

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate www.vevor.com/support

Basketball Arcade Game

MODEL:HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

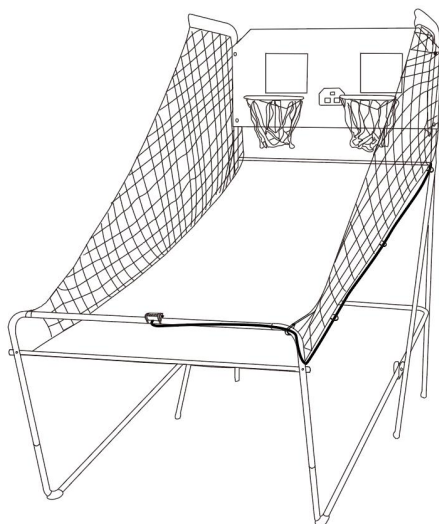
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODEL:HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Thank you very much for choosing this Basketball Arcade Game

- Please read all of the instructions before using it. The information will help you achieve the best possible results.

INTRODUCTION

WARNING: TO REDUCE THE RISK OF INJURY TO PERSONS.
SAVE THESE INSTRUCTIONS



WARNING:

Please read all instructions before using this product

It is the Owner's responsibility to ensure that all users of this product are fully aware of all warnings and precautions.

- This product is used only as intended. Do not exceed the rated load.
- Do not drop or insert anything into any hole.
- When not in use, please expose the product outdoors for a long time.

WARNING: TO PREVENT SERIOUS INJURY AND DEATH FROM TIPPING:

· **Warning!** Children must be used under the direct supervision of an adult; Please keep the product away from children while assembling.

· Use as intended only. Do not let children play or jump on the product. Do not stand on the item or use as a step ladder.

· Inspect before every use. Do not use it if parts are loose or damaged.

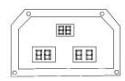
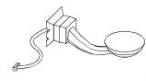
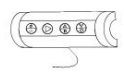
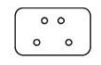
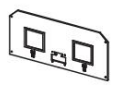
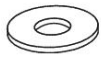
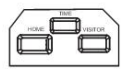
· Tighten the lower screws every three months to prevent loosening of the legs.

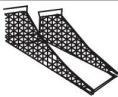
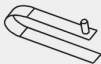
- Do not exceed the listed weight capacity.

PRODUCT PARAMETER

Model	Product Size(LxWxH)	Material	Color
HD081B 24002	2090x1130x2050 mm	Iron, MDF plate, PE mesh	Black and white

PART LIST

1  Tube - 1 Tubo - 1 x2	2  Tube - 2 Tubo - 2 x2	3  Tube - 3 Tubo - 3 x1	4  Tube - 4 Tubo - 4 x1
5  Tube - 5 Tubo - 5 x1	6  Tube - 6 Tubo - 6 x1	7  Tube - 7 Tubo - 7 x2	8  Tube - 8 Tubo - 8 x2
9  Tube - 9 Tubo - 9 x2	10  Tube - 10 Tubo - 10 x2	11  Tube - 11 Tubo - 11 x1	12  Tube - 12 Tubo - 12 x2
13  Basketball Baloncesto x4	14  Electronic Scorer Marcador Electrónico x1	15  Paddle Sensor Sensor de Paleta x2	16  Control Box Caja de Control Con Cable x1
17  Rim Aro x2	18  Rim Support Placa Plástica de Soporte de Rampa x2	19  Air Pump Bomba de Aire x1	20  End Cap - A Gorra Final - A x2
21  Backboard Tablero de Canasta x1	22  M6 Washer Arandela M6 x64	23  M6x20mm Bolt Perno M6x20mm x16	24  M6x38mm Bolt Perno M6x30mm x6
25  M6x45mm Bolt Perno M6x42mm x4	26  M6x55mm Bolt Perno M6x48mm x4	27  M6x40mm Bolt Perno M6x35mm x2	28  M6 Nut Tuerca M6 x32
29  3.5x10mm Bolt Perno 3.5X10mm x4	30  Electronic Scorer Face Plate Placa Frontal de Marcador x1	31  Wrench Llave Inglesa x1	32  Allen Key Llave Allen x1

33  x1 Ball Return Net Red de Retorno de Baloncesto	34  x2 Rim Net Red		
P1  x9 Push Button Botón de presión	P2  x2 Plastic Pole Insert Encaje de Poste Plástico	P3  x2 Locking Pin Clavija de cerradura	P4  x4 End Cap - B Gorra Final - B
P5  x2 Pole Holder Soporte de Tubo			

ASSEMBLY

1. Find a clean, level place to begin the assembly of your product.
2. Remove all the parts from the box and verify that you have all of the listed parts as shown on the parts list pages. Carefully cut or tear the four corners of the box so that the bottom of the box can be used as your work surface.

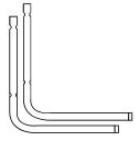
BEFORE ASSEMBLY - Please inspect and layout all the POLES and parts / ANTES DE MONTAR - Favor revisar y trazar todos los HOYOS y piezas											
1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10 	11 	12 
14  x1	15  x2	16  x1	17  x2	18  x2	21  x1	30  x1	33  x1	34  x2			

FIG.1

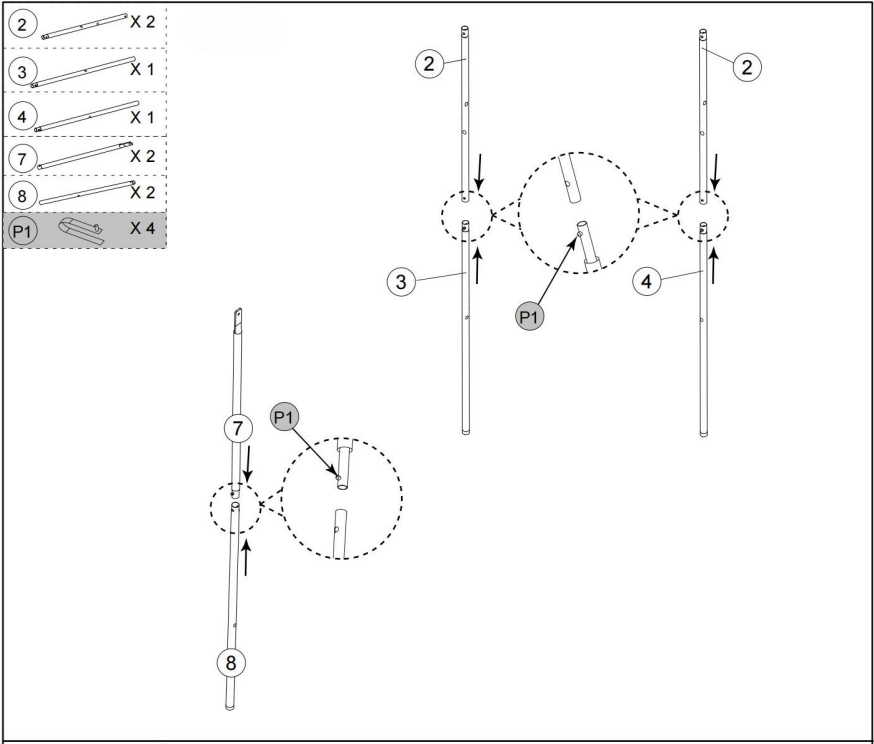


FIG.2

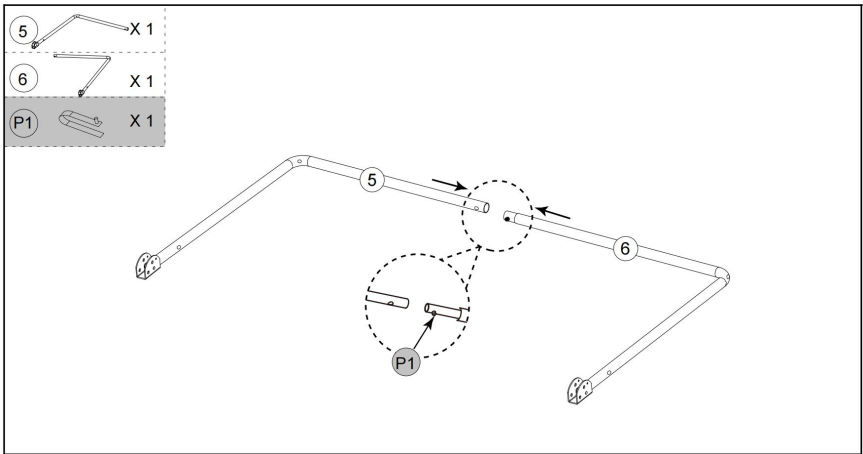


FIG.3

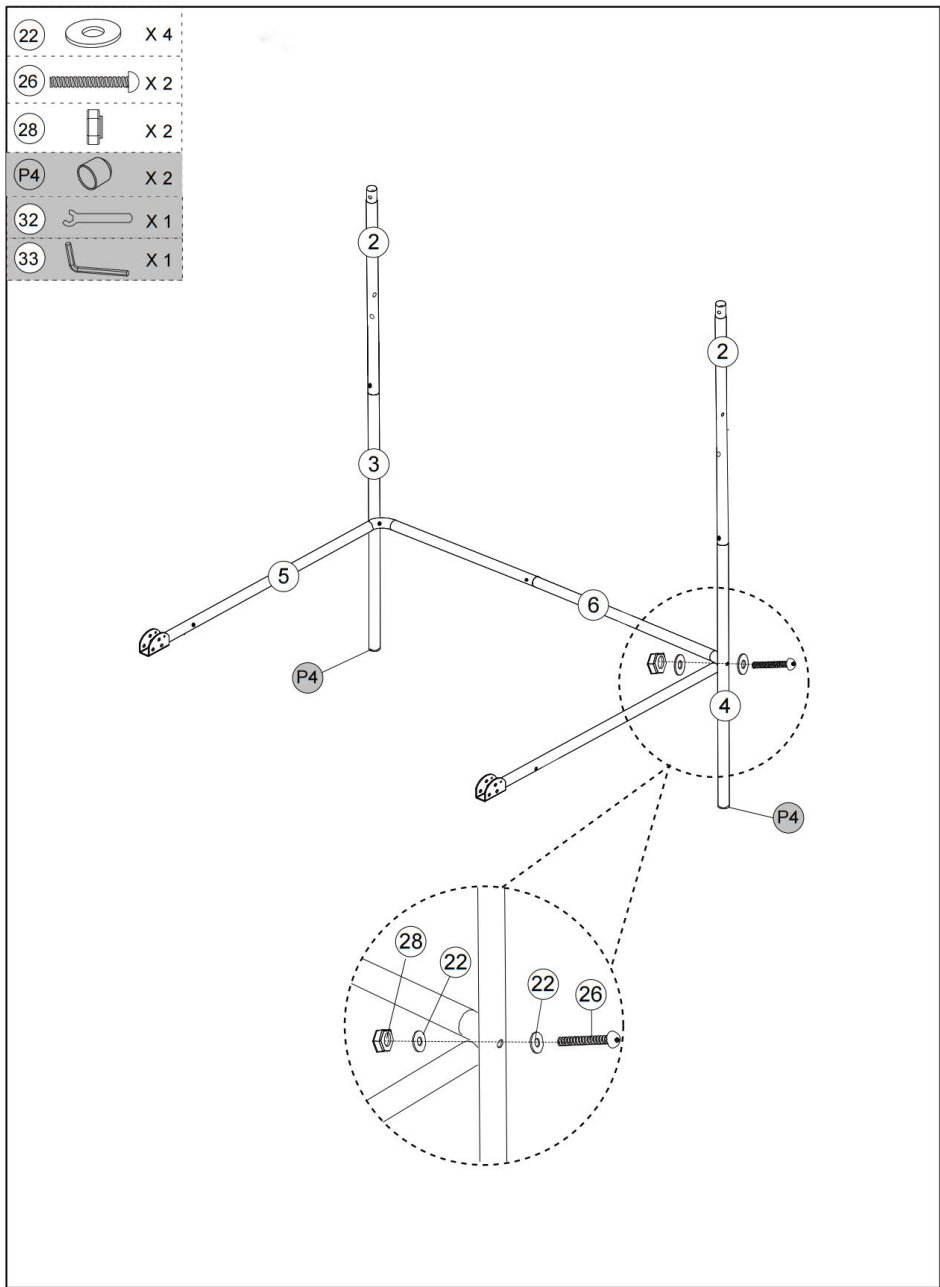
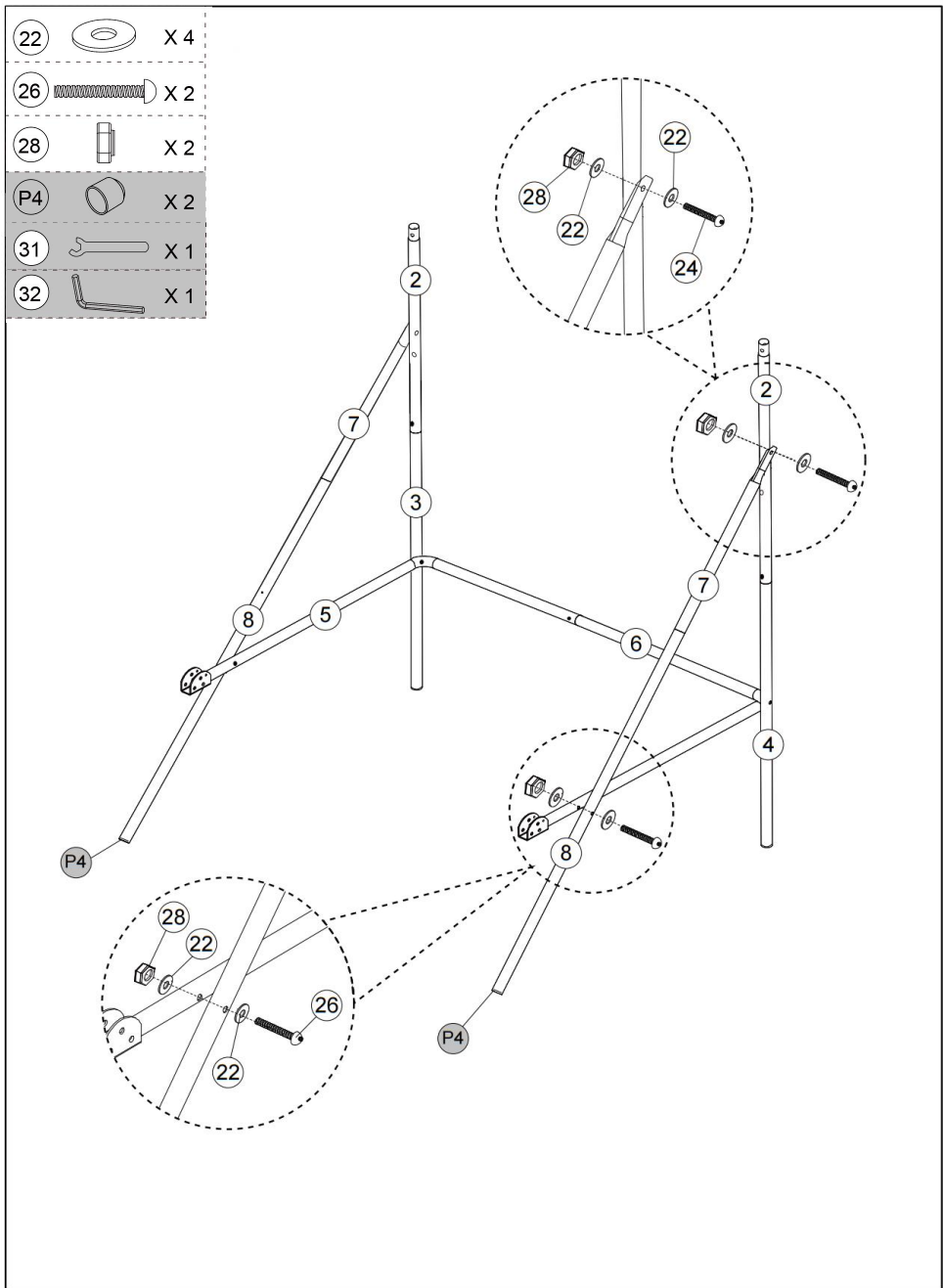


FIG.4



Parts List:

- 1 X 2
- 9 X 2
- 12 X 1
- 22 X 8
- 24 X 2
- 27 X 2
- 28 X 4
- P2 X 2
- 31 X 1
- 32 X 1

Assembly Instructions:

1. Attach the legs (1) to the base plate (P2) using the provided hardware.

2. Connect the cross-braces (12) to the legs (1) using the provided hardware.

3. Attach the seat support legs (9) to the cross-braces (12) using the provided hardware.

4. The diagram includes detailed views of the joints, showing the use of washers (22), spacers (24), and nuts (27) to ensure proper alignment and stability.

5. A note indicates the location of a "Punched hole / Agujero Perforado" on the cross-brace (12).

FIG.6

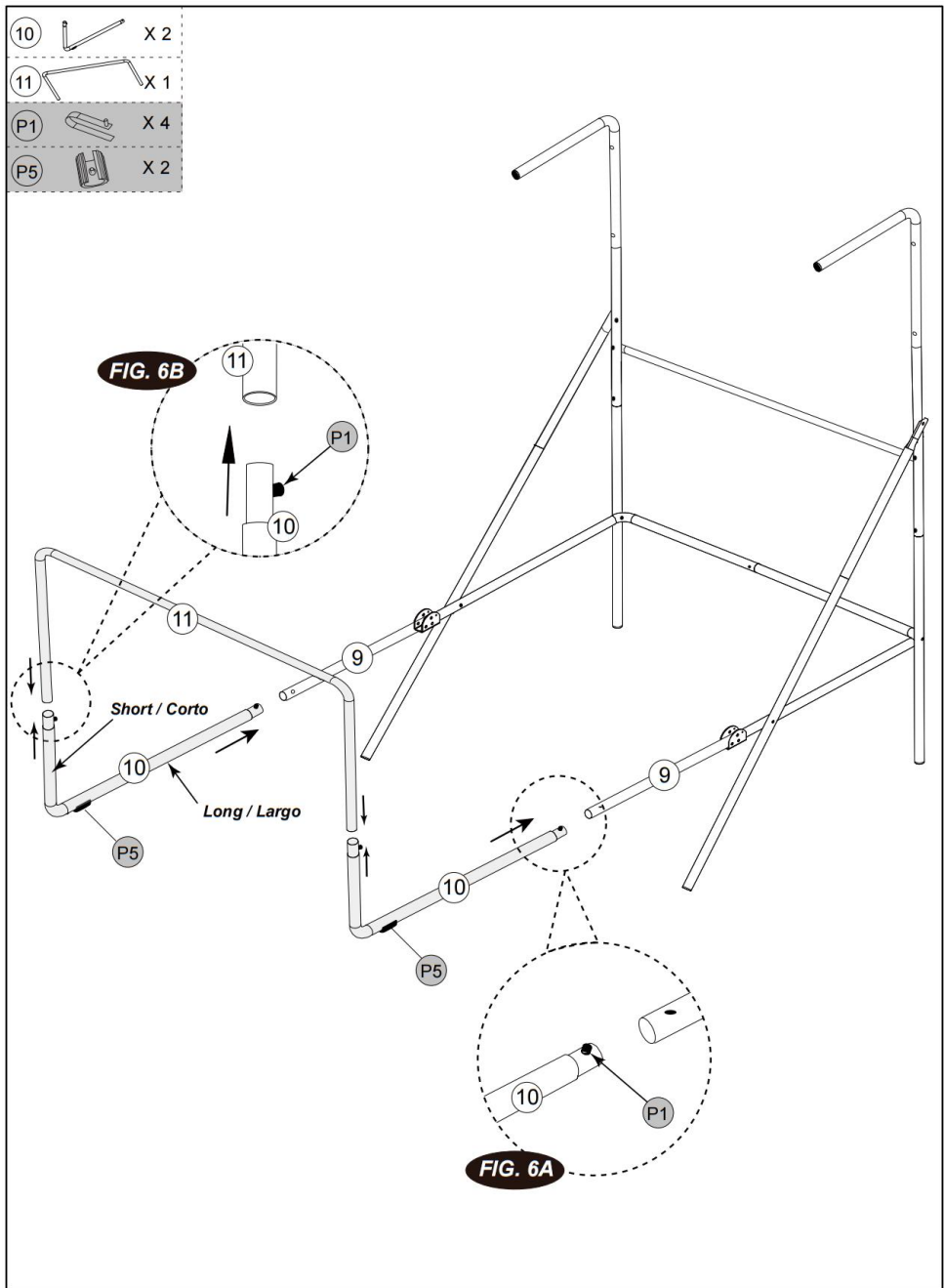


FIG.7

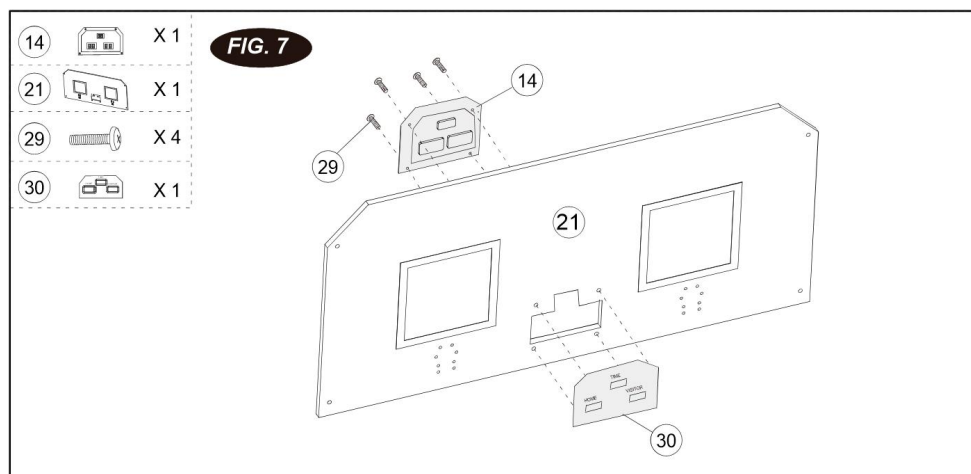


FIG.8

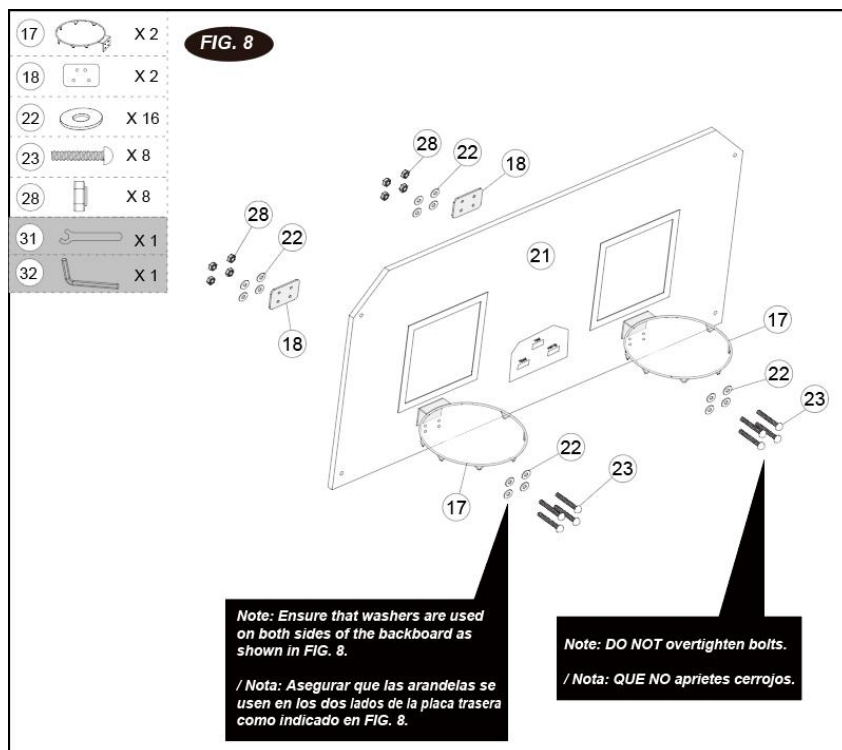


FIG.9

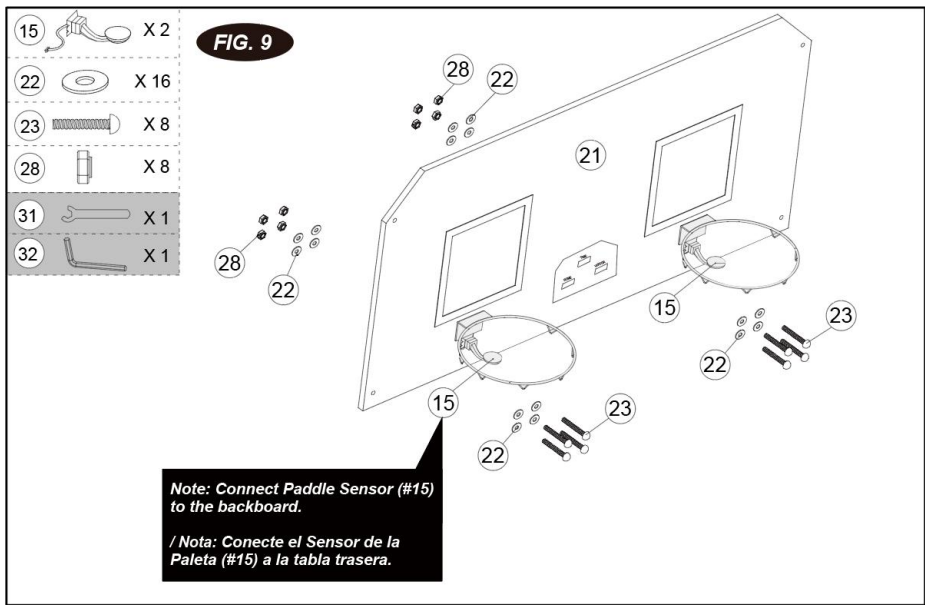


FIG.10

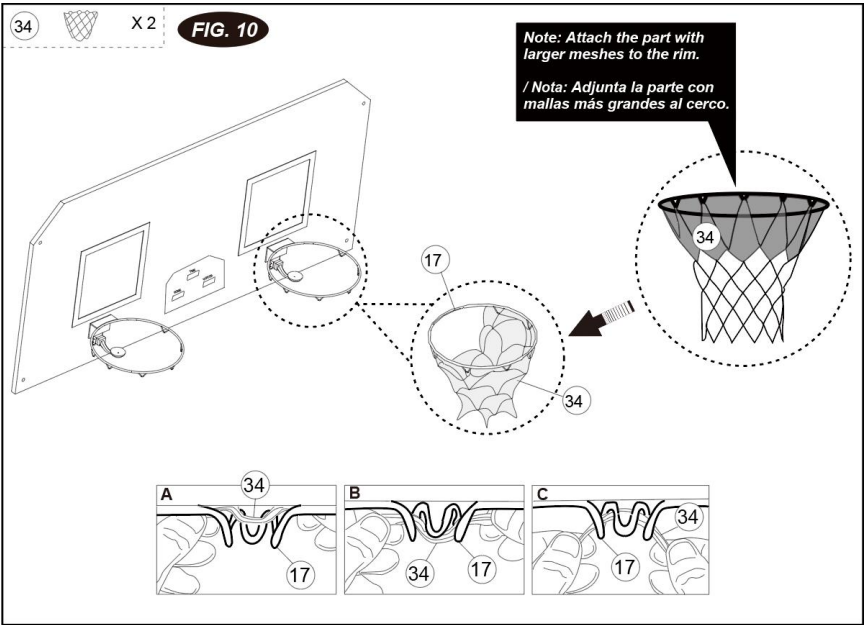


FIG.11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).

