächsten Spieler, wenn ein Spieler sein Spiel beendet.

Der Spieler mit den meisten erzielten Punkten gewinnt (LED blinkt beim Spieler mit der höheren Punktzahl).

Drücken Sie „PLAY“, um dieses Spiel neu zu starten.

Aus 8 verschiedenen Spieloptionen wählen

Ÿ 3-Punkte-Spiel: Schlag die Zeit

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

Drücken Sie „UP/DOWN“, um Einzelspieler/Mehrspieler (P1/P2/P3/P4) auszuwählen.

Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Anzahl der Spieler ausgewählt wurde.

Drücken Sie „UP/DOWN“, um die Spielzeit (30/45/60 Sekunden) auszuwählen.

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

Die Anzeige „HEIM“ zeigt Spieler 1, 3 an; die Anzeige „GAST“ zeigt Spieler 2, 4 an.

Alle Schüsse, die gemacht werden, zählen 3 Punkte.

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

Der Spieler mit mehr erzielten Punkten gewinnt (die LED blinkt beim Spieler mit der höheren Punktzahl).

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

Ÿ Kämpfe dich zurück

Drücke "PLAY", um Spiel 3 zu betreten.

Drücke "HOCH/RUNTER", um mehrere Spieler auszuwählen (P2/P4).

Drücke "PLAY", um das Spiel zu beginnen.

Wurf im "HEIM"-Rahmen: +2 Punkte Anzeige auf dem "HEIM"-Brett und -2 Punkte für "GAST".

Wurf im "GAST"-Rahmen: +2 Punkte Anzeige auf dem "GAST"-Brett und -2 Punkte für "HEIM".

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

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

Ÿ Pferd

a. Drücken Sie „PLAY“, um in Spiel 4 einzutreten.

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

c. Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Anzahl der Spieler ausgewählt wurde.

d. Der Spieler muss innerhalb von 2 Sekunden einen Wurf machen.

e. Der erste Spieler darf auf jeden Korb (Heim oder GAST) schießen. Falls der erste Spieler innerhalb von 2 Sekunden trifft, wird kein Buchstabe vergeben. Das Spiel geht für den nächsten Spieler weiter. Die Anzeigetafel zeigt "nächster Spieler (P2/P3/P4)" an und die LED blinkt zweimal pro Sekunde.

Nach dem Blinken muss der nächste Spieler den Wurf in denselben Korb wiederholen, den der erste Spieler ausgewählt hat.

f. Falls der Spieler nicht innerhalb von 2 Sekunden trifft, erhält der Spieler den ersten Buchstaben " H ", der auf der Anzeigetafel angezeigt wird. Das Spiel bleibt für denselben Spieler, bis der Spieler trifft. Falls der Spieler weiterhin verfehlt, erhält der Spieler " O ", gefolgt von " R ", " S ", " E ".

Ist der Buchstabe " E " gegeben, ist der Spieler raus.

g. Der erste Spieler, der "Pferd" buchstabiert, verliert. Die Spieler bleiben dabei und wiederholen die Schritte d, e, f, bis das Spiel beendet ist.

h. Der letzte Spieler, der "Pferd" buchstabiert, gewinnt.

i. Drücke "SPIELEN", um das Spiel neu zu starten.

Ÿ Check Point

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

Drücken Sie „UP/Down“, um Einzel-/Mehrspieler (P1/P2/P3/P4) auszuwählen.

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

„HEIM“ zeigt „Spieler“ an, „GAST“ zeigt „24“ Punkte an, voreingestellte Spielzeit von 40 Sekunden.

Erzielte Punkte werden auf der Anzeigetafel unter „HEIM“ angezeigt.

Bevor die Zeit abläuft, wird die Spielzeit jeweils um 10/20/10/20 Sekunden erhöht, sobald 24/52/68/86 Punkte erzielt wurden.

Countdown von 5 Sekunden bis zum nächsten Spieler, wenn ein Spieler sein Spiel beendet hat.

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

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

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

Ÿ Rund um die Welt

Verwenden Sie Klebeband, um die Schusslinien zu markieren.

Drücken Sie "PLAY", um Spiel 6 zu starten.

Drücken Sie "UP/Down", um Einzel-/Mehrspieler (P1/P2/P3/P4) auszuwählen.

Drücken Sie "PLAY", nachdem die Spieleranzahl ausgewählt wurde.

Anzeigetafel "HEIM" zeigt Spieler 1/2/3/4 an, "GAST" zeigt erzielte Punkte.

Sobald die Punktzahl 10 Punkte erreicht oder die Zeit auf 99 Sekunden heruntergezählt hat, zählt es 5 Sekunden bis zum nächsten Spieler, wenn ein Spieler das Spiel beendet.

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

Drücken Sie "SPIELEN", um das Spiel neu zu starten.

Aus 8 verschiedenen Spieloptionen wählen

Ÿ Nach links und rechts schießen

Drücken Sie "PLAY", um Spiel 7 zu starten.

Drücken Sie "HOCH/RUNTER", um Einzel-/Mehrspieler (P1/P2/P3/P4) auszuwählen.