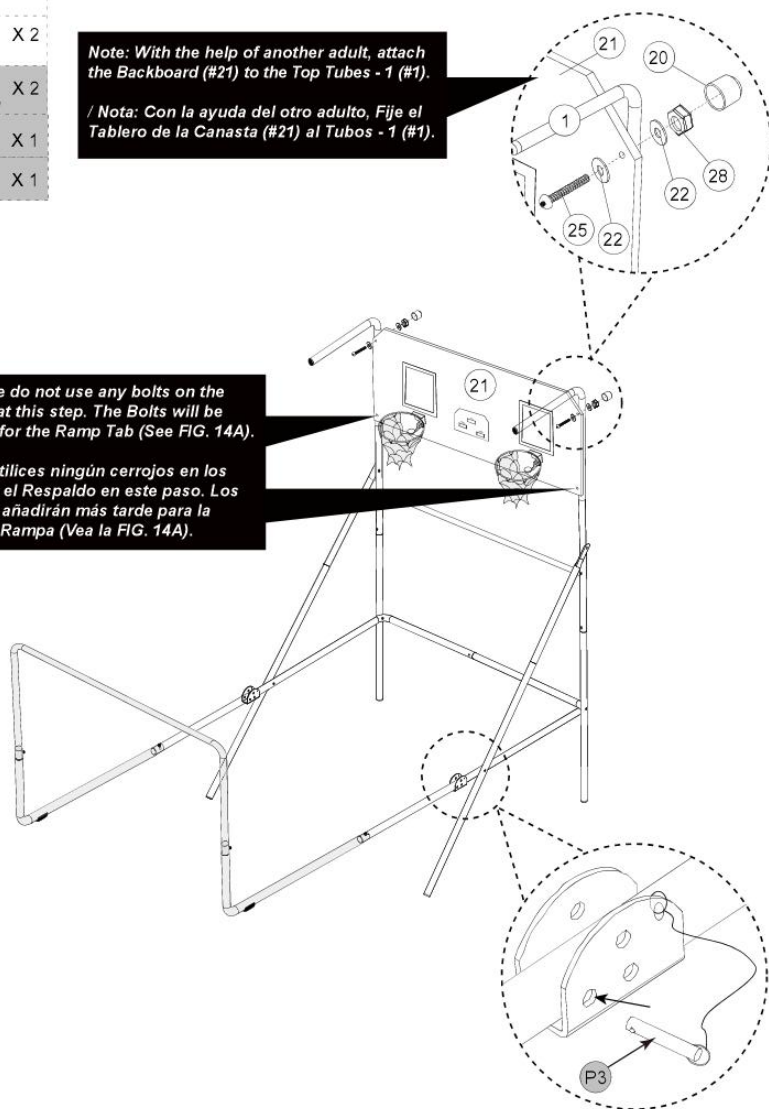


FIG.12

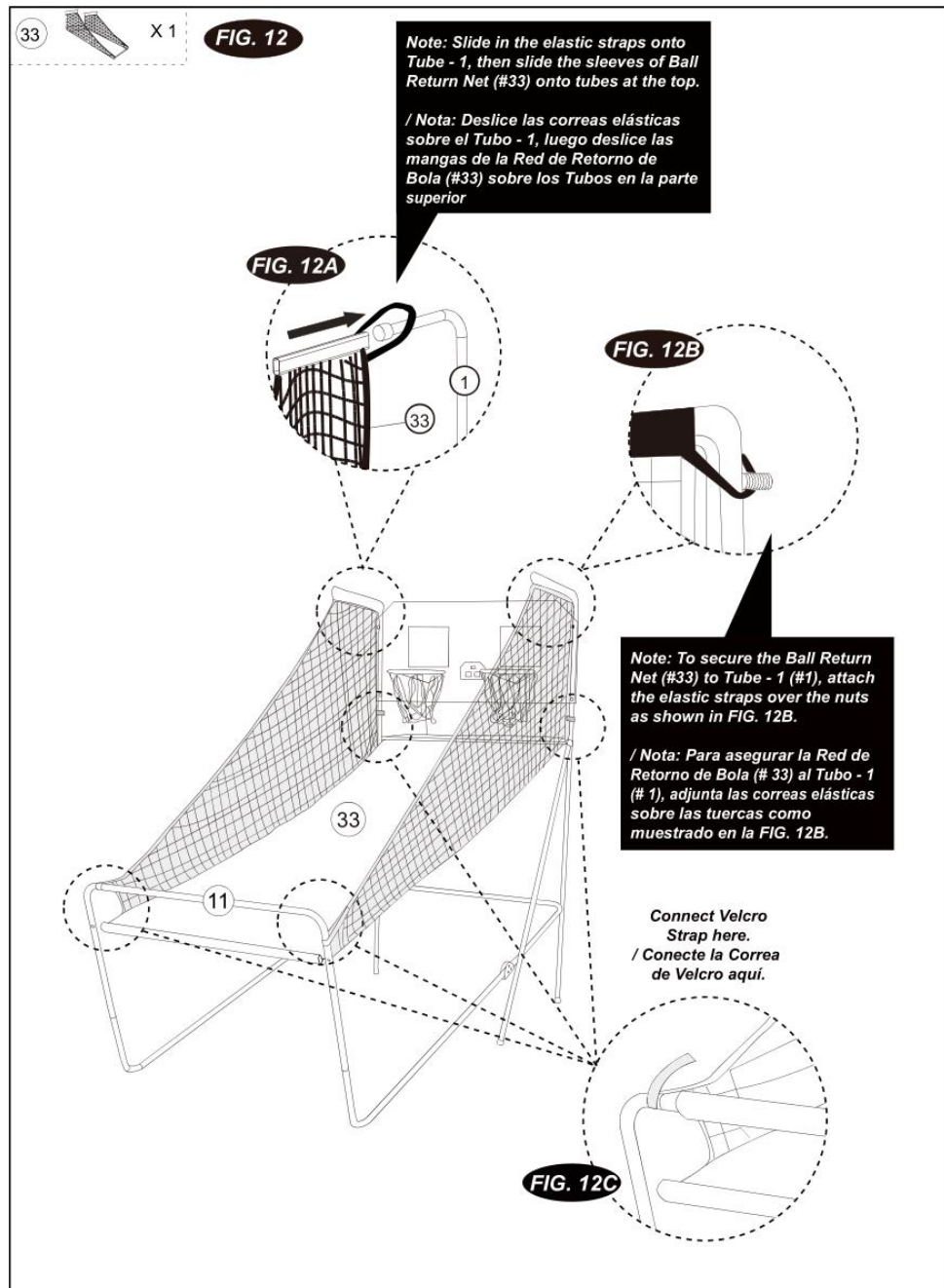


FIG.13

12		X 1
22		X 4
24		X 2
28		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 13

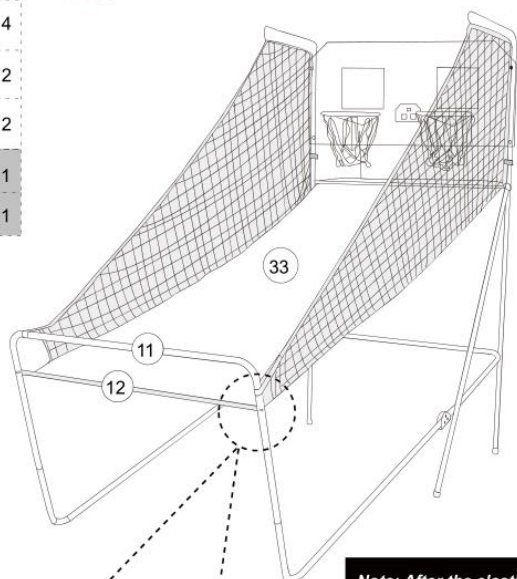
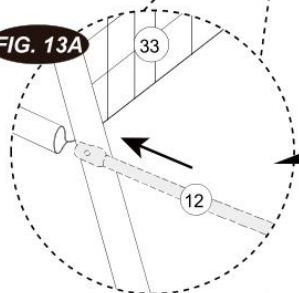


FIG. 13A



Note: After the elastic straps are bound to Tube 11 (#11), slide Tube - 12 (#12) into the sleeve of the Ball Return Net, then attach it to Tube - 11 (#11) as shown in FIG. 13A. Fasten the Bolt (#24) with the Allen Key (as shown in FIG. 13B) to finish this step.

/ Nota: Después de que las correas elásticas estén botado al Tubo - 11 (#11), deslice el Tubo 12 (#12) dentro de la manga de la Red de Retorno de Bola y luego la sujeta al tubo - 11 (# 11) como mostrado en la FIG. 13A. Ajuste el Cerrojo (#24) con la llave Allen (como mostrado en la figura 13B) para finalizar este paso.

FIG. 13B

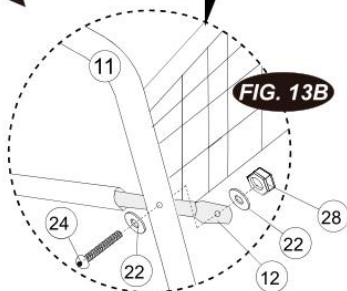


FIG.14

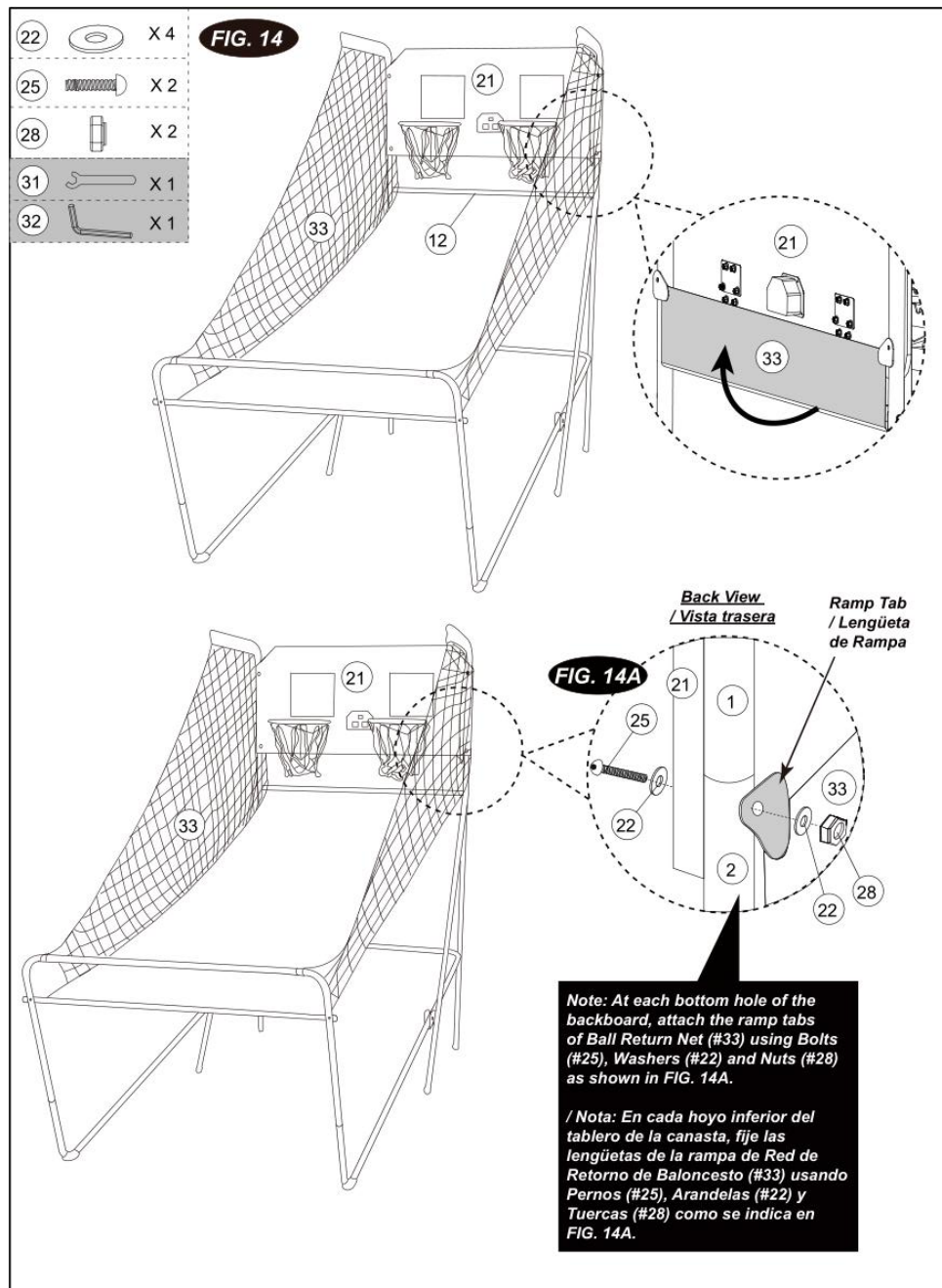
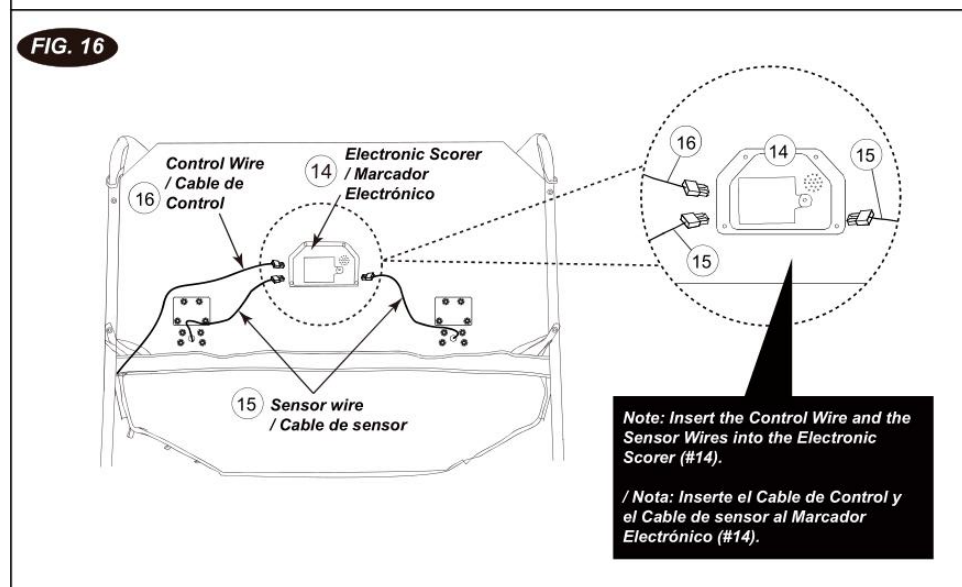
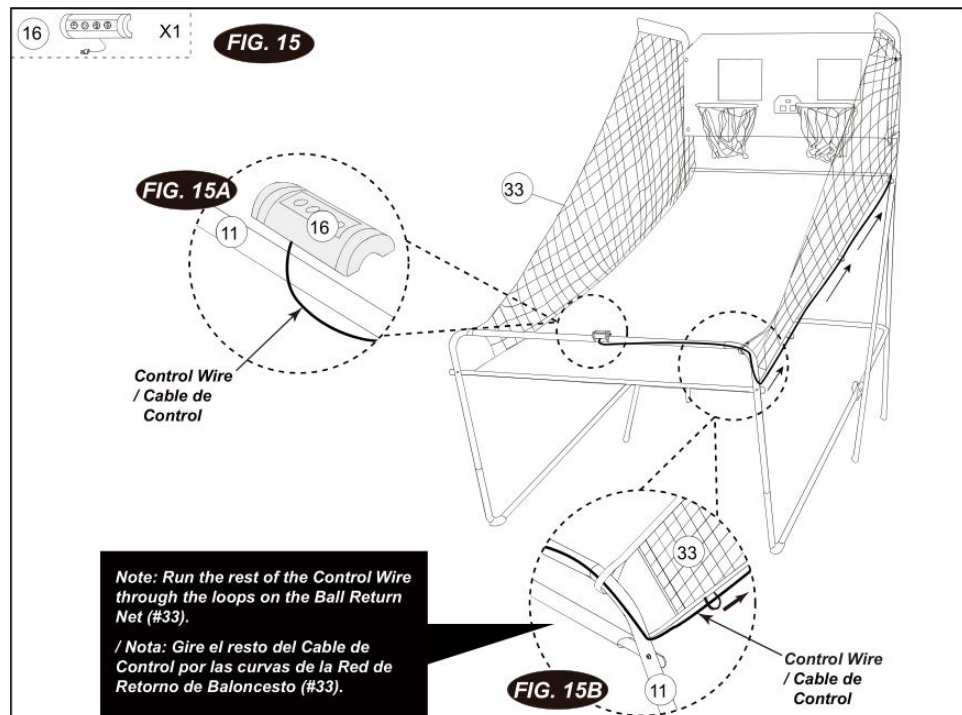


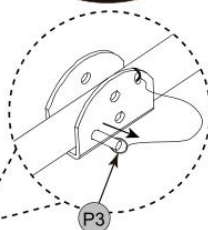
FIG.15&16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



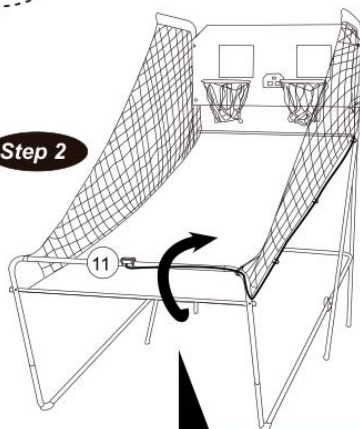
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

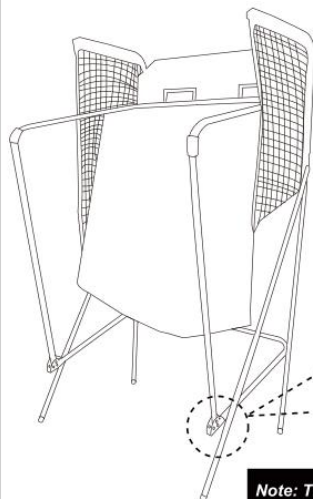
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

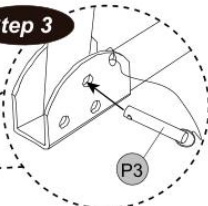


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (# 11) hacia arriba para plegar.



Step 3



! IMPORTANT!
 Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

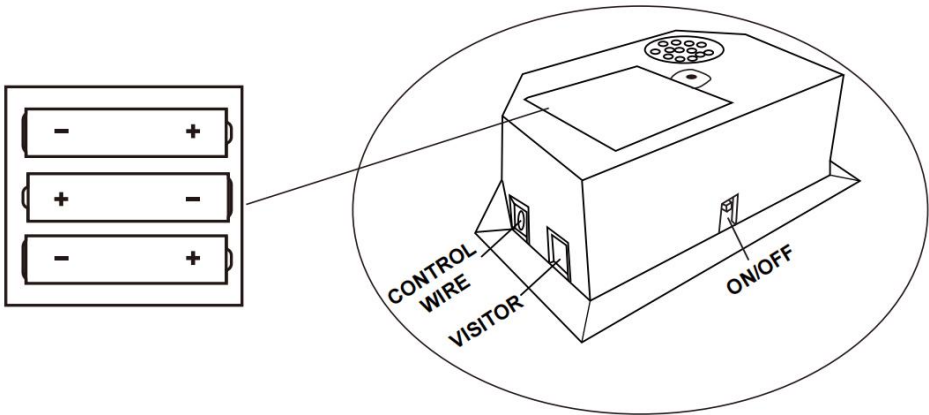
! ¡IMPORTANTE!
 Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. 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. (if the game will not be used for a long period of the time, we recommend that the batteries should be removed).



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

Incomplete numbers are displayed on Scorer screen

- Low Battery Warning: When the battery level is very low, a "BATTERY LOW" voice will ring out 3 times by scorer.
- Please check the battery charge is sufficient.
- Please replace the battery

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 "SELECT UP and DOWN" to enter selected game mode.

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

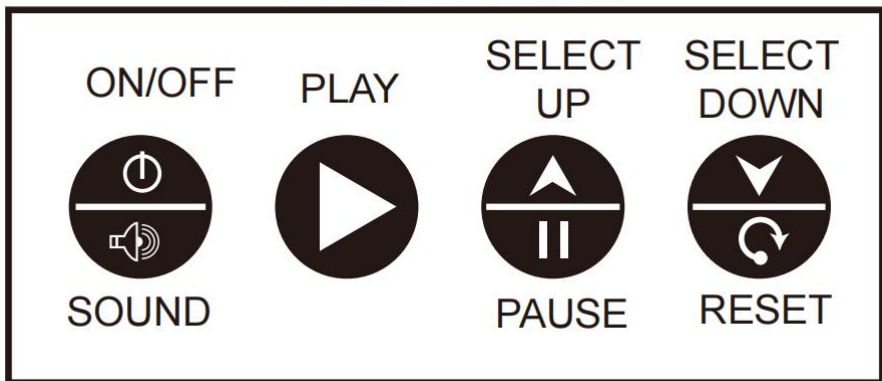
Press "PAUSE" to pause or start time counting.

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

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

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

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Beat the time Clock

Press "PLAY" to enter game 1.

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

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

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

Press "PLAY" to begin the game.

Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard "VISITOR" shows Player 2, 4.

All shots worth 2 points until last 10 seconds, each score counts 3 points.

Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.
Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).
Press "PLAY" to restart this game.

2. 3 Point Beat the Time Clock

Press "PLAY" to enter game 2.
Press "UP/Down" to select single/multiple players (P1/P2/P3/P4).
Press "PLAY" after the number of player is selected.
Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.
Press "PLAY" to begin the game.
Scoreboard "HOME" shows Player 1, 3; Scoreboard "VISITOR" shows Player 2, 4.
All shots made count 3 points.
Countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.
Player with more points scored wins (LED will flash on player with higher score).
Press "PLAY" to restart this game.

3. Battle Back

Press "PLAY" to enter game 3.
Press "UP/Down" to select playing time, 30/45/60 seconds.
Press "PLAY" to begin the game.
Shot made in "HOME" frame, +2 points scored display on "HOME" board and -2 points for "VISITOR".
Shot made in "VISITOR" frame, +2 points scored display on "VISITOR" board and -2 points for "HOME".
Once a player scores 10 points who wins and game is finished.
Press "PLAY" to restart this game.

4. Horse

a. Press "PLAY" to enter game.
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 first player scores in 2 seconds, no letter is given. Game continues for next player. Scoreboard will display "next player(P2P3/P4)" and LED will flash twice

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

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

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

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

h. The last player to spell "horse" wins

i. Press "PLAY" to restart this game

5. Check Point

Press "PLAY" to enter game 5.

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

Press "PLAY" to begin the game.

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

Points scored will display on scoreboard "HOME"

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

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

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

Game is finished when a player scores 99 points

Press "PLAY" to restart this game

6. Around the World

Use tape to mark the shooting lines.

Press "PLAY" to enter game 6.

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

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

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

Once score comes to 14 points or time comes to 99 seconds countdown 5 seconds to next player's turn when one player finishes game.

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

Press "PLAY" to restart this game.

7. Left and Right shoot

Press "PLAY" to enter game 7.

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

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

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

Press "PLAY" to begin the game.

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

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

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

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

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

Press "PLAY" to restart this game.

8. One to One

Press "PLAY" to enter game 8.

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

Press "PLAY" to begin the game.

Shot made in "HOME" frame, 2 points scored for "HOME", all shots count 3 points in last 10 seconds.

Shot made in "VISITOR" frame, 2 points scored for "VISITOR", all shots count 3 points in last 10 seconds.

Player with more points scored wins when time is out.

Press "PLAY" to restart this game.

FCC Information of the scorer

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 Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- 1) This product may cause harmful interference.
- 2) This product must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

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

Note: This product has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This product generates, uses and can radiate radio frequency energy, and if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this product does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the product off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures.

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the distance between the product and receiver.
- Connect the product to an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for assistance.

CORRECT DISPOSAL of the scorer



This product is subject to the provision of european Directive 2012/19/EU.

The symbol showing a wheelie bin crossed through indicates that the product requires separate refuse collection in the European Union. This applies to the product and all accessories marked with this symbol.

Products marked as such may not be discarded with normal domestic waste, but must be taken to a collection point for recycling electrical and electronic devices.

Manufacturer: Shanghaimuxinmuyeyouxiangongsi

Address: Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, shanghai
200000 CN.

Imported to AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREETEASTWOOD NSW
2122 Australia

Imported to USA: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place,
Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technical Support and E-Warranty Certificate

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Techniczny Certyfikat wsparcia i e-gwarancji www.vevor.com/support

Gra zręcznościowa w koszykówkę

MODELU: HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

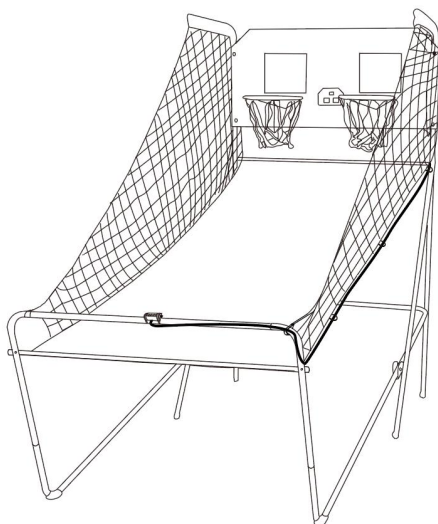
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODELU: HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Dziękuję bardzo za wybranie tego Gra zręcznościowa w koszykówkę

- Przed użyciem przeczytaj całą instrukcję. Informacje te pomogą Ci osiągnąć najlepsze możliwe rezultaty.

WSTĘP

OSTRZEŻENIE: ABY ZMNIEJSZYĆ RYZYKO OBRAŻEŃ OSÓB.
ZACHOWAJ TE INSTRUKCJE



OSTRZEŻENIE:

Przed użyciem tego produktu przeczytaj wszystkie instrukcje
Obowiązkiem właściciela jest upewnienie się, że wszyscy użytkownicy

tego produktu są w pełni świadomi wszystkich ostrzeżeń i środków ostrożności.

- Ten produkt jest używany wyłącznie zgodnie z przeznaczeniem. Nie przekraczaj obciążenia znamionowego.
- Nie upuszczaj ani nie wkładaj niczego do żadnego otworu.
- Jeśli produkt nie jest używany, należy go wystawić na dłuższy czas na zewnątrz.

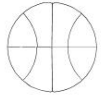
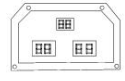
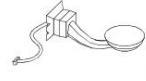
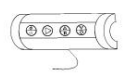
OSTRZEŻENIE: ABY UNIKNĄĆ POWAŻNYCH OBRAŻEŃ LUB ŚMIERCI W PRZYPADKU WYWROTU:

- **Ostrzeżenie!** Dzieci muszą być używane pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej; Podczas montażu należy trzymać produkt z dala od dzieci.
- Używaj wyłącznie zgodnie z przeznaczeniem. Nie pozwalaj dzieciom bawić się ani skakać na produkcie. Nie stawaj na przedmiocie ani nie używaj go jako drabiny.
- Sprawdź przed każdym użyciem. Nie używaj go, jeśli części są luźne lub uszkodzone.
- Dokręcaj dolne śruby co trzy miesiące, aby zapobiec poluzowaniu się nóg.
- Nie przekraczaj podanego udźwigu.

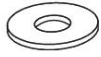
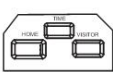
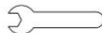
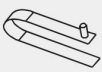
PRODUCT PARAMETER

Model	Rozmiar produktu (DxSxW)	Materiał	Kolor
HD081B 24002	2090 x 1130 x 2050 mm	Żelazo , płyta MDF , siatka PE	Czarny i biały

PART LIST

1  x2 Tube - 1 Tubo - 1	2  x2 Tube - 2 Tubo - 2	3  x1 Tube - 3 Tubo - 3	4  x1 Tube - 4 Tubo - 4
5  x1 Tube - 5 Tubo - 5	6  x1 Tube - 6 Tubo - 6	7  x2 Tube - 7 Tubo - 7	8  x2 Tube - 8 Tubo - 8
9  x2 Tube - 9 Tubo - 9	10  x2 Tube - 10 Tubo - 10	11  x1 Tube - 11 Tubo - 11	12  x2 Tube - 12 Tubo - 12
13  x4 Basketball Baloncesto	14  x1 Electronic Scorer Marcador Electrónico	15  x2 Paddle Sensor Sensor de Paleta	16  x1 Control Box Caja de Control Con Cable

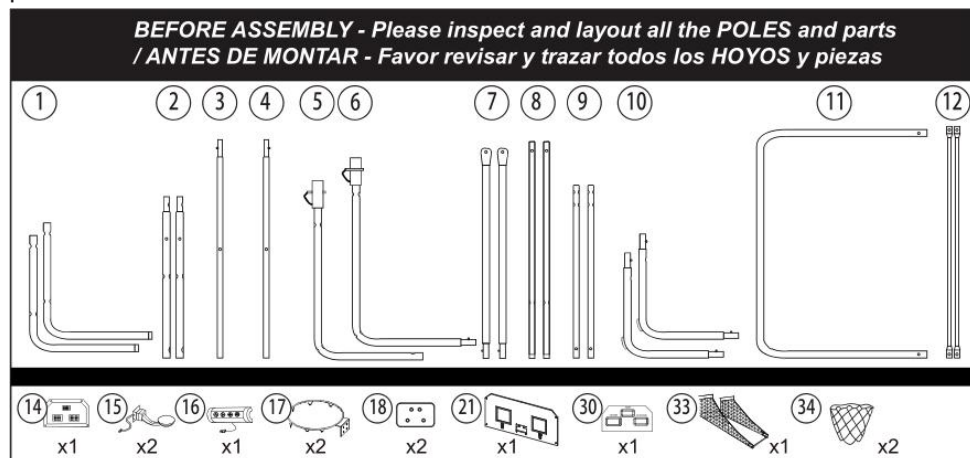
M6x38mm Bolt

17		x2	18		x2	19		x1	20		x2
Rim	Aro		Rim Support	Placa Plástica de Soporte de Rampa		Air Pump	Bomba de Aire		End Cap - A	Gorra Final - A	
21		x1	22		x64	23		x16	24		x6
Backboard	Tablero de Canasta		M6 Washer	Arandela M6		M6x20mm Bolt	Perno M6x20mm		M6x38mm Bolt	Perno M6x30mm	
25		x4	26		x4	27		x2	28		x32
M6x45mm Bolt	Perno M6x42mm		M6x55mm Bolt	Perno M6x48mm		M6x40mm Bolt	Perno M6x35mm		M6 Nut	Tuerca M6	
29		x4	30		x1	31		x1	32		x1
3.5x10mm Bolt	Perno 3.5X10mm		Electronic Scorer Face Plate	Placa Frontal de Marcador		Wrench	Llave Inglesa		Allen Key	Llave Allen	
33		x1	34		x2						
Ball Return Net	Red de Retorno de Baloncesto		Rim Net	Red							
P1		x9	P2		x2	P3		x2	P4		x4
Push Button	Botón de presión		Plastic Pole Insert	Encaje de Poste Plástico		Locking Pin	Clavija de cerradura		End Cap - B	Gorra Final - B	
P5		x2									
Pole Holder	Soporte de Tubo										

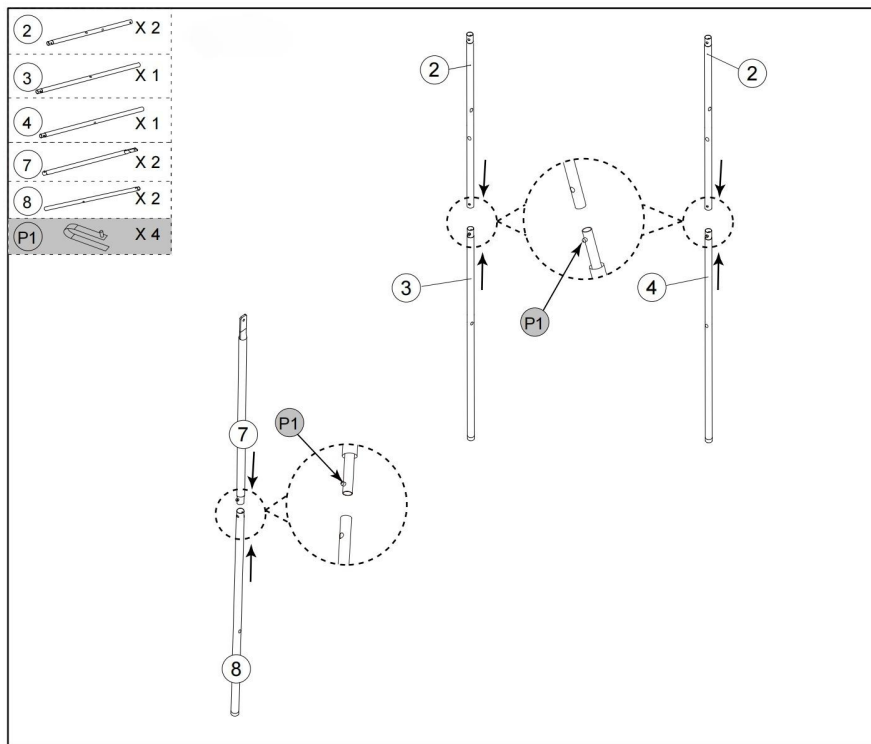
ASSEMBLY

1. Znajdź czyste, równe miejsce, aby rozpocząć montaż produkt.
2. Wyjmij wszystkie części z pudełka i sprawdź, czy są

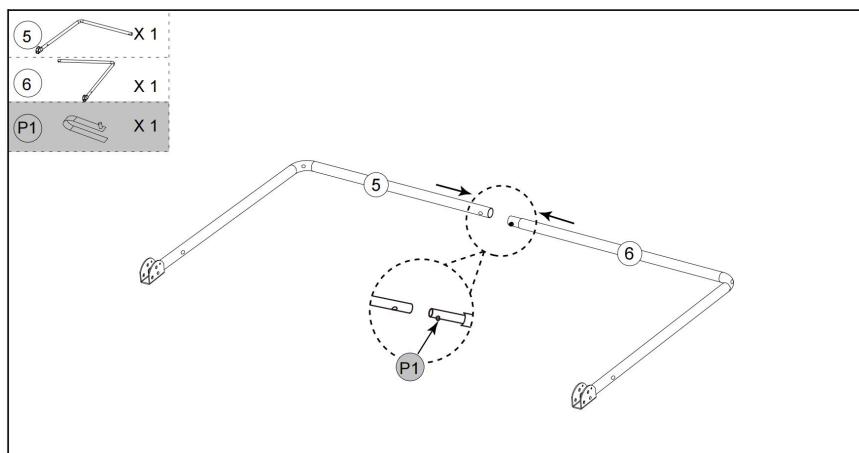
posiadać wszystkie wymienione części zgodnie z wykazem części strony. Ostrożnie odetnij lub rozerwij cztery rogi pudełka aby spód pudełka mógł służyć jako Twój powierzchnia robocza.



RYS.1

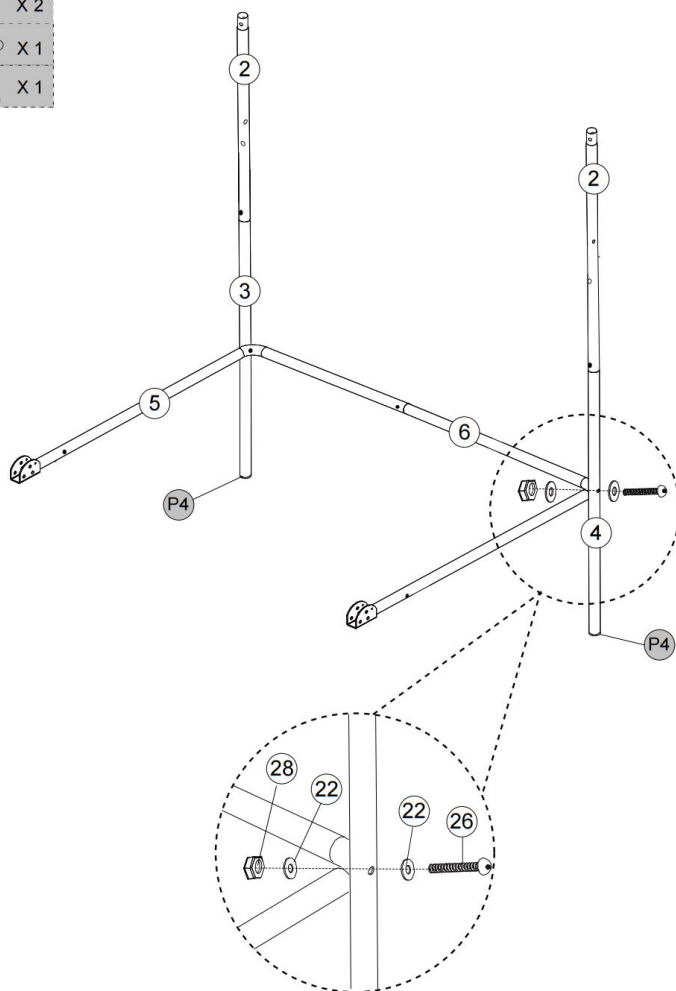


RYS.2



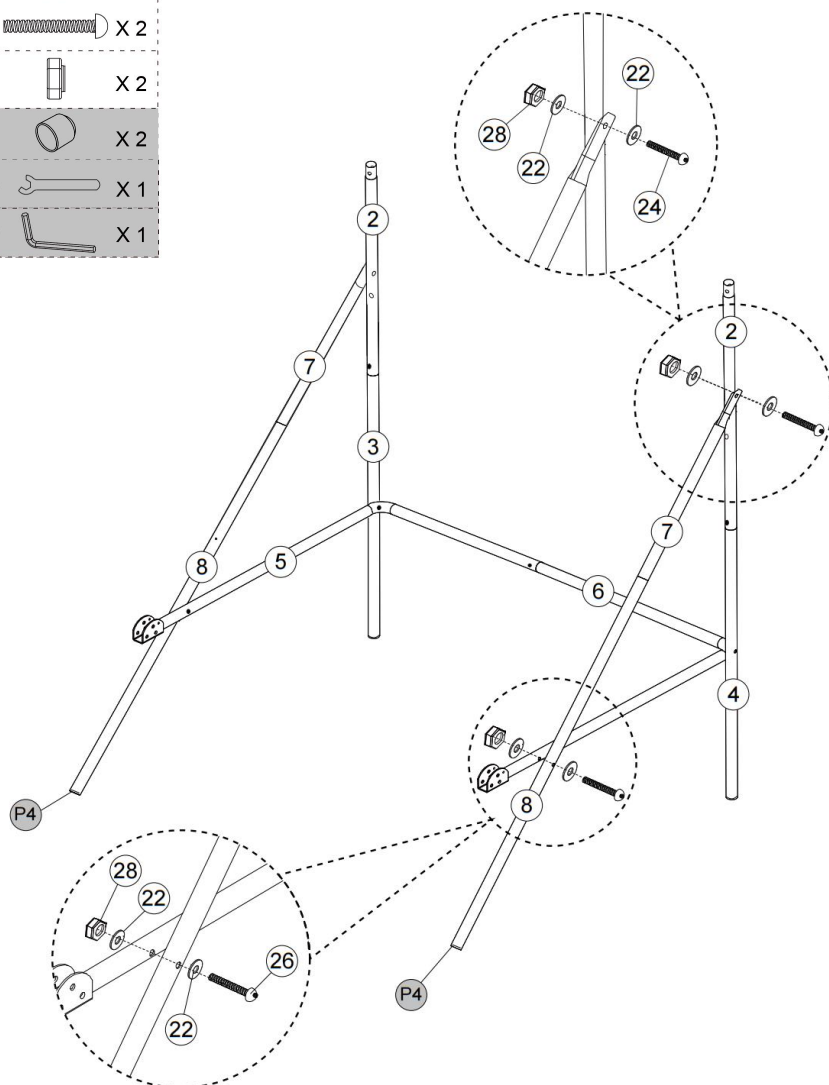
RYS.3

22		X 4
26		X 2
28		X 2
P4		X 2
32		X 1
33		X 1



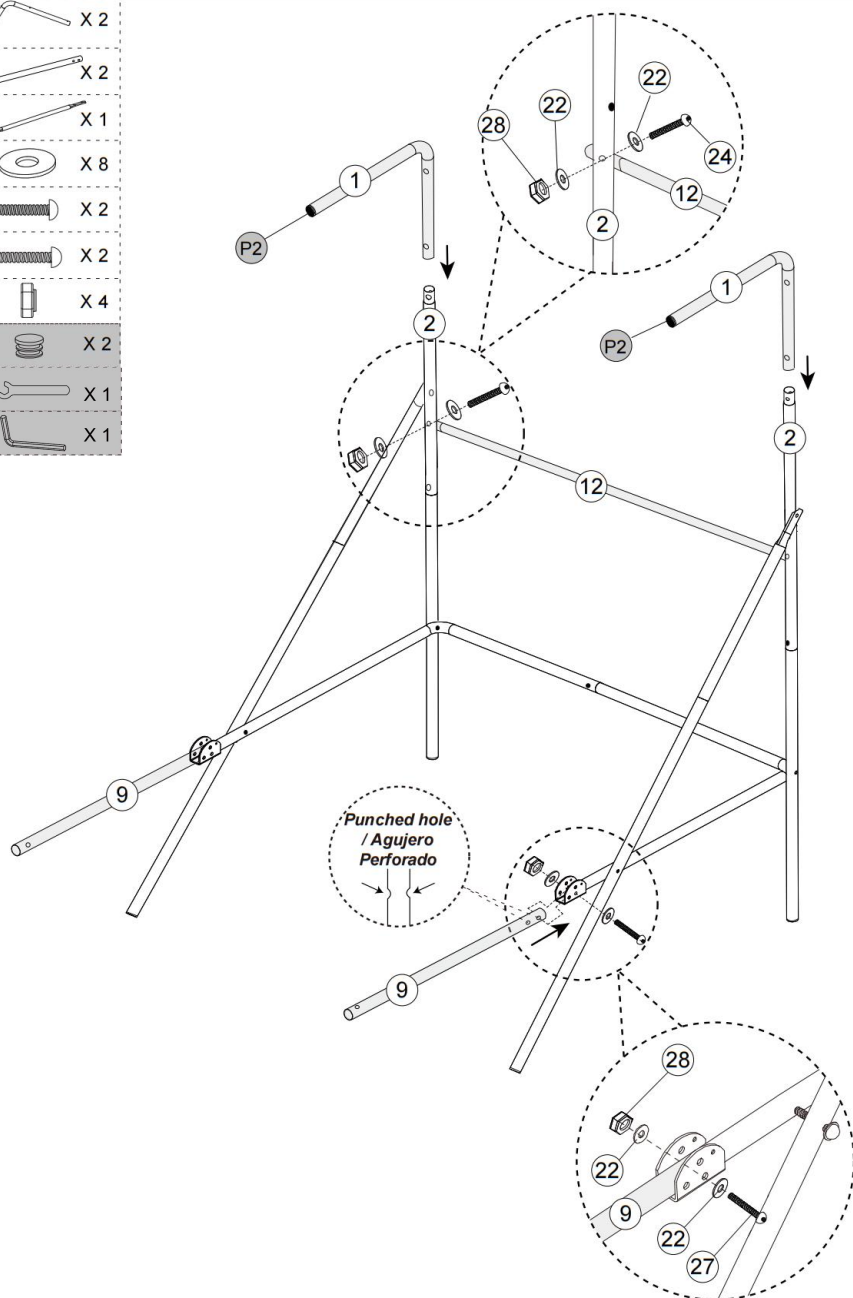
RYS.4

22		X 4
26		X 2
28		X 2
P4		X 2
31		X 1
32		X 1



RYS.5

1		X 2
9		X 2
12		X 1
22		X 8
24		X 2
27		X 2
28		X 4
P2		X 2
31		X 1
32		X 1



RYS.6

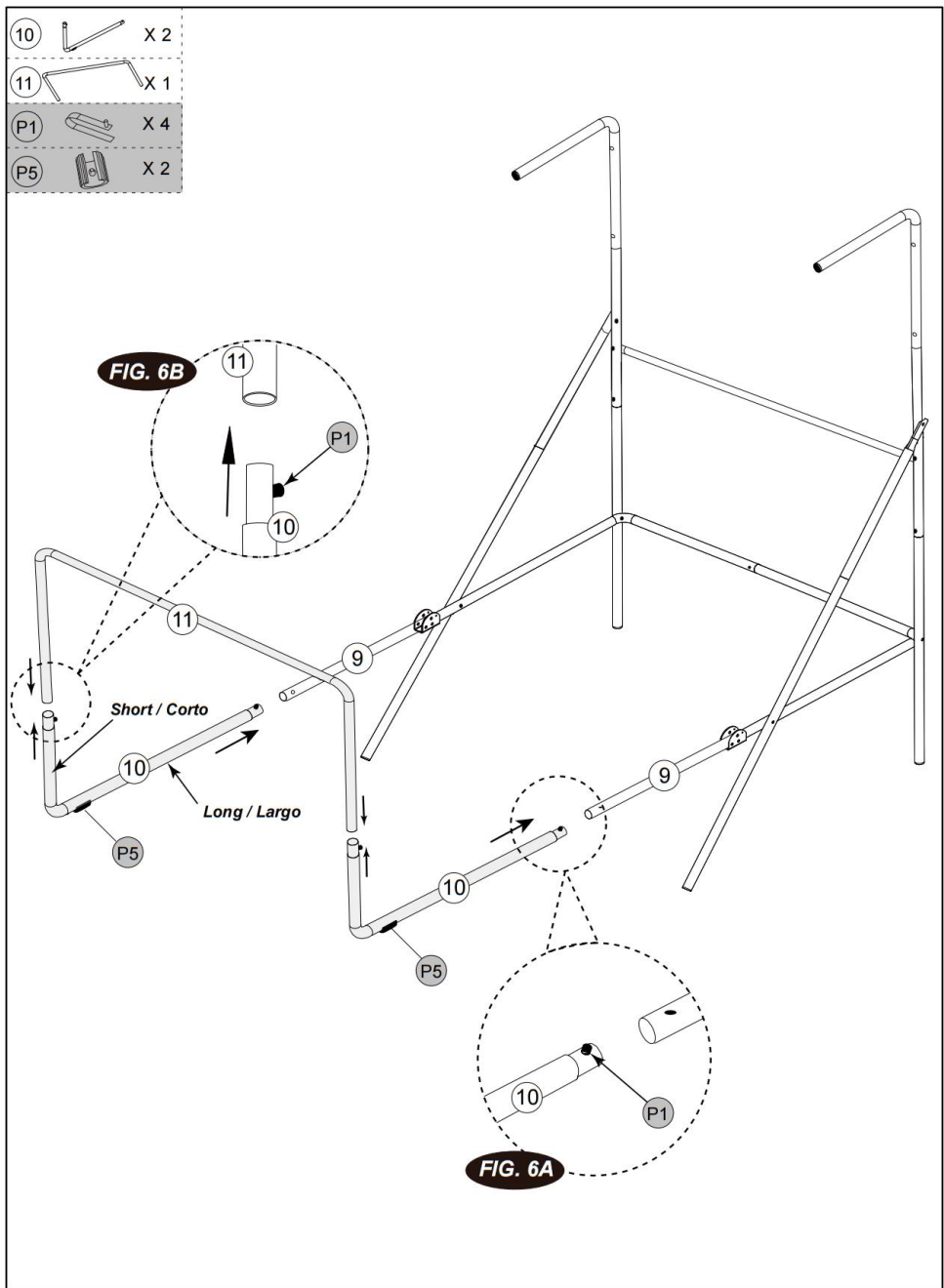
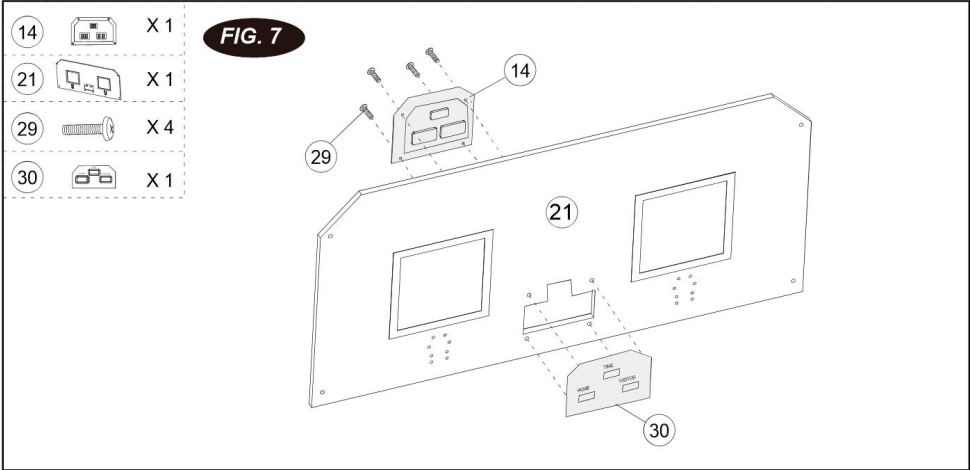