Drücken Sie "PLAY", nachdem die Anzahl der Spieler ausgewählt wurde.

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

Drücken Sie "PLAY", um das Spiel zu beginnen.

Die Anzeigetafel "HOME" zeigt den Spieler an, "VISITOR" zeigt die Punkte an.

Machen Sie einen Schuss im "HEIM"-Rahmen, wenn die LED an "HEIM" blinkt, 2 erzielte Punkte werden an "HEIM" angezeigt.

Machen Sie einen Schuss im "GAST"-Rahmen, wenn die LED an "GAST" blinkt, 2 erzielte Punkte werden an "GAST" angezeigt.

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

Der Spieler mit mehr erzielten Punkten gewinnt (die LED blinkt beim Spieler mit der höheren Punktzahl).

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

Ÿ Eins zu Eins

Drücken Sie "PLAY", um in Spiel 8 einzusteigen.

Drücken Sie "HOCH/RUNTER", um Einzel-/Mehrspielermodus (P1/P2/P3/P4) auszuwählen.

Drücken Sie „PLAY“, nachdem die Spieleranzahl ausgewählt wurde.

Drücken Sie „UP/DOWN“, um die Spielzeit (30/45/60 Sekunden) auszuwählen.

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

Die Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1 und 3 an; die Anzeigetafel „VISITOR“ zeigt Spieler 2 und 4 an.

Alle Würfe zählen 2 Punkte, bis auf die letzten 10 Sekunden, dann zählt jeder Treffer 3 Punkte.

Countdown von 5 Sekunden zum nächsten Spieler, wenn ein Spieler das Spiel beendet.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (LED blinkt beim Spieler mit der höheren Punktzahl).

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

Ÿ VORSICHT!

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

Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Vorschriften. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen:

1.Dieses Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen.

2.Dieses Gerät muss jegliche Störung akzeptieren, einschließlich Störungen, die zu einem unerwünschten Betrieb führen können.

US

If you have any questions, please contact our customer care center.
Our contact details are below:

001-877-644-9366

customerservice@aosom.com

Imported by Aosom LLC
7777 Center Ave. Suite 430
Huntington Beach, CA 92647-9998 USA
MADE IN CHINA

CA

If you have any questions, please contact our customer care center.
Our contact details are below:

416-792-6088

customerservice@aosom.ca

Imported by Aosom Canada Inc.
7270 Woodbine Avenue, Unit 307, Markham,
Ontario Canada
L3R 4B9
MADE IN CHINA

Si vous avez la moindre question, veuillez contacter notre centre d'assistance à la clientèle.
Nos coordonnées sont les suivantes:

416-792-6088

customerservice@aosom.ca

Importé par Aosom Canada Inc.
7270 Woodbine Avenue, unité 307,
Markham, Ontario Canada
L3R 4B9
FABRIQUÉ EN CHINE

UK

If you have any questions, please contact our customer care centre. Our contact details are below:

0044-800-240-4004

enquiries@mhstar.co.uk

IMPORTER ADDRESS:
MH STAR UK Ltd
1 Northampton Cross Logistics Park
Northampton Cross Road
Northampton
NN4 9FH
Made in china

ES

Si tiene alguna pregunta, comuníquese con nuestro Centro de Atención al Cliente.
Nuestros datos de contacto son los siguientes:

0034-931294512

atencioncliente@aosom.es

Importador/Fabricante/REP:
Spanish Aosom, S.L.
C/ Roc Gros, nº 15. 08550, Els Hostalets de Balenyà, Spain.
B66295775
atencioncliente@aosom.es
TEL: 931294512
HECHO EN CHINA

PT

Se tiver alguma dúvida, por favor contacte o nosso Centro de Atendimento ao Cliente.
Os nossos dados de contacto são os seguintes:

0034-931294512 (SEG-SEX DAS 7:30H ÀS 16:30H)

info@aosom.pt.

IMPORTADOR:
SPANISH AOSOM, S.L
C.ROC GROS N.15, 08550. ELS HOSTALETS DE BALENYÀ
WWW.AOSOM.PT

DE

Wenn Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unser Kundendienstzentrum.
Unsere Kontaktdaten stehen unten:

0049-0(40)-87408465 service@aosom.de

Importeur/Hersteller/REP:
MH Handel GmbH
Wendenstraße 309
D-20537 Hamburg
Germany
IN CHINA HERGESTELLT

IT

In caso di dubbio, si prega di contattare il nostro centro assistenza clienti.
I nostri dettagli di contatto sono di seguito:

0039-0249471447 clienti@aosom.it

IMPORTATO DA/Produttore/REP:
AOSOM Italy srl
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 1 Palazzo F1
20057 Assago (MI)
P.I.: 08567220960
FATTO IN CINA

FR

Si vous avez la moindre question, veuillez contacter notre centre d'assistance à la clientèle.
Nos coordonnées sont les suivantes:

0033-1-84166106

aosom@mhfrance.fr

Importé par/Fabricant/REP:
MH France
2, rue Maurice Hartmann
92130 Issy-les-Moulineaux
France
Fabriqué en Chine