FIG.7



RYS.8

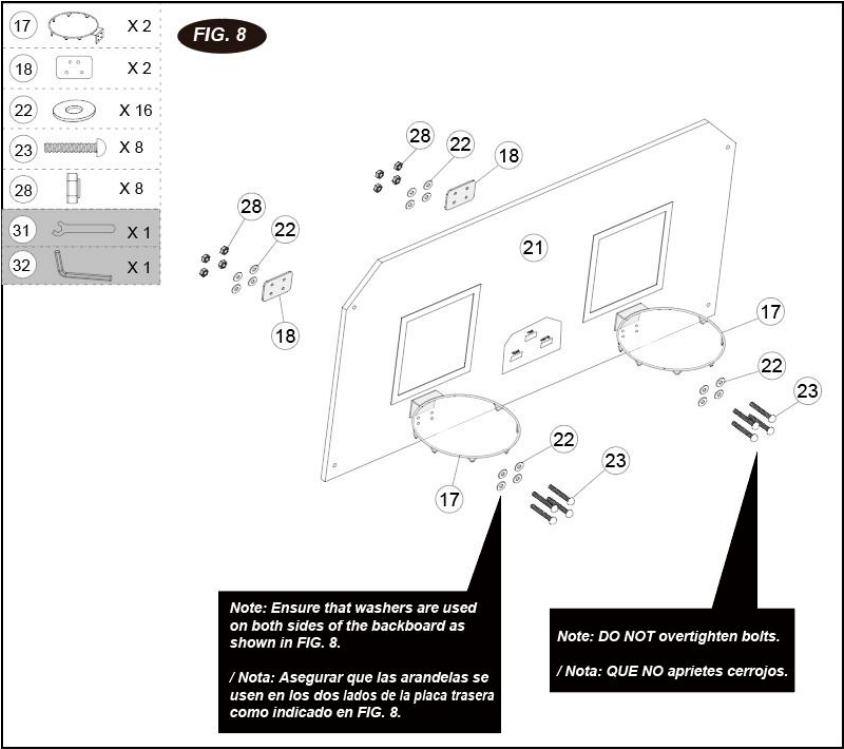
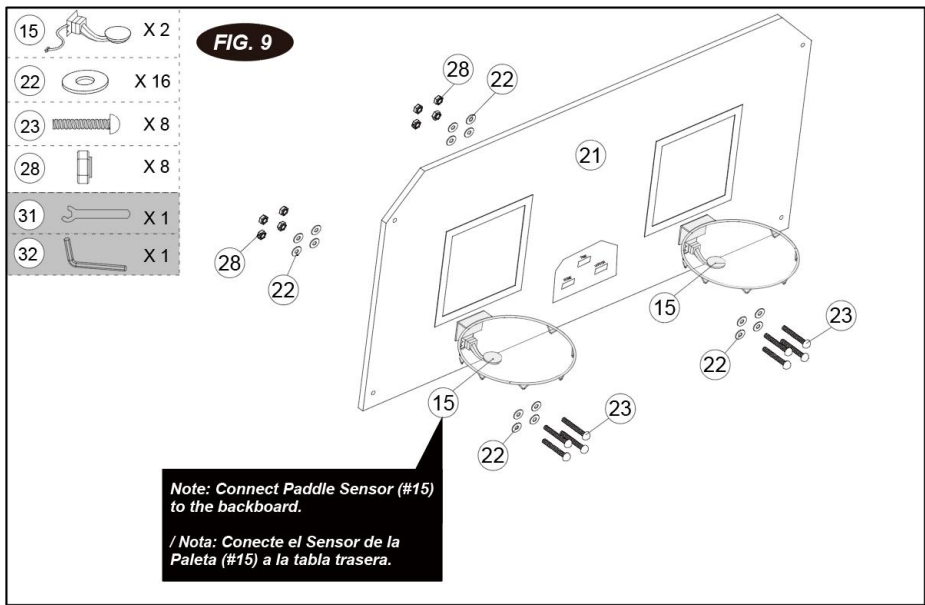
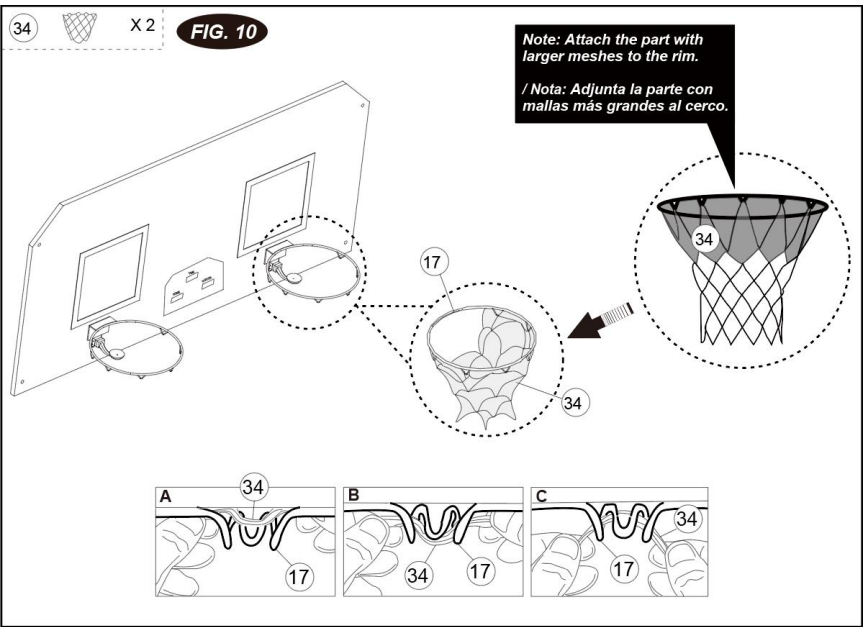


FIG.9



RYS.10



RYS.11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

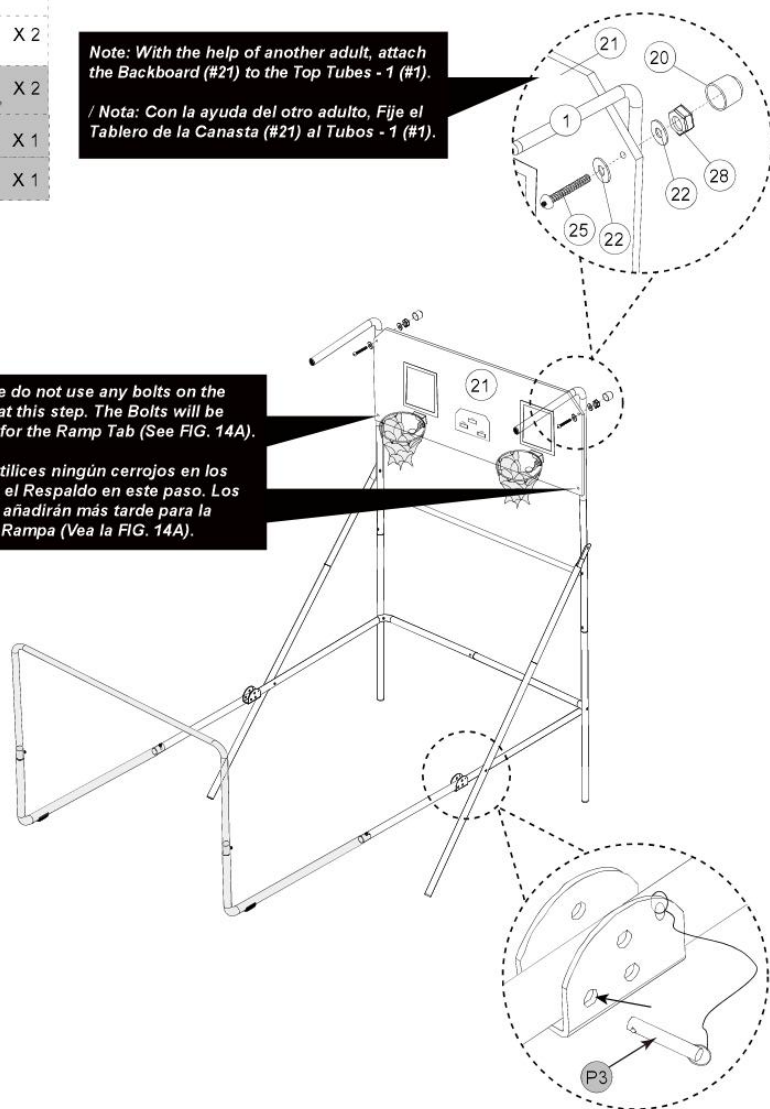
FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).



RYS.12

33 X 1

FIG. 12

Note: Slide in the elastic straps onto Tube - 1, then slide the sleeves of Ball Return Net (#33) onto tubes at the top.

/ Nota: Deslice las correas elásticas sobre el Tubo - 1, luego deslice las mangas de la Red de Retorno de Bola (#33) sobre los Tubos en la parte superior

FIG. 12A

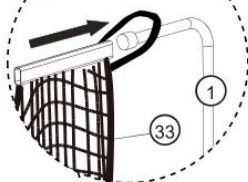
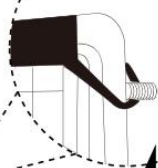
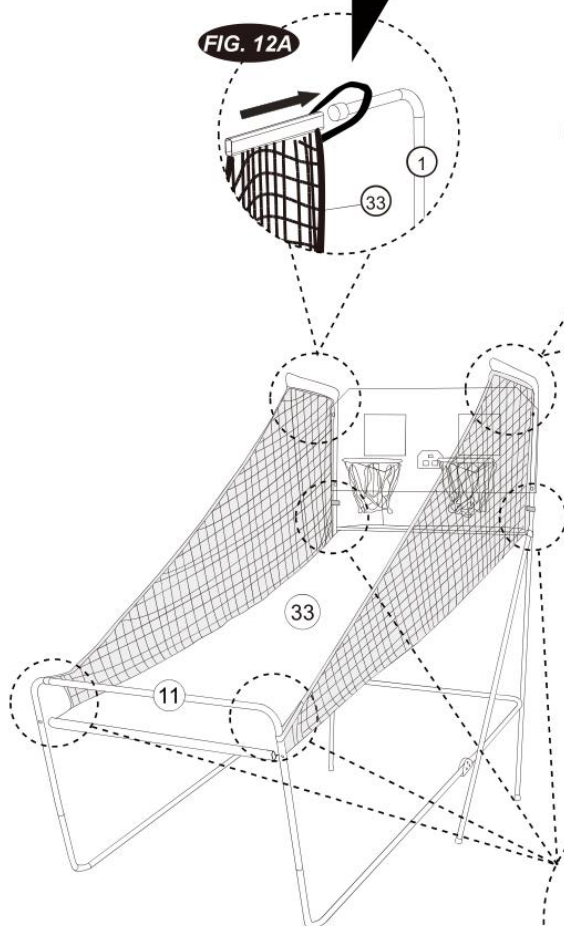


FIG. 12B



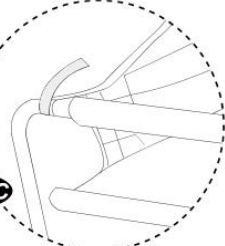
Note: To secure the Ball Return Net (#33) to Tube - 1 (#1), attach the elastic straps over the nuts as shown in FIG. 12B.

/ Nota: Para asegurar la Red de Retorno de Bola (# 33) al Tubo - 1 (# 1), adjunta las correas elásticas sobre las tuercas como mostrado en la FIG. 12B.



Connect Velcro Strap here.
/ Conecte la Correa de Velcro aquí.

FIG. 12C



RYS.13

12		X 1
22		X 4
24		X 2
28		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 13

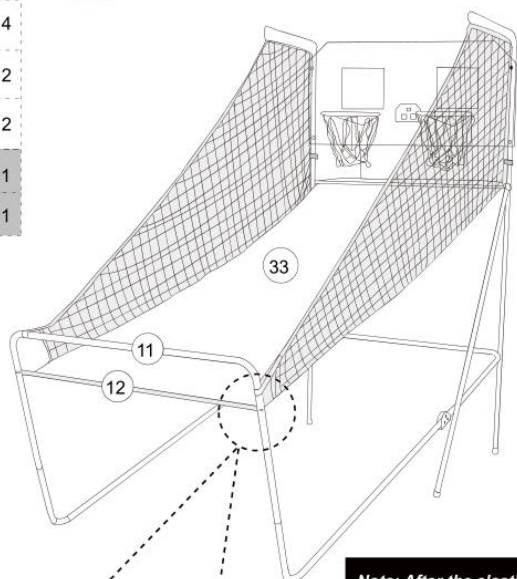
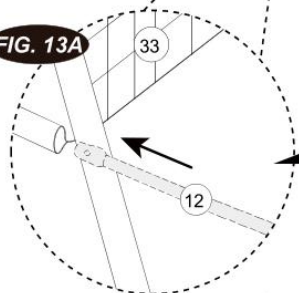


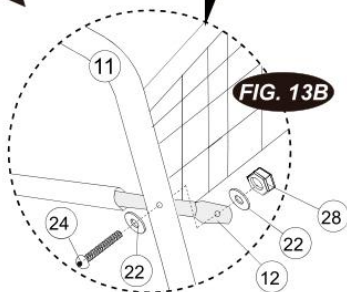
FIG. 13A



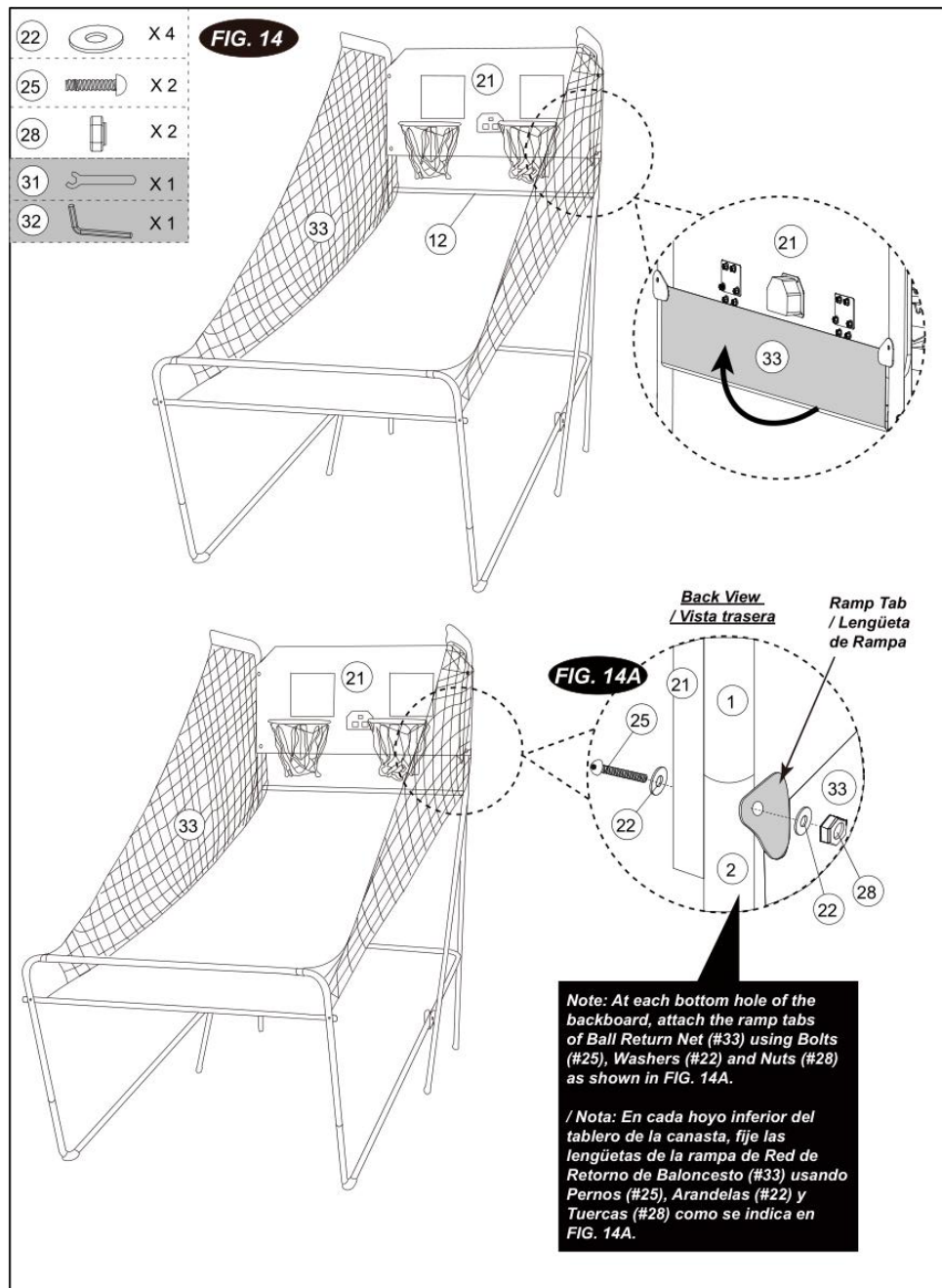
Note: After the elastic straps are bound to Tube 11 (#11), slide Tube - 12 (#12) into the sleeve of the Ball Return Net, then attach it to Tube - 11 (#11) as shown in FIG. 13A. Fasten the Bolt (#24) with the Allen Key (as shown in FIG. 13B) to finish this step.

/ Nota: Después de que las correas elásticas estén botado al Tubo - 11 (#11), deslice el Tubo 12 (#12) dentro de la manga de la Red de Retorno de Bola y luego la sujeta al tubo - 11 (# 11) como mostrado en la FIG. 13A. Ajuste el Cerrojo (#24) con la llave Allen (como mostrado en la figura 13B) para finalizar este paso.

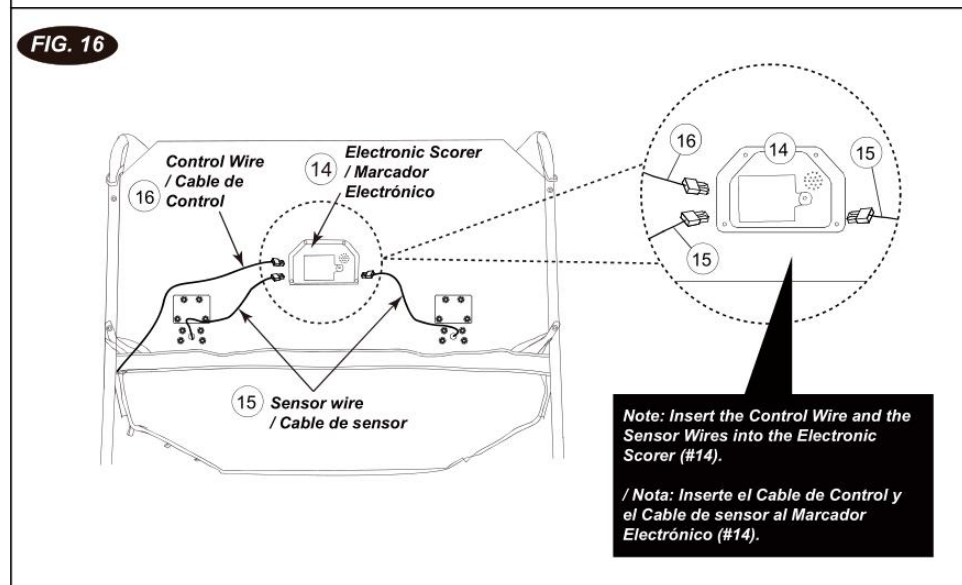
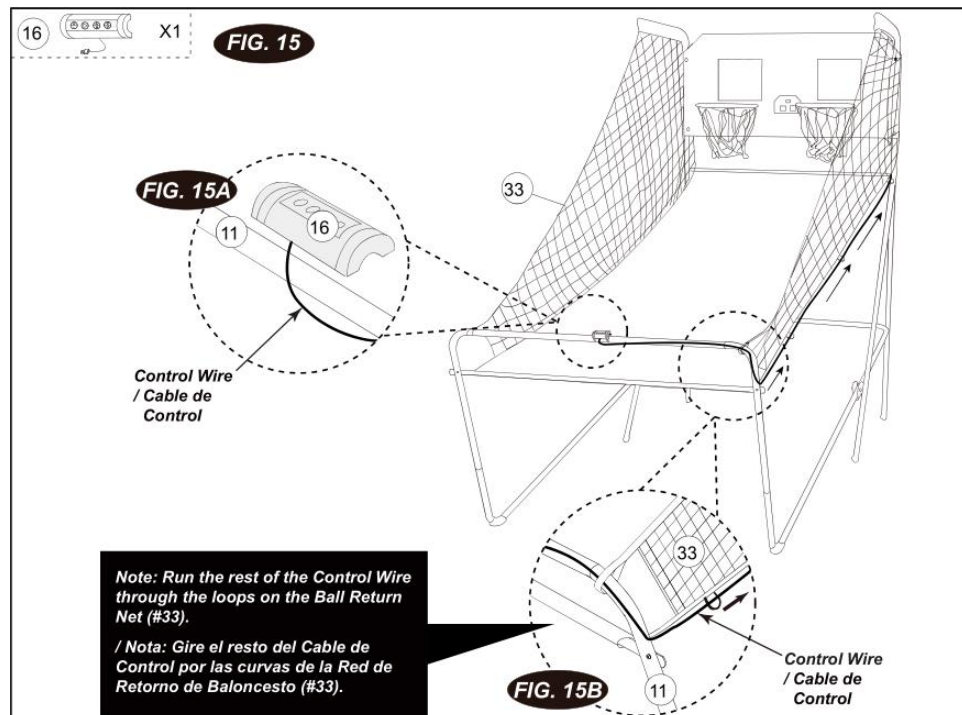
FIG. 13B



RYS.14



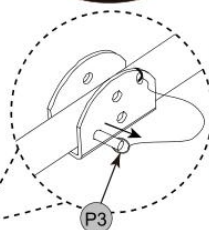
RYS. 15 i 16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



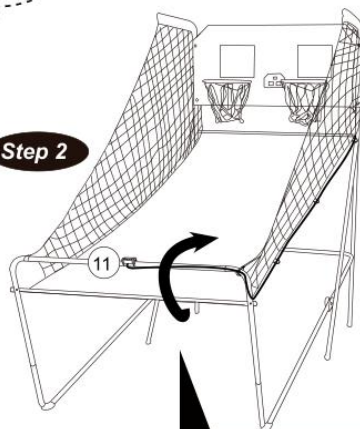
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

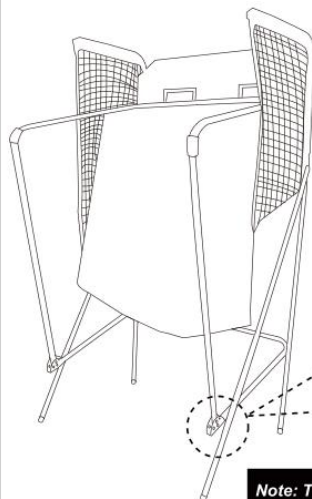
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

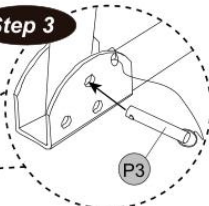


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (# 11) hacia arriba para plegar.



Step 3



⚠ IMPORTANT!
Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

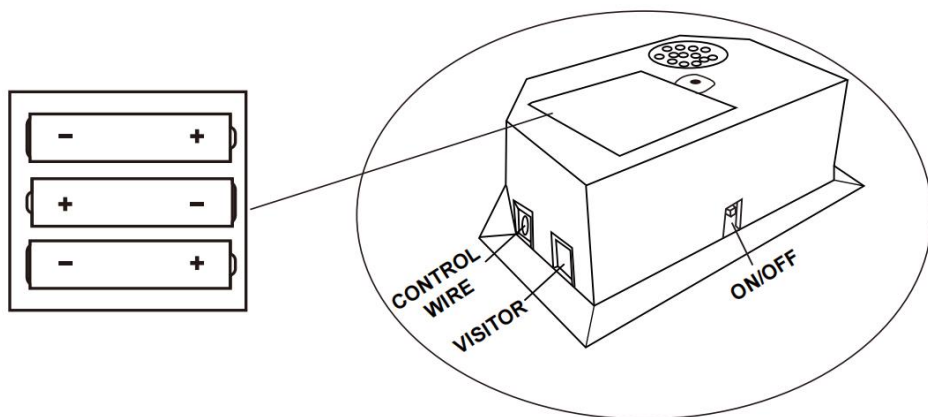
⚠ ¡IMPORTANTE!
Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. Odkręć śrubę za pomocą śrubokręta i otwórz skrzynkę akumulatorową. Włóż 3 baterie AA (brak w zestawie) w kolejności polaryzacji, jak pokazano na wewnętrznej stronie okładki. Następnie zamknij pokrywę za pomocą śrubokręta. Włącz zasilanie za pomocą Przełącznik włącz / wyłącz. (jeśli gra nie będzie używana przez dłuższy czas, zalecamy wyjęcie baterii powinno być usunięte).



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

Niekompletne liczby są wyświetlane na karcie strzelca ekran

- Ostrzeżenie o niskim poziomie naładowania baterii: Gdy poziom naładowania baterii jest bardzo niski, a Komunikat „BATERIA LOW” zostanie wyemitowany 3 razy przez strzelca.
- Sprawdź, czy poziom naładowania baterii jest wystarczający.
- Proszę wymienić baterię

CONTROL BOX OPERATION

Naciśnij „ON/OFF”, aby aktywować strzelca.

Tablica wyników „HOME” pokazuje „01” (predefiniowana gra 1).

Naciśnij „WYBIERZ W GÓRĘ i W DÓŁ”, aby wybrać grę.

Naciśnij „WYBIERZ W GÓRĘ i W DÓŁ”, aby wejść w wybrany tryb gry.

Naciśnij „SOUND”, aby włączyć/wyłączyć dźwięk podczas odtwarzania.

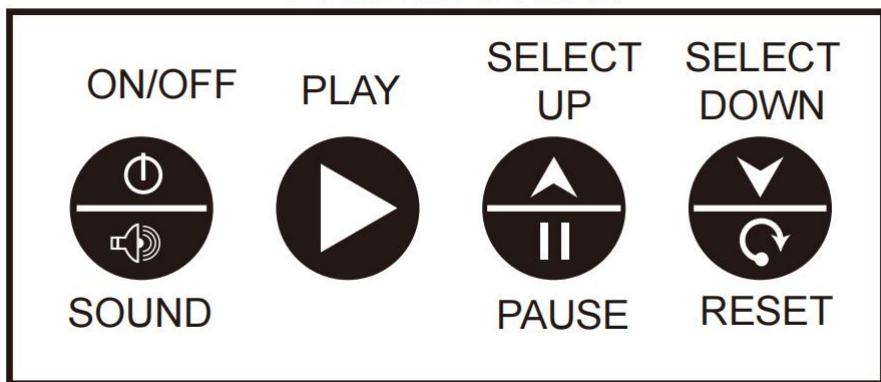
Naciśnij „PAUZA”, aby wstrzymać lub rozpocząć odliczanie czasu.

Naciśnij i przytrzymaj przycisk „ON/OFF” przez 3 sekundy, aby wyłączyć strzelca.

Naciśnij i przytrzymaj przycisk „RESET” przez 3 sekundy, aby zresetować grę.

Uwaga: Jeżeli w ciągu 15 minut nie zostanie oddany żaden strzał lub nie zostanie naciśnięty żaden przycisk, zapis zostanie wyłączony automatycznie.

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Pokonaj zegar czasu

Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry 1.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać pojedynczego/wielu graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij „PLAY”.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać czas odtwarzania, 30/45/60 sekund.

Naciśnij „GRAJ”, aby rozpocząć grę.

Tablica wyników „HOME” pokazuje Gracza 1, 3; Tablica wyników „GOŹŹ” pokazuje Gracza 2, 4.

Wszystkie strzały warte 2 punkty do ostatnich 10 sekund, każdy wynik liczy się jako 3 punkty.

Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy jeden z graczy zakończy grę. Gracz z większą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać na graczu z wyższym wynikiem).

Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę.

2. Pokonaj zegar za 3 punkty

Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry 2.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać pojedynczego/wielu graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij „PLAY”.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać czas odtwarzania, 30/45/60 sekund.

Naciśnij „GRAJ”, aby rozpocząć grę.

Tablica wyników „HOME” pokazuje Gracza 1, 3; Tablica wyników „GOŹŹ” pokazuje Gracza 2, 4.

Wszystkie oddane strzały liczą się 3 punkty.

Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy jeden z graczy zakończy grę. Gracz z większą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać na graczu z wyższym wynikiem).

Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę.

3. Odeprzyj walkę

Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry 3.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać czas odtwarzania, 30/45/60 sekund.

Naciśnij „GRAJ”, aby rozpocząć grę.

Strzał wykonany w bramce „HOME”, +2 punkty zdobyte na tablicy „HOME” i -2 punkty dla „GOŚCIA”.

Strzał wykonany w kadrze „GOŚCIE”, +2 punkty zdobyte na tablicy „GOŚCIE” i -2 punkty za „DOM”.

Gdy gracz zdobędzie 10 punktów, wygrywa i gra się kończy.

Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę.

4. Koń

A. Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry.

B. Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać wielu graczy (P2/P3/P4)

C. Po wybraniu liczby graczy naciśnij „PLAY”.

D. Gracz musi oddać strzał w ciągu 2 sekund.

mi. Pierwszy gracz może strzelać do dowolnej obręczy (domowej lub GOŚCIA).

Jeśli pierwszy gracz zdobędzie bramkę w ciągu 2 sekund, nie ma żadnej litery dany. Gra toczy się dalej dla następnego gracza. Na tablicy wyników pojawi się informacja „następny gracz (P2P3/P4)”, a dioda LED zamiga dwukrotnie za sekundę. Po flashowaniu następny gracz musi powtórzyć strzał w tę samą obręcz, którą wybrał pierwszy gracz.

F. Jeśli gracz nie zdobędzie bramki w ciągu 2 sekund, otrzyma pierwszą literę „H”, która zostanie wyświetlona na tablicy wyników. Gra pozostaje dla tego samego gracza, dopóki ten nie zdobędzie punktów. Jeśli gracz będzie nadal tęsknił, otrzyma „O”, po którym następuje „R”, „S”, „E”. Pojawia się litera „E”, gracz wypada z gry.

G. Pierwszy gracz, który napisze „koń”, przegrywa. Gracze pozostają w trybie powtarzania kroku defensywnego aż do zakończenia gry

H. Gracz, który jako ostatni napisze „koń”, wygrywa

I. Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę

5. Punkt kontrolny

Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry 5.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać pojedynczego/wielu graczy (P1/P2/P3/P4).

Naciśnij „GRAJ”, aby rozpocząć grę.

„HOME” wyświetla „player”, „VISITOR” wyświetla „24” punkty, wstępnie ustawiony czas odtwarzania 40 sekund.

Zdobyte punkty zostaną wyświetlone na tablicy wyników „HOME”

Przed upływem czasu, po zdobyciu 24/52/68/86 punktów, czas gry wydłuża się odpowiednio o 10/20/10/20 sekund

Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy jeden z graczy zakończy grę

Gracz z większą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać na graczu z wyższym wynikiem)

Gra kończy się, gdy gracz zdobędzie 99 punktów

Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę

6. Dookoła świata

Za pomocą taśmy zaznacz linie strzelania.

Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry 6.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać pojedynczego/wielu graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij „PLAY”.

Tablica wyników „HOME” wyświetla Gracza 1/2/3/4, „GOŹŹ” wyświetla zdobyte punkty.

Gdy wynik osiągnie 14 punktów lub czas upłynie 99 sekund, następuje odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy jeden gracz kończy grę.

Gracz, który jako pierwszy zakończy grę, wygrywa (dioda LED będzie migać na zwycięzcy).

Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę.

7. Strzelaj w lewo i w prawo

Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry 7.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać pojedynczego/wielu graczy (P1/P2/P3/P4).

Po wybraniu liczby graczy naciśnij „PLAY”.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać czas odtwarzania, 30/45/60 sekund.

Naciśnij „GRAJ”, aby rozpocząć grę.

Tablica wyników „HOME” wyświetla Gracza, „GOŚCIE” wyświetla punkty.

Wykonaj strzał w ramce „HOME”, gdy dioda LED miga na „HOME”, a na „HOME” wyświetlają się 2 punkty.

Wykonaj zdjęcie w ramce „VISITOR”, gdy dioda LED miga na „VISITOR”, a na „VISITOR” wyświetlają się 2 punkty.

Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy jeden z graczy zakończy grę.

Gracz z większą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać na graczu z wyższym wynikiem).

Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę.

8. Jeden do jednego

Naciśnij „GRAJ”, aby wejść do gry 8.

Naciśnij „GÓRA/DÓŁ”, aby wybrać czas odtwarzania, 30/45/60 sekund.

Naciśnij „GRAJ”, aby rozpocząć grę.

Strzał w bramce „HOME”, 2 punkty zdobyte dla „DOMU”, wszystkie strzały liczą się 3 punkty w ciągu ostatnich 10 sekund.

Strzał wykonany w oprawie „GOŹDZIC”, 2 punkty zdobywane dla „GOŚCIA”, wszystkie strzały liczą się po 3 punkty w ciągu ostatnich 10 sekund.

Gracz z większą liczbą zdobytych punktów wygrywa po upływie czasu.

Naciśnij „GRAJ”, aby ponownie uruchomić tę grę.

FCC Informacje o strzelcu

UWAGA: Zmiany lub modyfikacje, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do obsługi urządzenia!

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom:

- 1) Ten produkt może powodować szkodliwe zakłócenia.
- 2) Ten produkt musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.

OSTRZEŻENIE: Zmiany lub modyfikacje tego produktu, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do obsługi produktu.

Uwaga: ten produkt został przetestowany i stwierdzono, że spełnia ograniczenia dla urządzeń cyfrowych klasy B zgodnie z częścią 15 przepisów FCC.

Ograniczenia te mają na celu zapewnienie rozsądnej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacjach domowych.

Ten produkt generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej, a jeśli nie zostanie zainstalowany i nie będzie używany zgodnie z instrukcją, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Nie ma jednak gwarancji, że w konkretnej instalacji nie wystąpią zakłócenia. Jeśli produkt powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radia lub telewizji, co można stwierdzić poprzez wyłączenie i włączenie produktu, zachęca się użytkownika do podjęcia próby skorygowania zakłóceń za pomocą jednego lub kilku z poniższych środków.

- Zmień orientację lub położenie anteny odbiorczej.
- Zwiększ odległość pomiędzy produktem a odbiornikiem.
- Podłącz produkt do gniazdka w innym obwodzie niż ten, do którego podłączony jest odbiornik.
- Skonsultuj się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radiowo-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.

PRAWIDŁOWE POZYTYWANIE strzelca



Ten produkt podlega postanowieniom dyrektywy europejskiej 2012/19/UE. Symbol przekreślonego kosza na śmieci oznacza, że produkt wymaga selektywnej zbiórki śmieci na terenie Unii Europejskiej.

Dotyczy to produktu i wszystkich akcesoriów oznaczonych tym symbolem. Produktów oznaczonych jako takie nie można wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi, lecz należy je przekazać do punktu zbiórki w celu recyklingu urządzeń elektrycznych i elektronicznych.

Producent: Shanghai muxinmuyeyouxiangongsi

Adres: Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, szanghaj
200000 CN.

Import do AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREET EASTWOOD NSW 2122
Australia

Import do USA: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place,
Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Techniczny Certyfikat wsparcia i e-gwarancji

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technique Assistance et certificat de garantie électronique

www.vevor.com/support

Jeu d'arcade de basket-ball

MODÈLE : HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

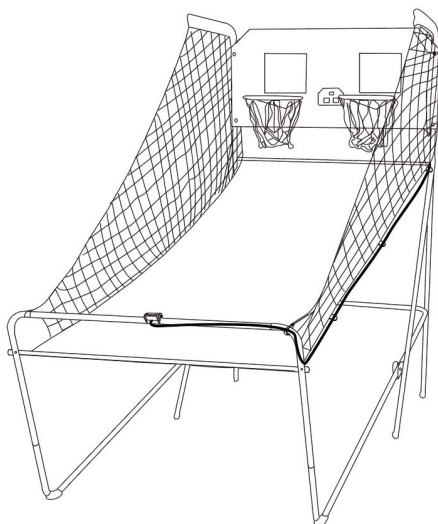
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODÈLE : HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Merci beaucoup d'avoir choisi ceci Jeu d'arcade de basket-ball

- Veuillez lire toutes les instructions avant de l'utiliser. Les informations vous aideront à obtenir les meilleurs résultats possibles.

INTRODUCTION

AVERTISSEMENT : POUR RÉDUIRE LES RISQUES DE BLESSURES AUX PERSONNES.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS



AVERTISSEMENT:

Veuillez lire toutes les instructions avant d'utiliser ce produit

Il est de la responsabilité du propriétaire de s'assurer que tous les utilisateurs de ce produit sont pleinement conscients de tous les avertissements et précautions.

- Ce produit est utilisé uniquement comme prévu. Ne dépassez pas la charge nominale.
- Ne laissez tomber et n'insérez rien dans un trou.
- Lorsqu'il n'est pas utilisé, veuillez exposer le produit à l'extérieur pendant une longue période.

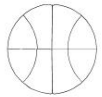
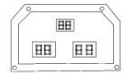
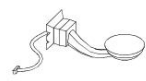
AVERTISSEMENT : POUR ÉVITER DES BLESSURES GRAVES ET LA MORT PAR BASCULEMENT :

- **Avertissement!** Les enfants doivent être utilisés sous la surveillance directe d'un adulte ; Veuillez garder le produit hors de portée des enfants lors de l'assemblage.
- Utiliser uniquement comme prévu. Ne laissez pas les enfants jouer ou sauter sur le produit. Ne vous tenez pas debout sur l'article et ne l'utilisez pas comme escabeau.
- Inspectez avant chaque utilisation. Ne l'utilisez pas si les pièces sont desserrées ou endommagées.
- Serrez les vis inférieures tous les trois mois pour éviter le desserrage des pieds.
- Ne dépassez pas la capacité de poids indiquée.

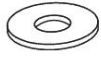
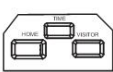
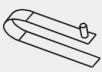
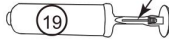
PRODUCT PARAMETER

Modèle	Taille du produit (LxIxH)	Matériel	Couleur
HD081B 24002	2090x1130x2050mm	Fer , plaque MDF , maille PE	Noir et blanc

PART LIST

1  x2 Tube - 1 Tubo - 1	2  x2 Tube - 2 Tubo - 2	3  x1 Tube - 3 Tubo - 3	4  x1 Tube - 4 Tubo - 4
5  x1 Tube - 5 Tubo - 5	6  x1 Tube - 6 Tubo - 6	7  x2 Tube - 7 Tubo - 7	8  x2 Tube - 8 Tubo - 8
9  x2 Tube - 9 Tubo - 9	10  x2 Tube - 10 Tubo - 10	11  x1 Tube - 11 Tubo - 11	12  x2 Tube - 12 Tubo - 12
13  x4 Basketball Baloncesto	14  x1 Electronic Scorer Marcador Electrónico	15  x2 Paddle Sensor Sensor de Paleta	16  x1 Control Box Caja de Control Con Cable

M6x38mm Bolt

17		x2	18		x2	19		x1	20		x2
	Rim	Aro		Rim Support	Placa Plástica de Soporte de Rampa		Air Pump	Bomba de Aire		End Cap - A	Gorra Final - A
21		x1	22		x64	23		x16	24		x6
	Backboard	Tablero de Canasta		M6 Washer	Arandela M6		M6x20mm Bolt	Perno M6x20mm		M6x38mm Bolt	Perno M6x30mm
25		x4	26		x4	27		x2	28		x32
	M6x45mm Bolt	Perno M6x42mm		M6x55mm Bolt	Perno M6x48mm		M6x40mm Bolt	Perno M6x35mm		M6 Nut	Tuerca M6
29		x4	30		x1	31		x1	32		x1
	3.5x10mm Bolt	Perno 3.5X10mm		Electronic Scorer Face Plate	Placa Frontal de Marcador		Wrench	Llave Inglesa		Allen Key	Llave Allen
33		x1	34		x2						
	Ball Return Net	Red de Retorno de Baloncesto		Rim Net	Red						
P1		x9	P2		x2	P3		x2	P4		x4
	Push Button	Botón de presión		Plastic Pole Insert	Encaje de Poste Plástico		Locking Pin	Clavija de cerradura		End Cap - B	Gorra Final - B
P5		x2									
	Pole Holder	Soporte de Tubo									

ASSEMBLY

1. Trouvez un endroit propre et plat pour commencer l'assemblage de votre produit.
2. Retirez toutes les pièces de la boîte et vérifiez que vous

avoir toutes les pièces répertoriées comme indiqué sur la liste des pièces pages. Coupez ou déchirez soigneusement les quatre coins de la boîte afin que le fond de la boîte puisse être utilisé comme votre surface de travail.

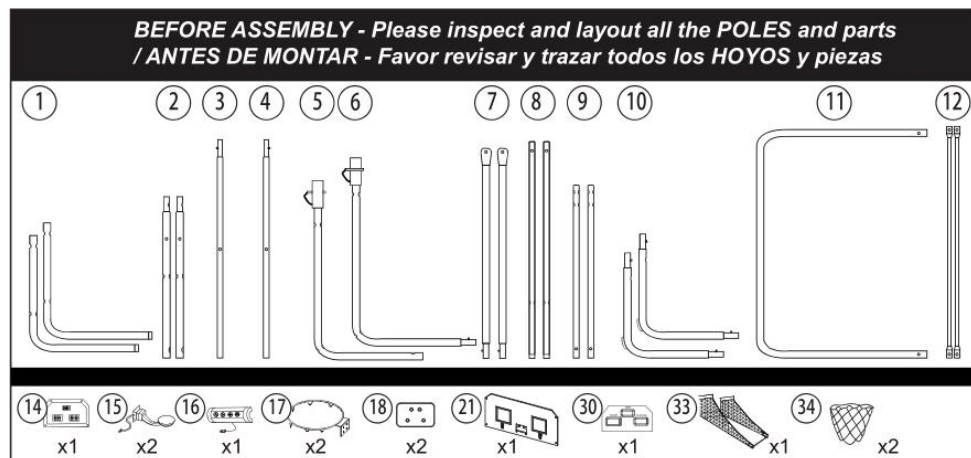


FIG. 1

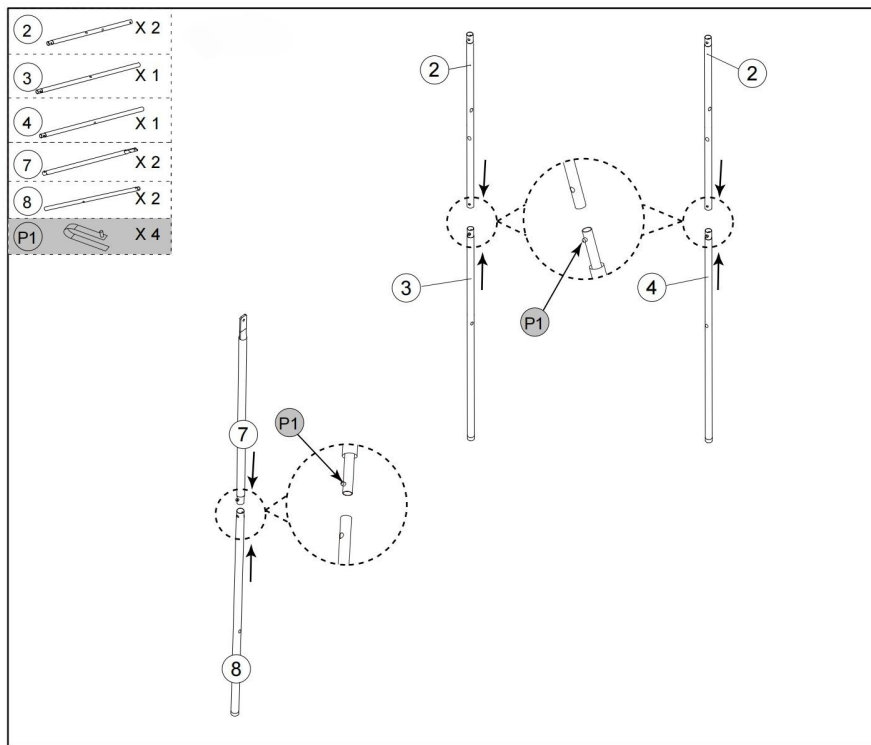


FIG.2

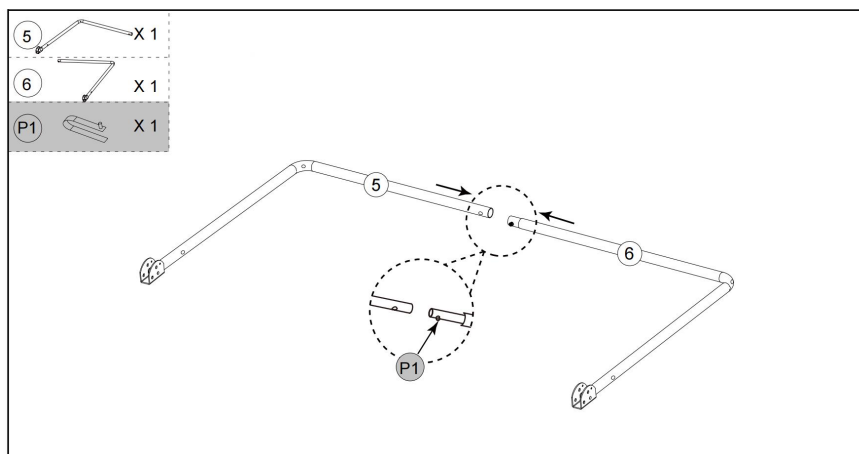


FIG.3

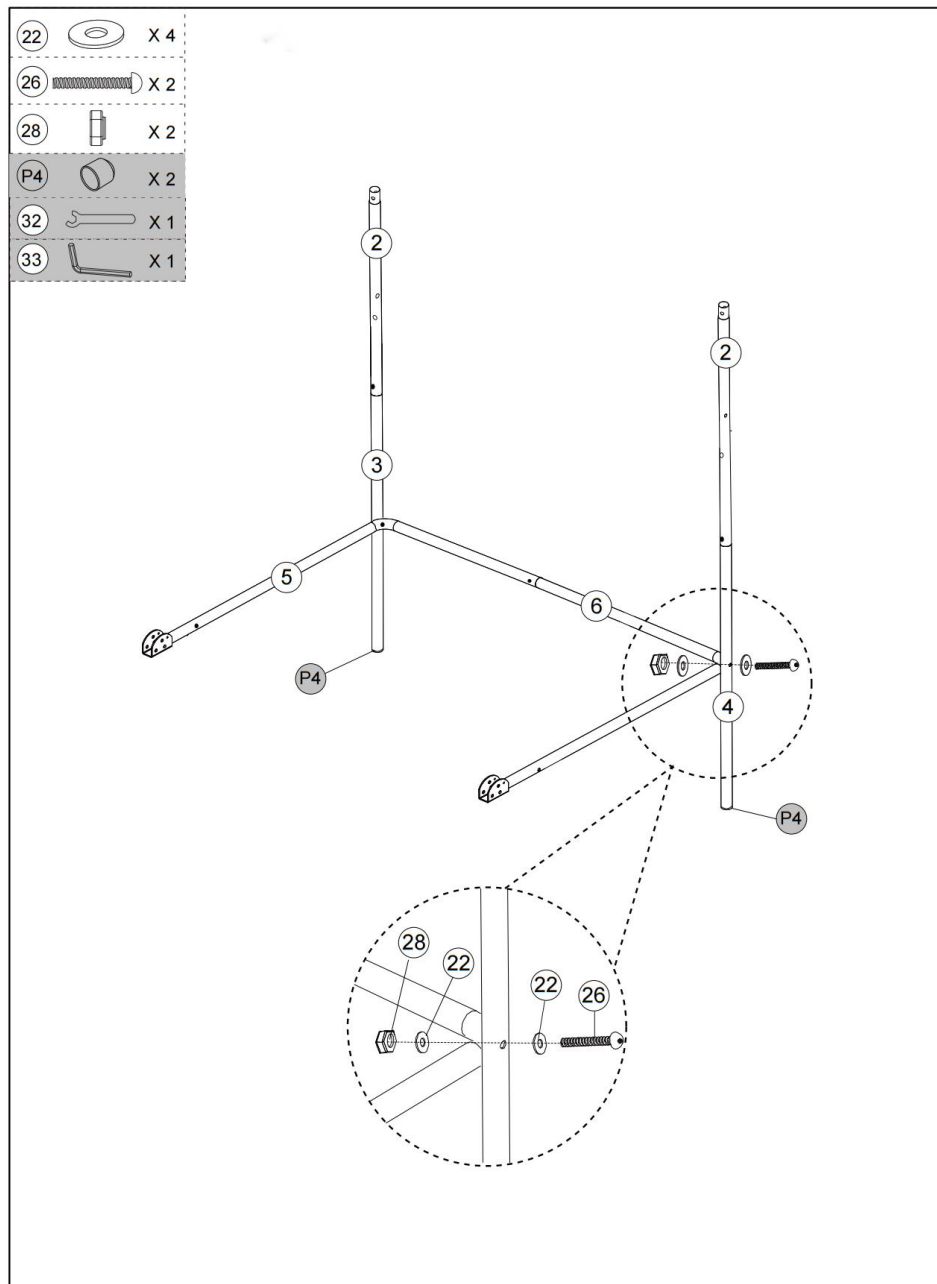


FIG.4

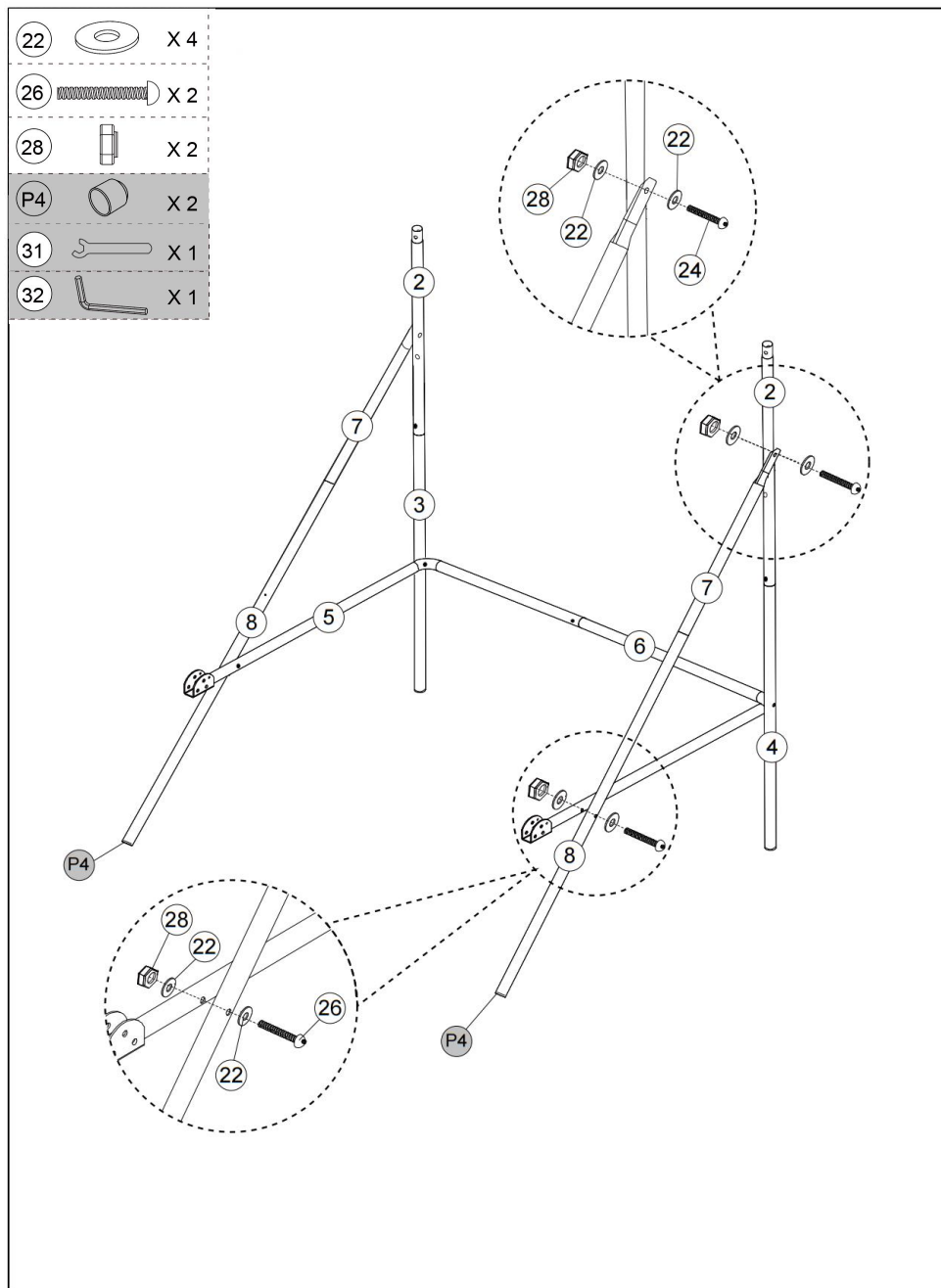


FIG.5

1		X 2
9		X 2
12		X 1
22		X 8
24		X 2
27		X 2
28		X 4
P2		X 2
31		X 1
32		X 1

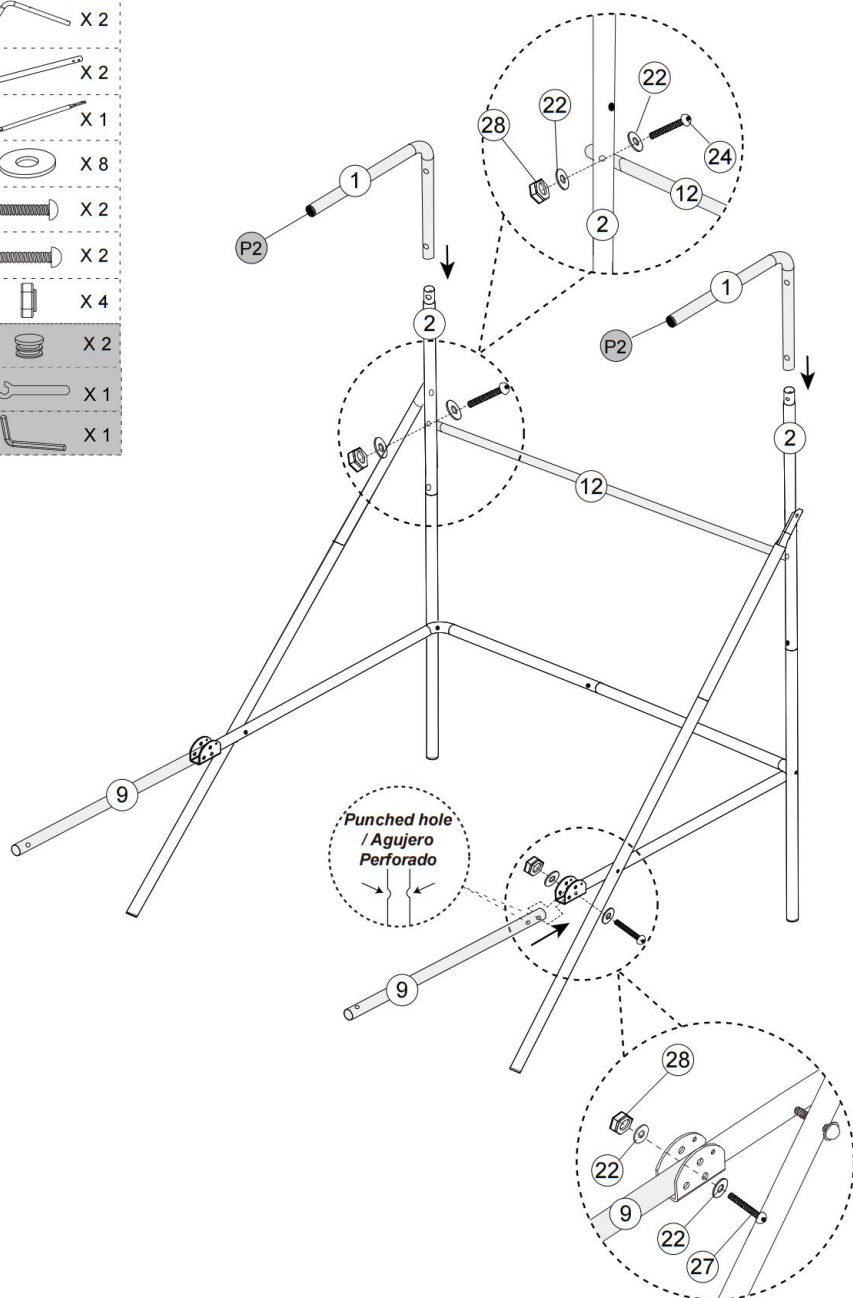


FIG.6

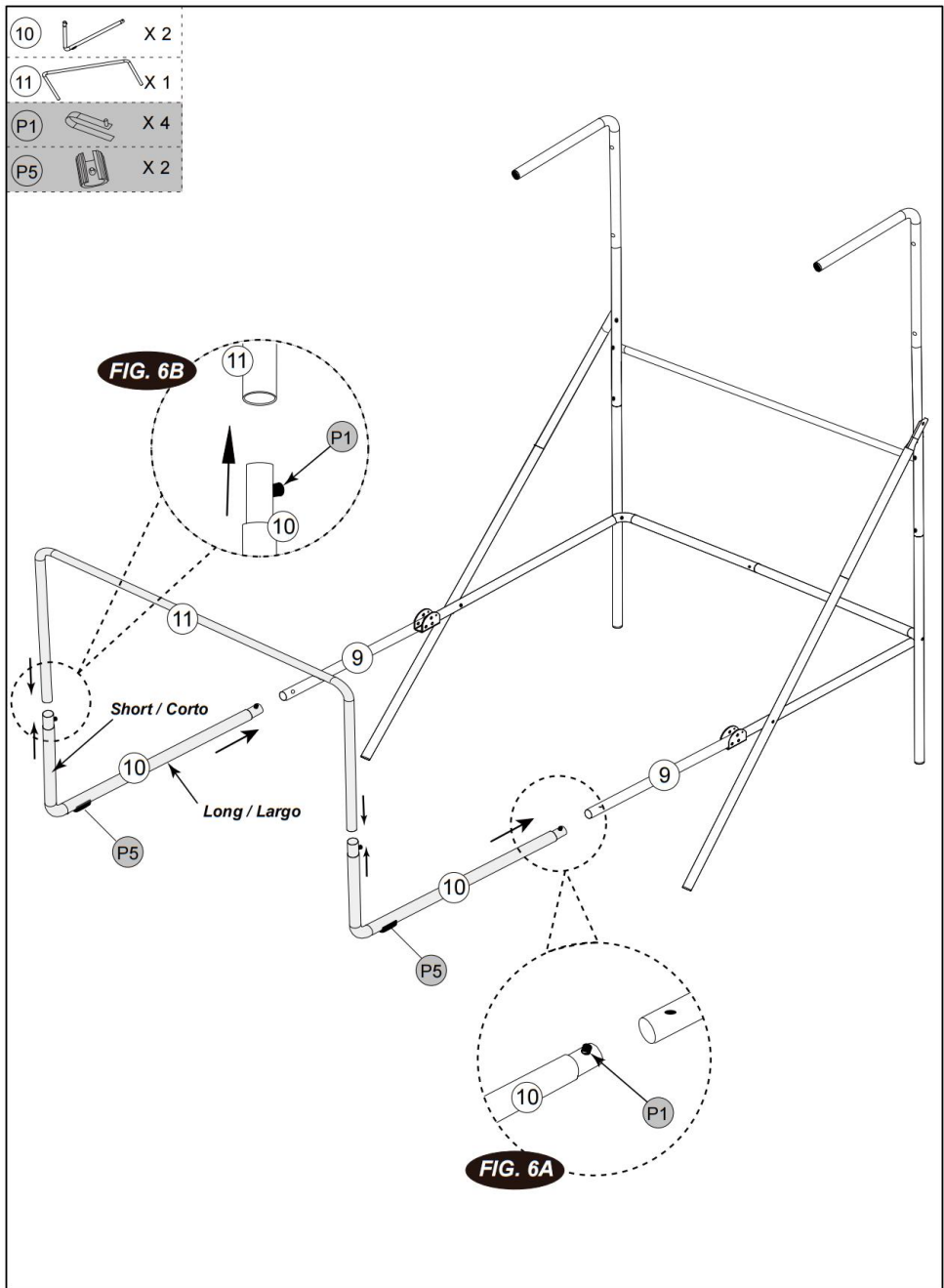


FIG.7

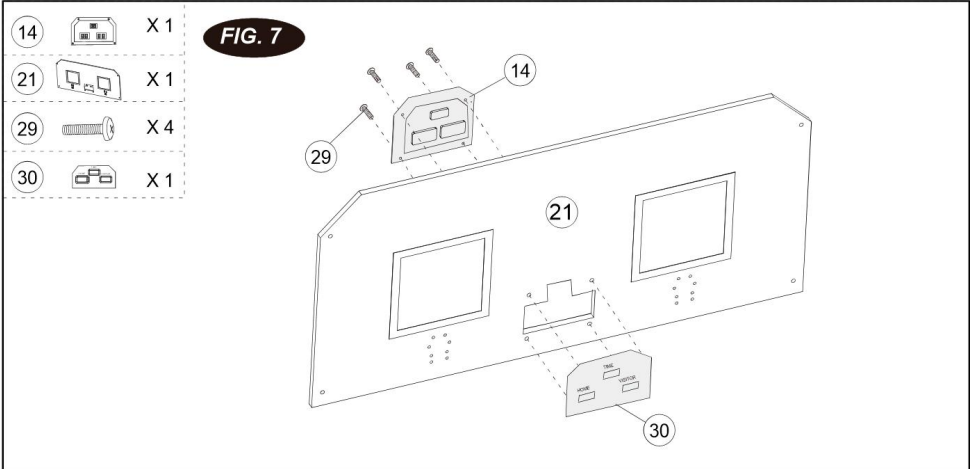


FIG.8

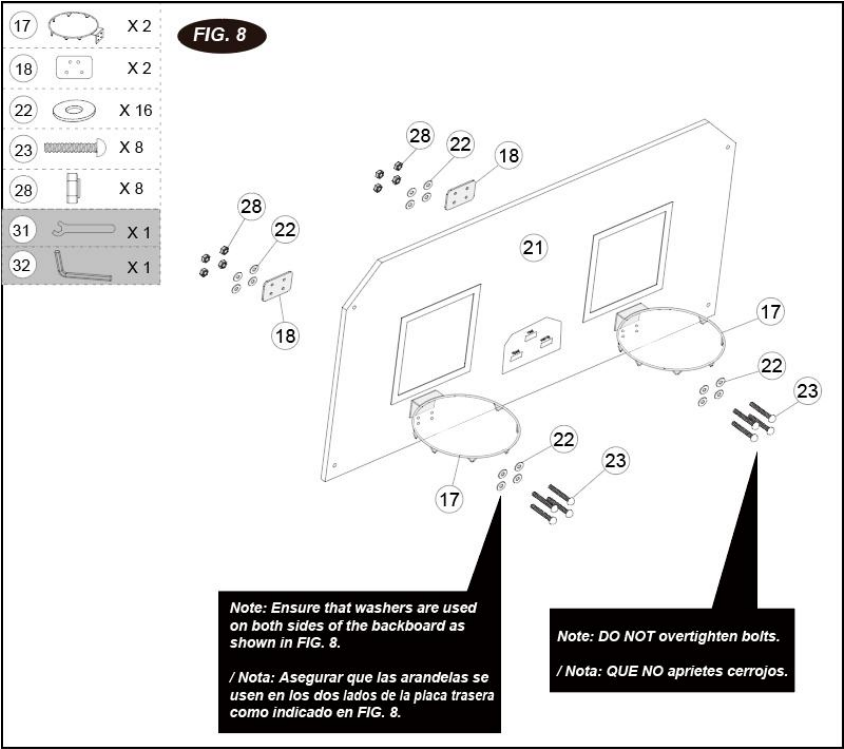


FIG.9

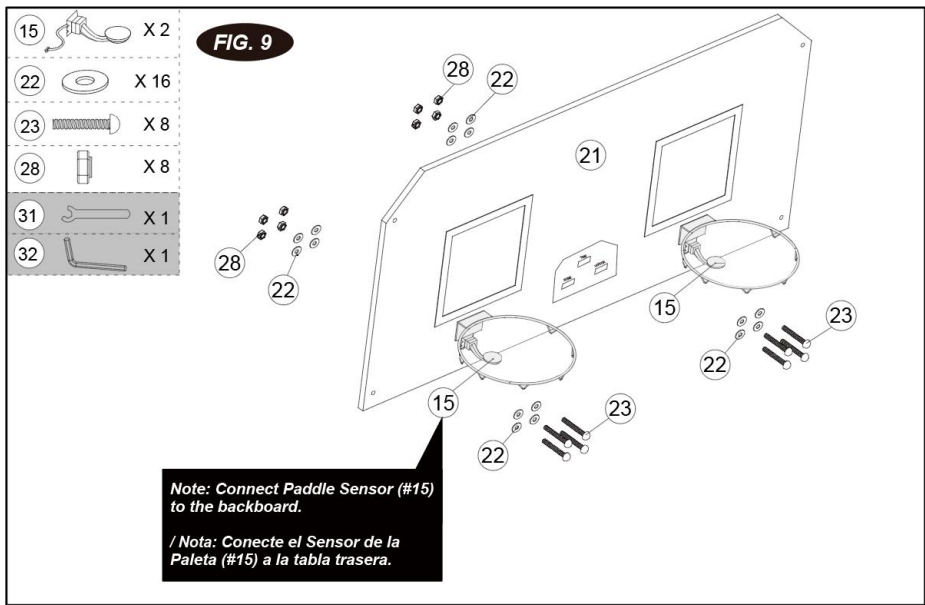


FIG.10

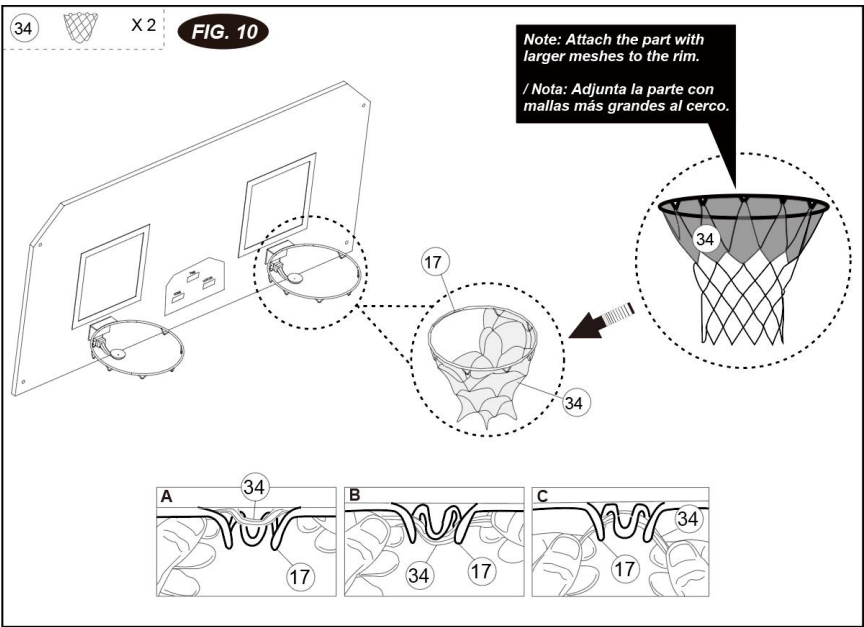


FIG.11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).

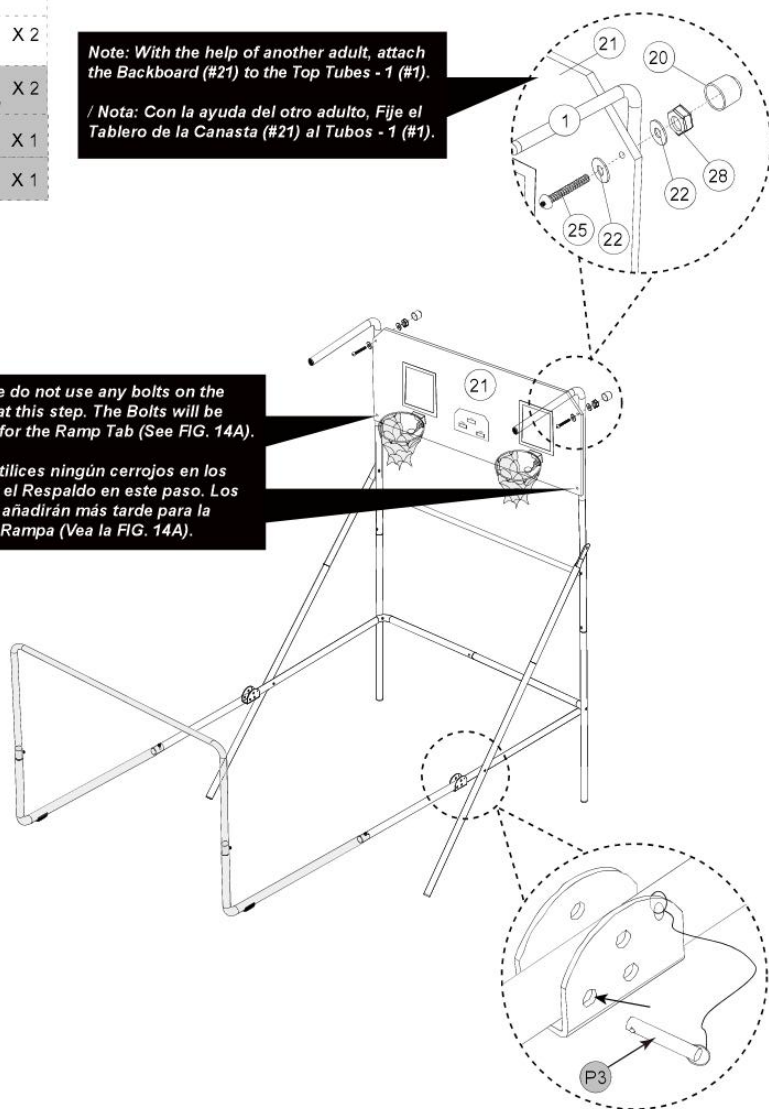


FIG.12

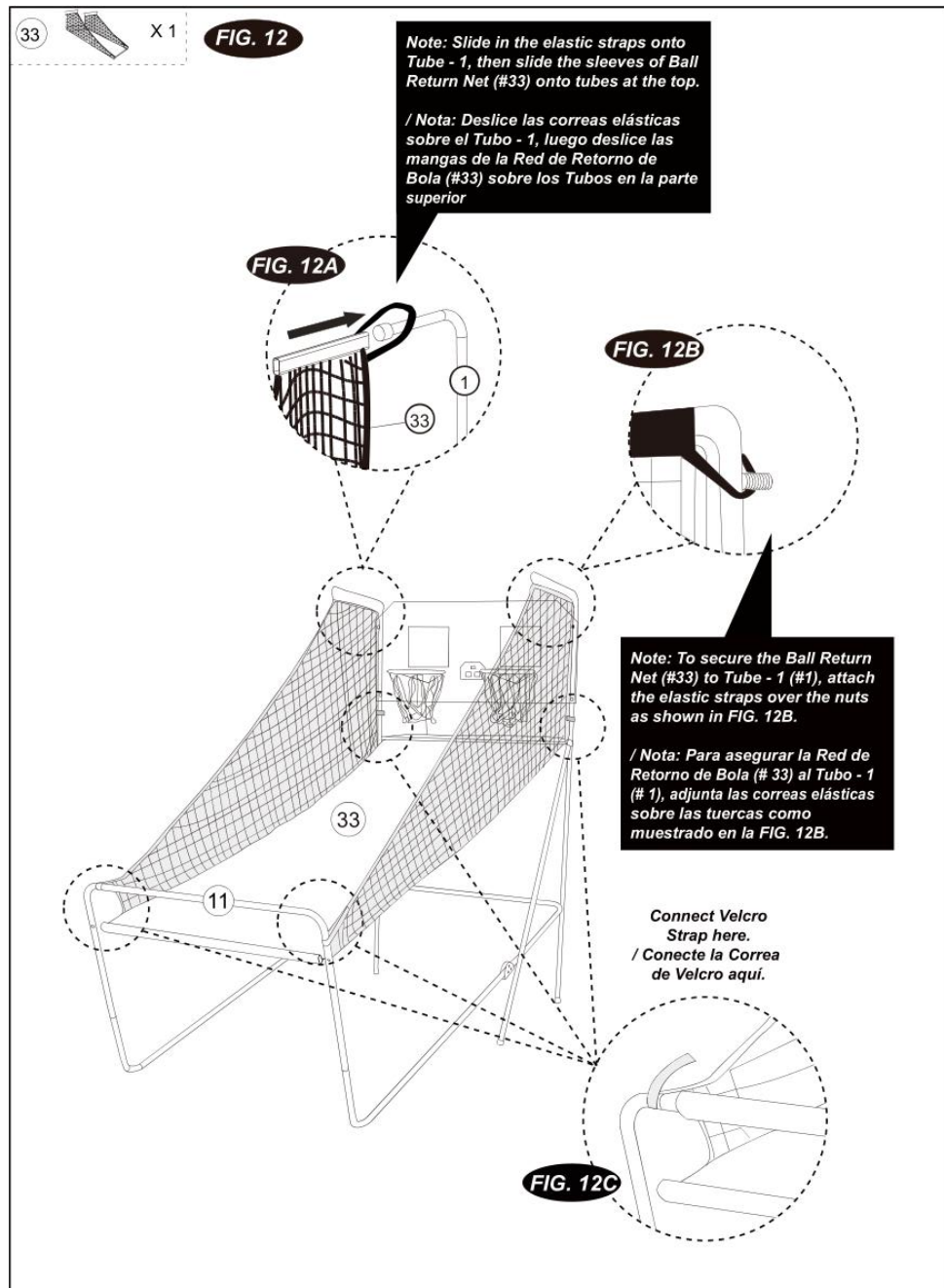


FIG.13

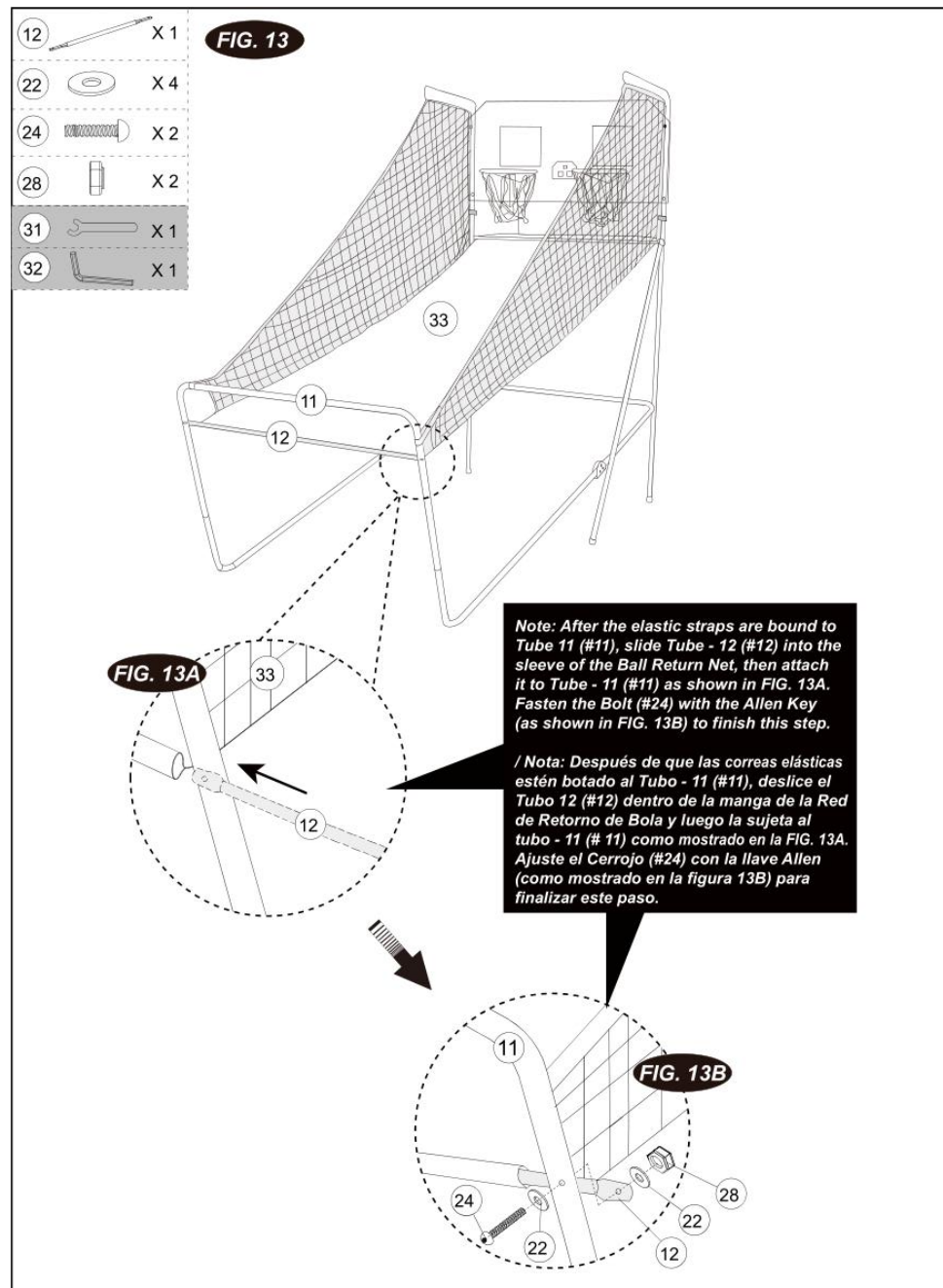


FIG.14

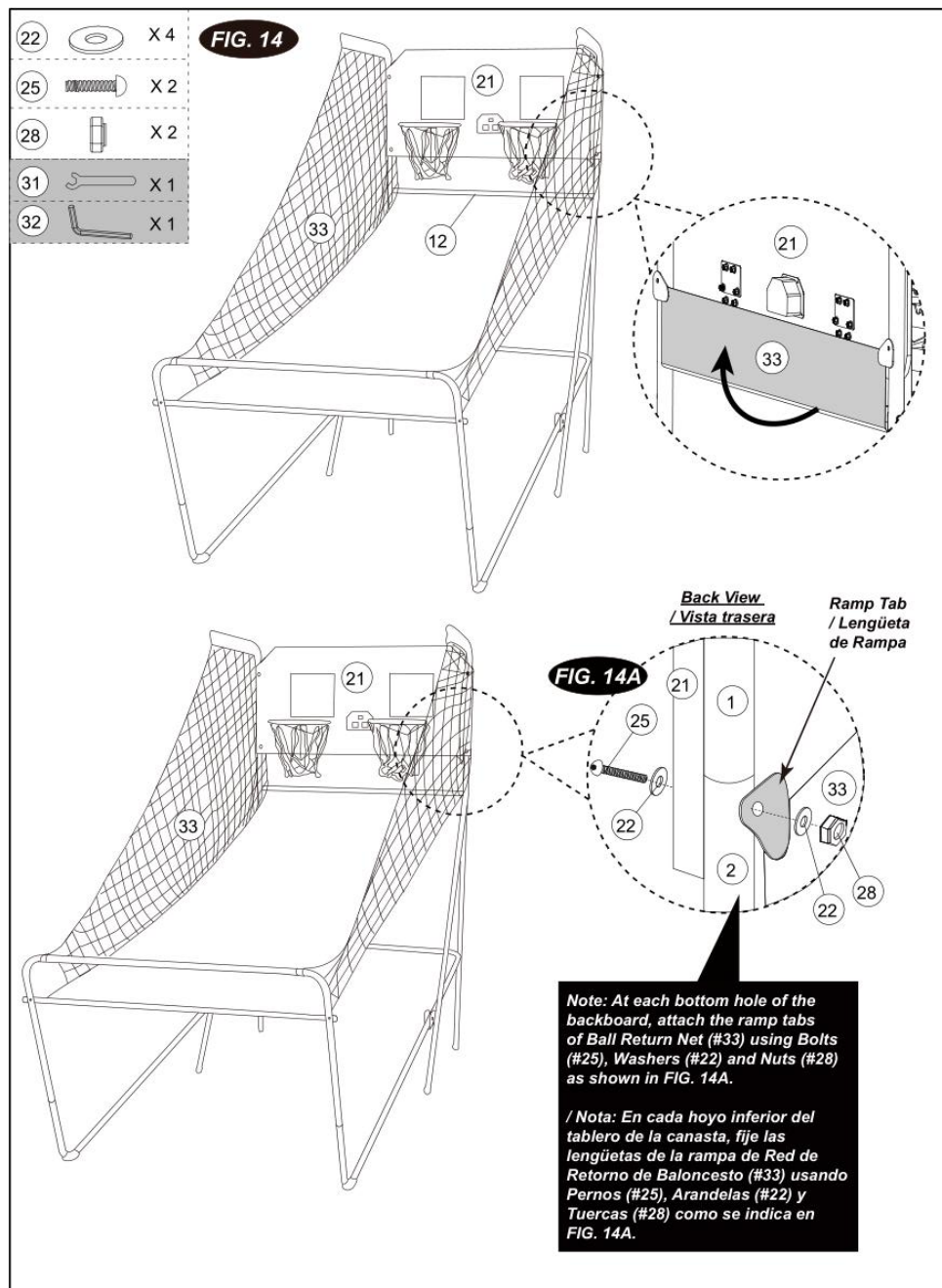
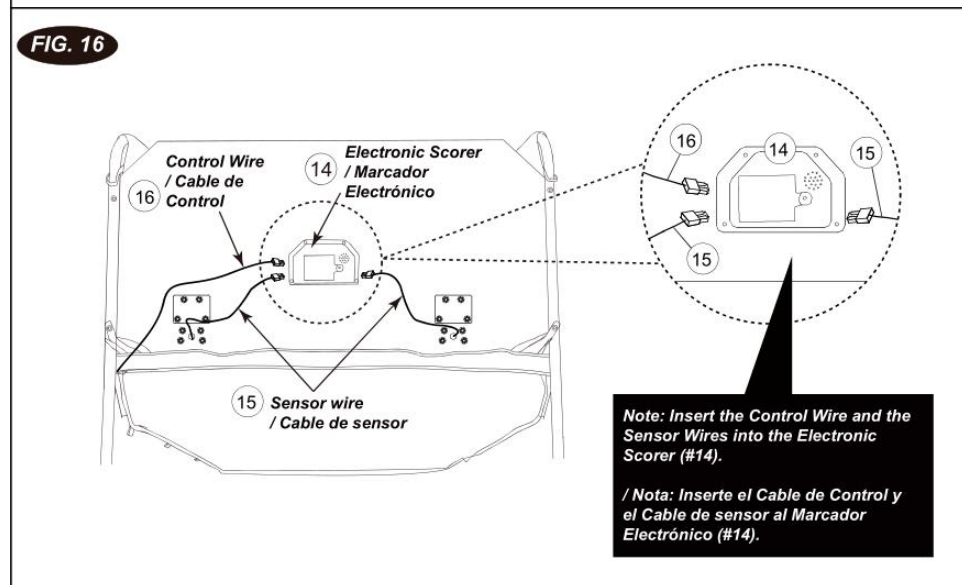
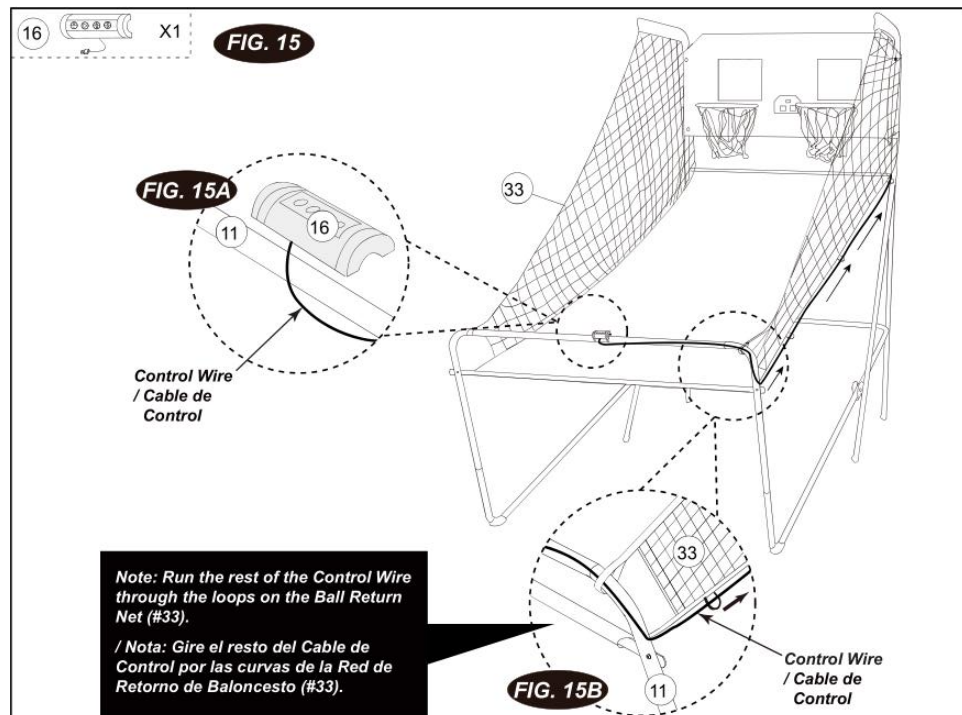


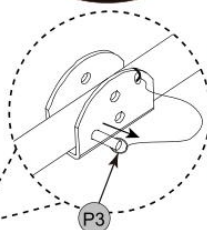
FIG.15&16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



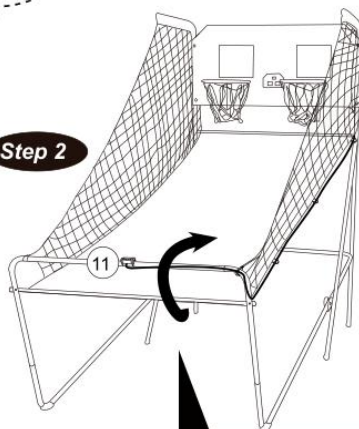
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

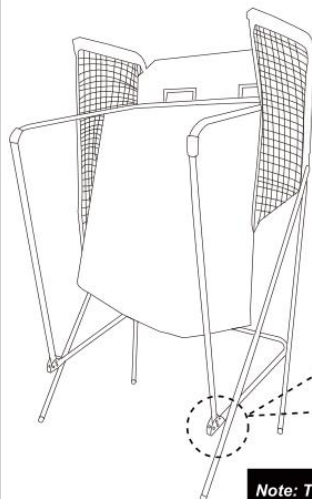
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

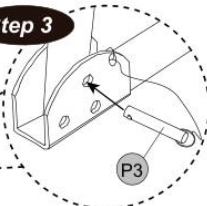


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (#11) hacia arriba para plegar.



Step 3



! IMPORTANT!
 Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

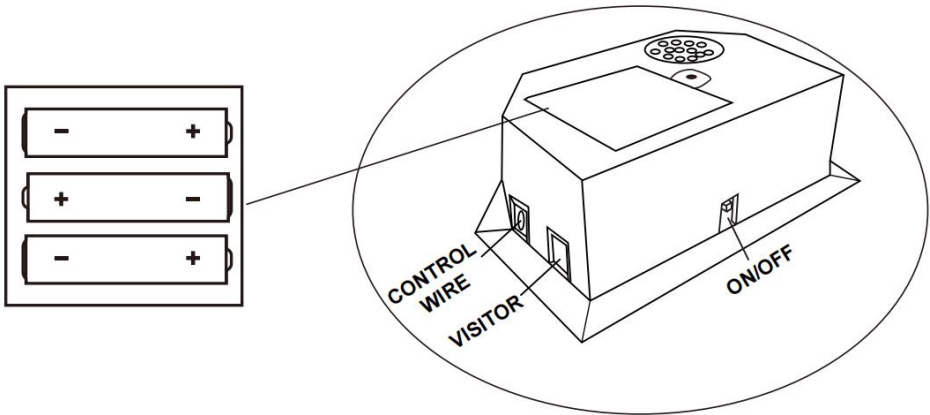
! ¡IMPORTANTE!
 Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. Dévissez le boulon à l'aide d'un tournevis et ouvrez le boîtier de la batterie. Insérez 3 piles AA (non incluses) dans l'ordre de polarité comme indiqué sur la couverture intérieure. Fermez ensuite le couvercle à l'aide d'un tournevis. Mettez l'appareil sous tension à l'aide du Bouton ON / OFF. (si le jeu n'est pas utilisé pendant une longue période, nous recommandons de remplacer les piles devrais être retiré).



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

Les numéros incomplets sont affichés sur Scorer écran

- Avertissement de batterie faible : lorsque le niveau de la batterie est très faible, un La voix « BATTERIE FAIBLE » retentira 3 fois par le marqueur.
- Veuillez vérifier que la charge de la batterie est suffisante.
- Veuillez remplacer la batterie

CONTROL BOX OPERATION

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

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

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

Appuyez sur "SELECT UP et DOWN" pour accéder au mode de jeu sélectionné.

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

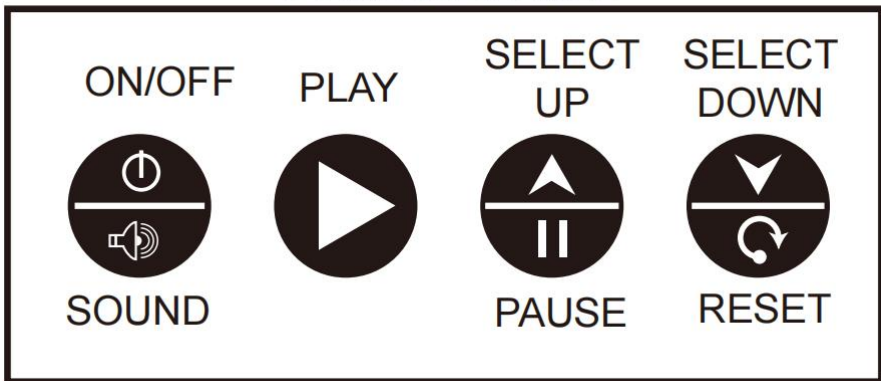
Appuyez sur « PAUSE » pour mettre en pause ou démarrer le décompte du temps.

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton « ON/OFF » pendant 3 secondes pour éteindre le marqueur.

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton "RESET" pendant 3 secondes pour réinitialiser les jeux.

Remarque : Si aucun tir n'est effectué ou si aucun bouton n'est enfoncé dans les 15 minutes, le marqueur s'éteindra automatiquement.

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Battre le temps

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 1.

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

Appuyez sur "PLAY" une fois le nombre de joueurs sélectionné.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner la durée de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "JOUER" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord « HOME » montre les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord « VISITEUR » montre les joueurs 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 la partie.

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

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

2. Battre l'horloge en 3 points

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 2.

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

Appuyez sur "PLAY" une fois le nombre de joueurs sélectionné.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner la durée de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "JOUER" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord « HOME » montre les joueurs 1, 3 ; Le tableau de bord « VISITEUR » montre les joueurs 2, 4.

Tous les tirs effectués comptent 3 points.

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

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

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

3. Riposte

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 3.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner la durée de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "JOUER" pour commencer le jeu.

Plan réalisé dans le cadre "HOME", +2 points marqués affichés sur le tableau "HOME" et -2 points pour "VISITOR".

Plan réalisé dans le cadre "VISITOR", affichage de +2 points sur le tableau "VISITOR" et de -2 points pour "HOME".

Une fois qu'un joueur marque 10 points, il gagne et la partie est terminée.

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

4. Cheval

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

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

c. Appuyez sur "PLAY" une fois le nombre de joueurs sélectionné

d. Le joueur doit tirer en 2 secondes.

e. Le premier joueur est autorisé à tirer sur n'importe quel cerceau (Maison ou VISITEUR). Si le premier joueur marque dans les 2 secondes, aucune lettre n'est donné. Le jeu continue pour le joueur suivant. Le tableau de bord affichera « joueur suivant (P2P3/P4) » et la LED clignotera deux fois dans une seconde. Après le flash, le joueur suivant doit dupliquer le tir dans le même cerceau sélectionné par le premier joueur.

F. Si le joueur ne peut pas marquer dans les 2 secondes, le joueur reçoit la première lettre « H » qui s'affichera sur le tableau des scores. Jeu reste pour le même joueur jusqu'à ce qu'il marque. Si le joueur continue de disparaître, 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 restent en mode étape répétée jusqu'à la fin du jeu

h. Le dernier joueur à épeler « cheval » gagne

je. Appuyez sur "JOUER" pour redémarrer ce jeu

5. Point de contrôle

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 5.

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

Appuyez sur "JOUER" pour commencer le jeu.

"HOME" affiche "player", "VISITOR" affiche "24" points, temps de lecture prédéfini de 40 secondes.

Les points marqués seront affichés sur le tableau de bord "HOME"

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 jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un joueur termine la partie

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

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur marque 99 points

Appuyez sur "JOUER" pour redémarrer ce jeu

6. Autour du monde

Utilisez du ruban adhésif pour marquer les lignes de tir.

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 6.

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

Appuyez sur "PLAY" une fois le nombre de joueurs sélectionné.

Le tableau de bord « HOME » affiche le joueur 1/2/3/4, « VISITOR » affiche les points marqués.

Une fois que le score atteint 14 points ou que le temps atteint 99 secondes, compte à rebours de 5 secondes jusqu'au tour du joueur suivant lorsqu'un le joueur termine la partie.

Le joueur qui termine le jeu en premier gagne (la LED clignotera sur le gagnant).

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

7. Prise de vue gauche et droite

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 7.

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

Appuyez sur "PLAY" une fois le nombre de joueurs sélectionné.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner la durée de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "JOUER" pour commencer le jeu.

Le tableau de bord "HOME" affiche le joueur, "VISITOR" affiche les points.

Faites une photo dans le cadre "HOME" lorsque la LED clignote sur "HOME", 2 points marqués s'affichent sur "HOME".

Faites un tir dans le cadre "VISITOR" lorsque la LED clignote sur "VISITOR", affichage de 2 points marqués sur "VISITOR".

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

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

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

8. Un à un

Appuyez sur "PLAY" pour accéder au jeu 8.

Appuyez sur « UP/Down » pour sélectionner la durée de lecture, 30/45/60 secondes.

Appuyez sur "JOUER" pour commencer le jeu.

Tir réalisé dans le cadre "HOME", 2 points marqués pour "HOME", tous les tirs comptent 3 points dans les 10 dernières secondes.

Tir réalisé dans le cadre "VISITOR", 2 points marqués pour "VISITOR", tous les tirs comptent 3 points dans les 10 dernières secondes.

Le joueur avec plus de points marqués gagne à la fin du temps imparti.

Appuyez sur "PLAY" pour redémarrer ce jeu.

FCC Information du buteur

ATTENTION : Les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler le droit de l'utilisateur à utiliser l'équipement !

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC. L'exploitation est soumise aux deux conditions suivantes :

- 1) Ce produit peut provoquer des interférences nuisibles.
- 2) Ce produit doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement indésirable.

AVERTISSEMENT : les changements ou modifications apportés à ce produit non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler l'autorité de l'utilisateur à utiliser le produit.

Remarque : Ce produit a été testé et déclaré conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle.

Ce produit génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si ce produit provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et rallumant le produit, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger les interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes.

- Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.
- Augmentez la distance entre le produit et le récepteur.
- Connectez le produit à une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- Consultez le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour obtenir de l'aide.

ÉLIMINATION CORRECTE du buteur



Ce produit est soumis aux dispositions de la directive européenne 2012/19/UE. Le symbole représentant une poubelle barrée indique que le produit nécessite une collecte sélective des déchets dans l'Union européenne. Ceci s'applique au produit et à tous les accessoires marqués de ce symbole. Les produits marqués comme tels ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères normales, mais doivent être déposés dans un point de collecte pour le recyclage des appareils électriques et électroniques.

Fabricant: Shanghaimuxinmuyeyouxiangongsi

Adresse : Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, Shanghai 200000 CN.

Importé en Australie : SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREETASTWOOD NSW 2122 Australie

Importé aux États-Unis : Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place, Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technique Assistance et certificat de garantie électronique

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Ondersteuning en e-garantiecertificaat www.vevor.com/support

Basketbal arcadespel

MODEL: HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

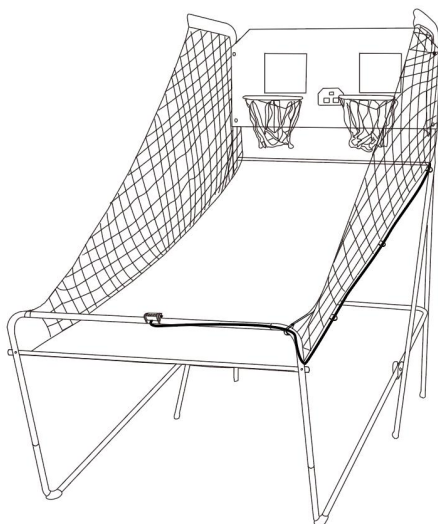
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODEL: HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Hartelijk dank dat u hiervoor heeft gekozen Basketbal arcadespel

- Lees alle instructies voordat u het gebruikt. De informatie zal u helpen de best mogelijke resultaten te bereiken.

INVOERING

WAARSCHUWING: OM HET RISICO OP LETSEL VOOR PERSONEN TE VERMINDEREN.

BEWAAR DEZE INSTRUCTIES



WAARSCHUWING:

Lees alle instructies voordat u dit product gebruikt

Het is de verantwoordelijkheid van de eigenaar om ervoor te zorgen dat alle gebruikers van dit product volledig op de hoogte zijn van alle waarschuwingen en voorzorgsmaatregelen.

- Dit product wordt alleen gebruikt waarvoor het bedoeld is. Overschrijd de nominale belasting niet.
- Laat niets in een gat vallen en steek er niets in.
- Als u het product niet gebruikt, stel het dan voor langere tijd buiten bloot.

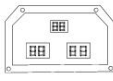
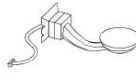
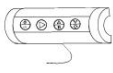
WAARSCHUWING: OM ERNSTIG LETSEL EN DE DOOD DOOR KANTELEN TE VOORKOMEN:

- **Waarschuwing!** Kinderen moeten worden gebruikt onder direct toezicht van een volwassene; Houd het product tijdens de montage uit de buurt van kinderen.
- Alleen gebruiken zoals bedoeld. Laat kinderen niet op het product spelen of springen. Ga niet op het product staan en gebruik het niet als ladder.
 - Inspecteer vóór elk gebruik. Gebruik het niet als onderdelen loszitten of beschadigd zijn.
- Draai de onderste schroeven elke drie maanden vast om loskomen van de poten te voorkomen.
- Overschrijd het vermelde draagvermogen niet.

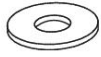
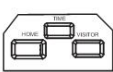
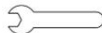
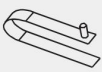
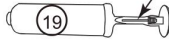
PRODUCT PARAMETER

Model	Productgrootte (LxBxH)	Materiaal	Kleur
HD081B 24002	2090x1130x2050 mm	IJzer MDF-plaat PE-gaas	Zwart en wit

PART LIST

1  Tube - 1 Tubo - 1 x2	2  Tube - 2 Tubo - 2 x2	3  Tube - 3 Tubo - 3 x1	4  Tube - 4 Tubo - 4 x1
5  Tube - 5 Tubo - 5 x1	6  Tube - 6 Tubo - 6 x1	7  Tube - 7 Tubo - 7 x2	8  Tube - 8 Tubo - 8 x2
9  Tube - 9 Tubo - 9 x2	10  Tube - 10 Tubo - 10 x2	11  Tube - 11 Tubo - 11 x1	12  Tube - 12 Tubo - 12 x2
13  Basketball Baloncesto x4	14  Electronic Scorer Marcador Electrónico x1	15  Paddle Sensor Sensor de Paleta x2	16  Control Box Caja de Control Con Cable x1

M6x38mm Bolt

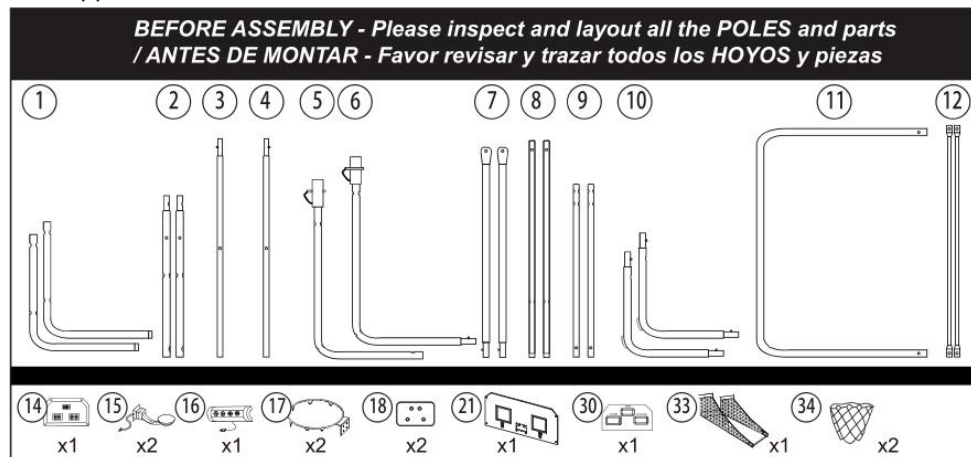
17		x2	18		x2	19		x1	20		x2
Rim	Aro		Rim Support	Placa Plástica de Soporte de Rampa		Air Pump	Bomba de Aire		End Cap - A	Gorra Final - A	
21		x1	22		x64	23		x16	24		x6
Backboard	Tablero de Canasta		M6 Washer	Arandela M6		M6x20mm Bolt	Perno M6x20mm		M6x38mm Bolt	Perno M6x30mm	
25		x4	26		x4	27		x2	28		x32
M6x45mm Bolt	Perno M6x42mm		M6x55mm Bolt	Perno M6x48mm		M6x40mm Bolt	Perno M6x35mm		M6 Nut	Tuerca M6	
29		x4	30		x1	31		x1	32		x1
3.5x10mm Bolt	Perno 3.5X10mm		Electronic Scorer Face Plate	Placa Frontal de Marcador		Wrench	Llave Inglesa		Allen Key	Llave Allen	
33		x1	34		x2						
Ball Return Net	Red de Retorno de Baloncesto		Rim Net	Red							
P1		x9	P2		x2	P3		x2	P4		x4
Push Button	Botón de presión		Plastic Pole Insert	Encaje de Poste Plástico		Locking Pin	Clavija de cerradura		End Cap - B	Gorra Final - B	
P5		x2									
Pole Holder	Soporte de Tubo										

ASSEMBLY

1. Zoek een schone, vlakke plek om te beginnen met de montage van uw Product.
2. Haal alle onderdelen uit de doos en controleer of ze goed zijn

beschikken over alle vermelde onderdelen, zoals weergegeven in de onderdelenlijst

Pagina's. Knip of scheur voorzichtig de vier hoeken van de doos zodat de onderkant van de doos als uw eigen doos kan worden gebruikt werkoppervlak.



FIGUUR 1

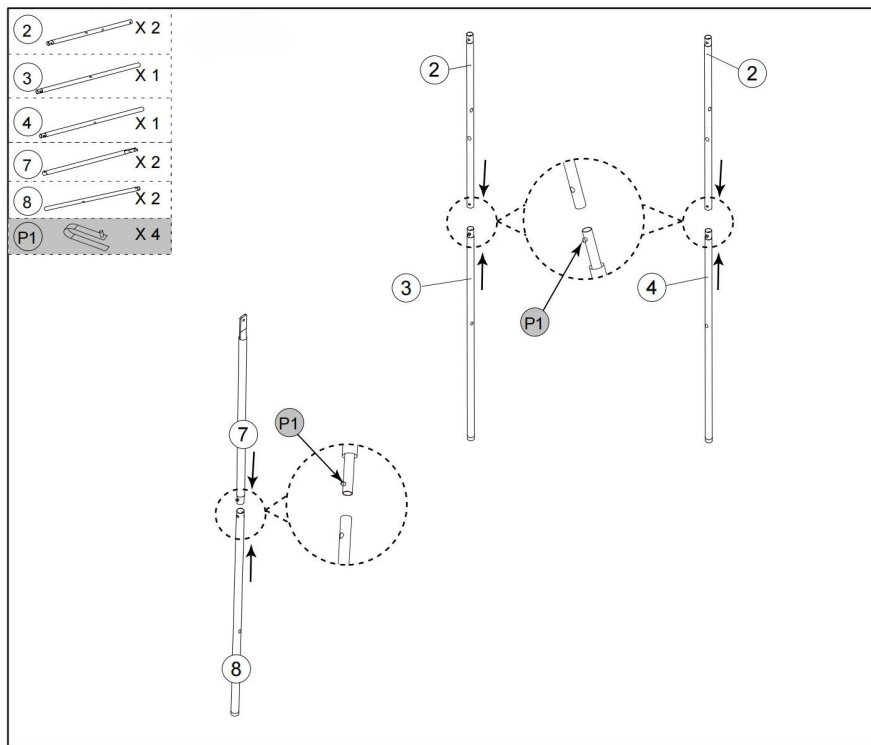


FIG. 2

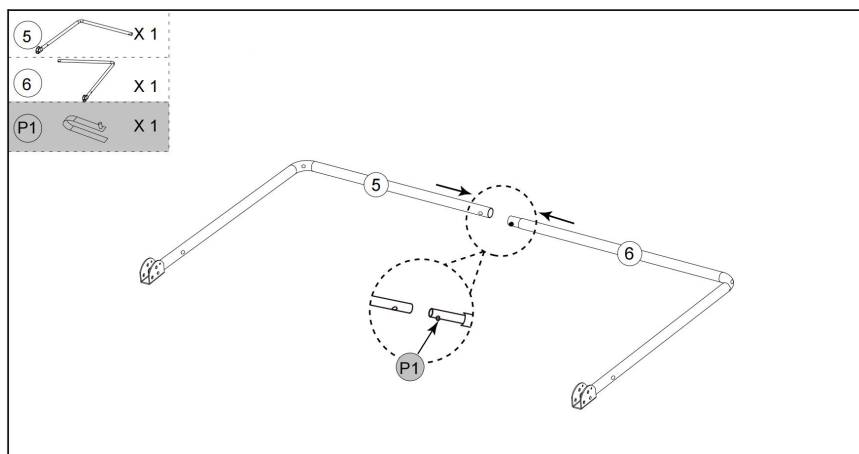


FIG.3

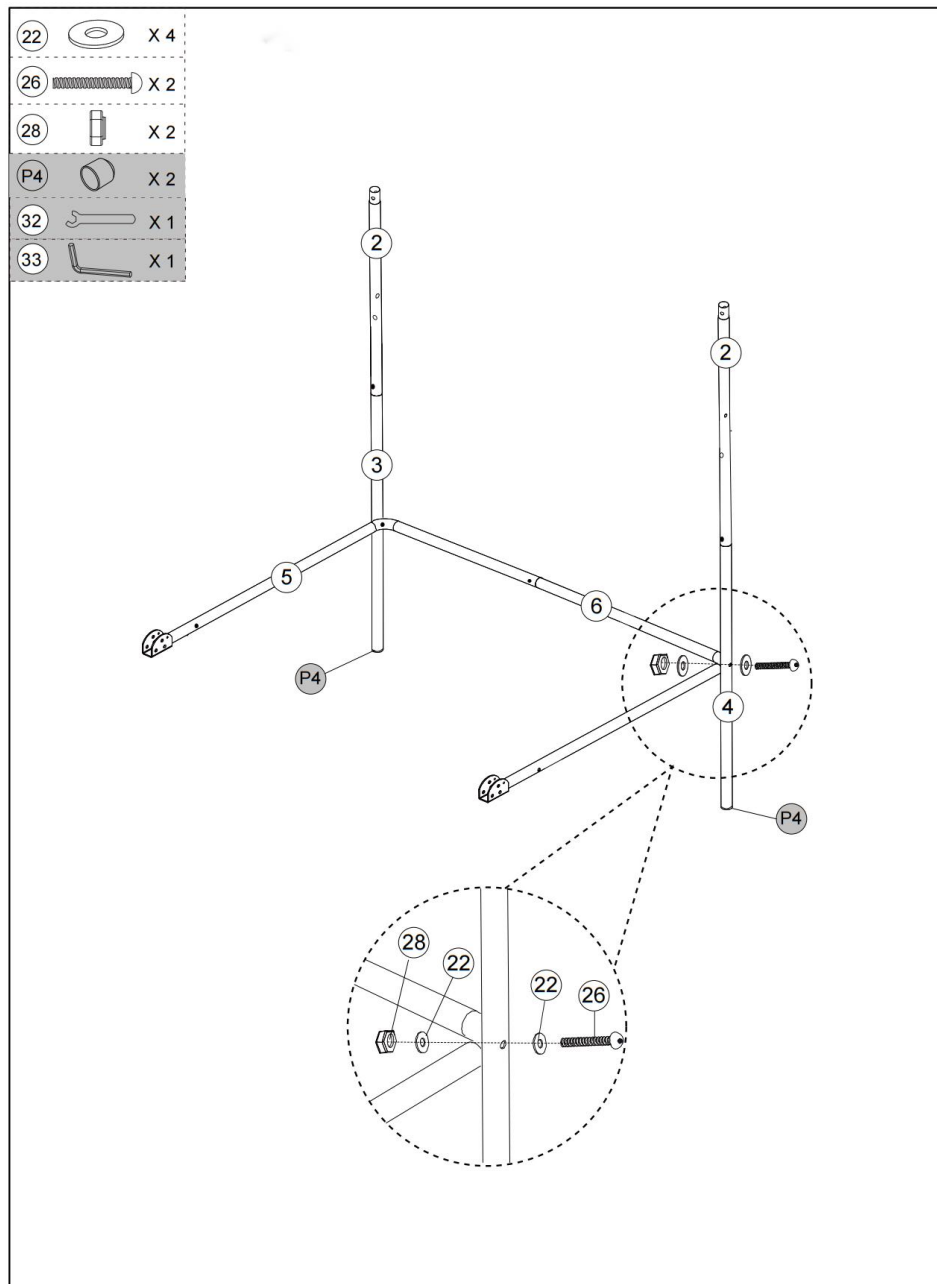


FIG.4

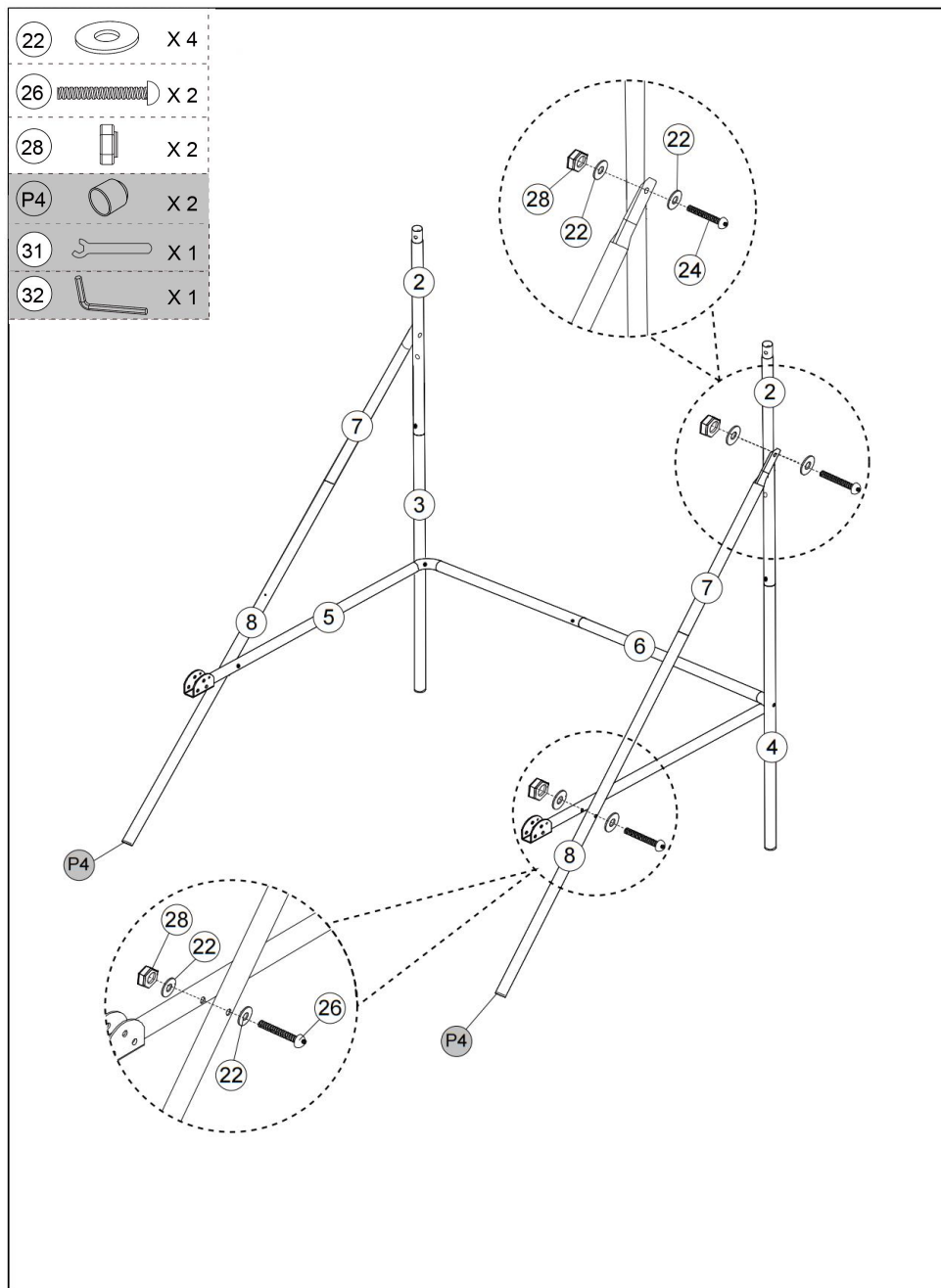


FIG.5

1		X 2
9		X 2
12		X 1
22		X 8
24		X 2
27		X 2
28		X 4
P2		X 2
31		X 1
32		X 1

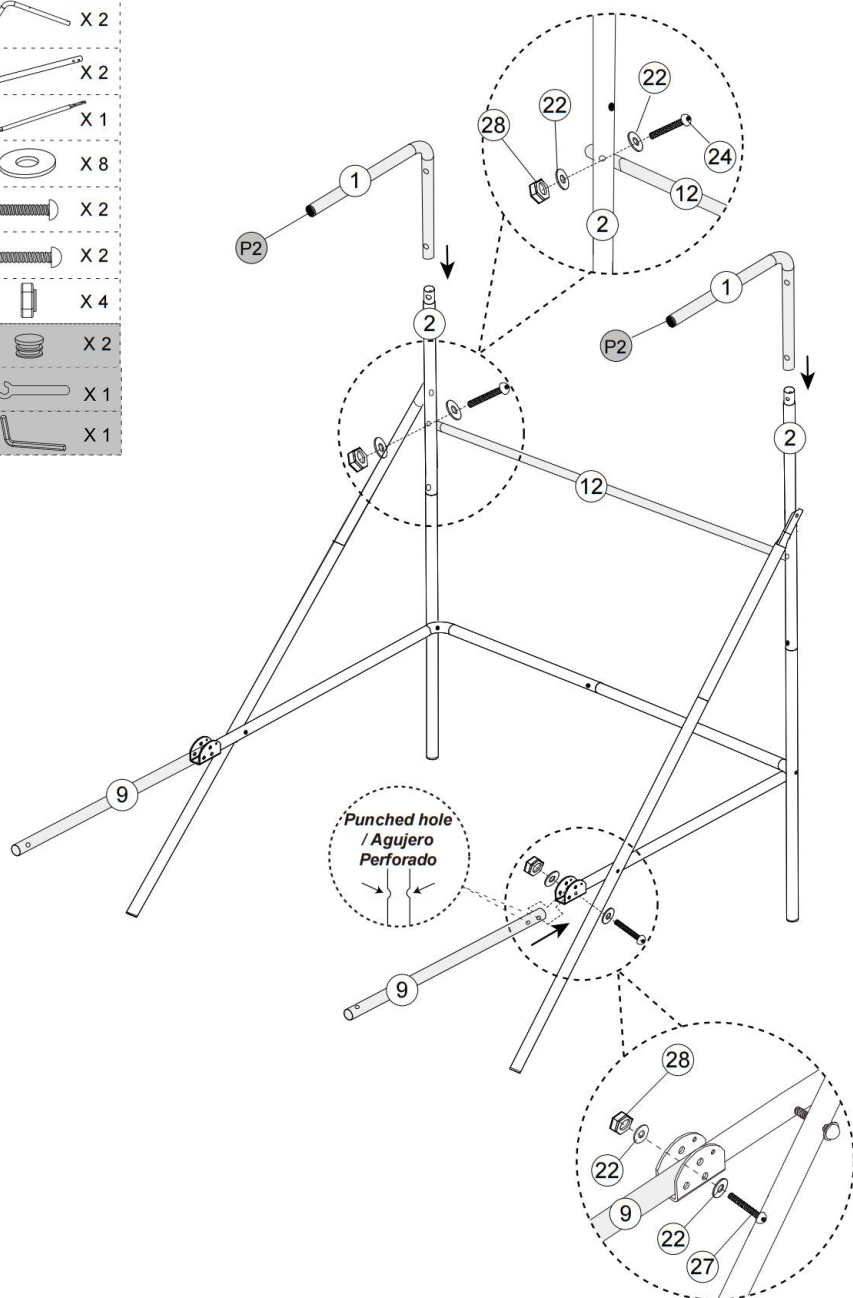


FIG.6

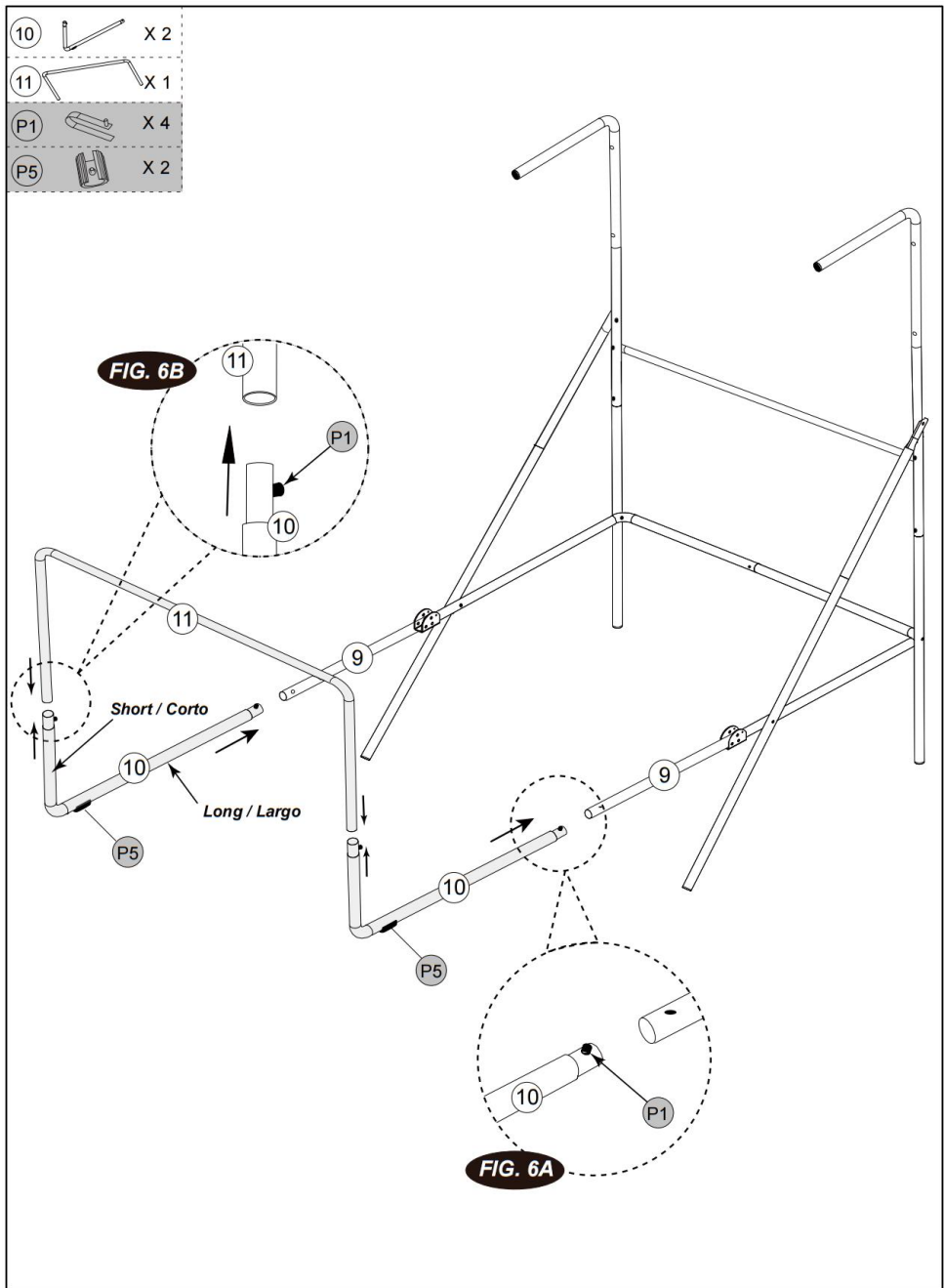


FIG.7

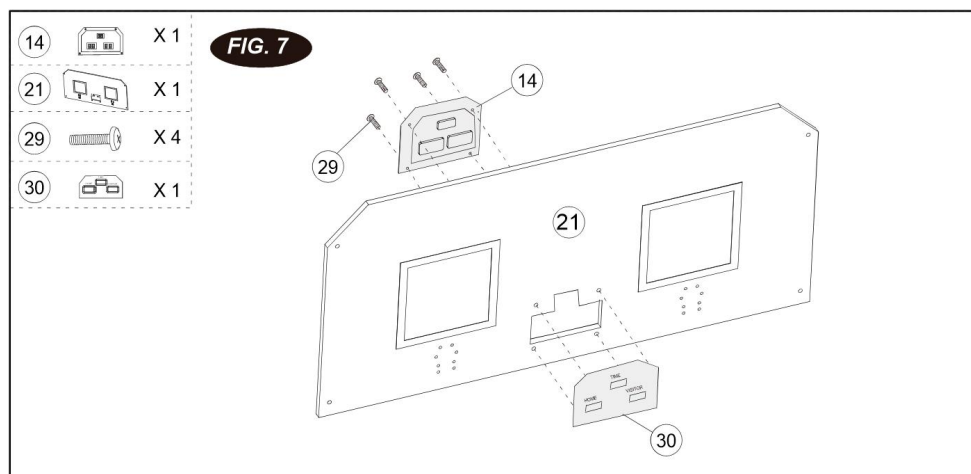


FIG.8

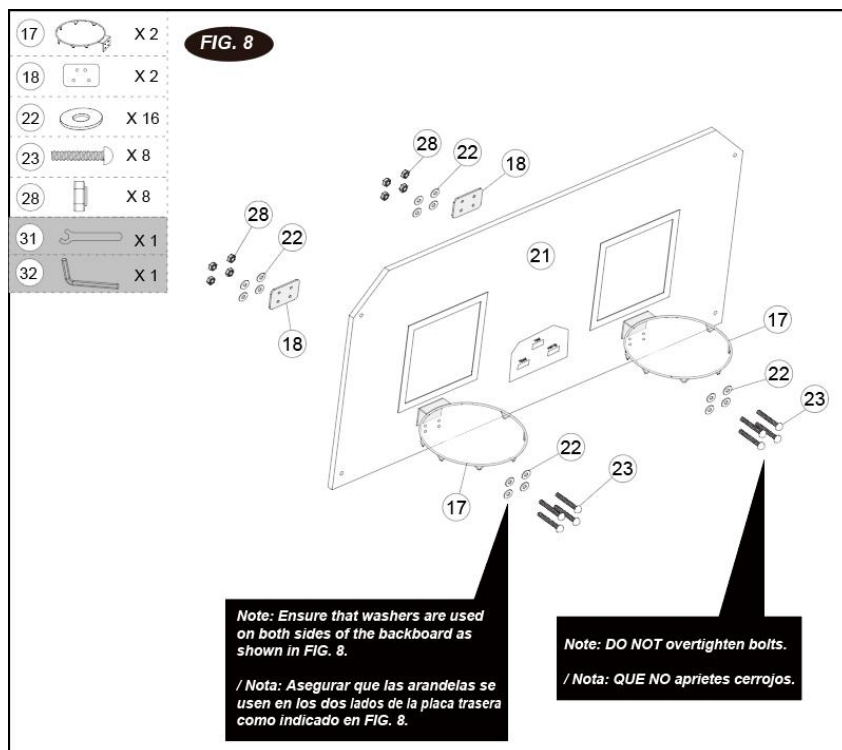


FIG.9

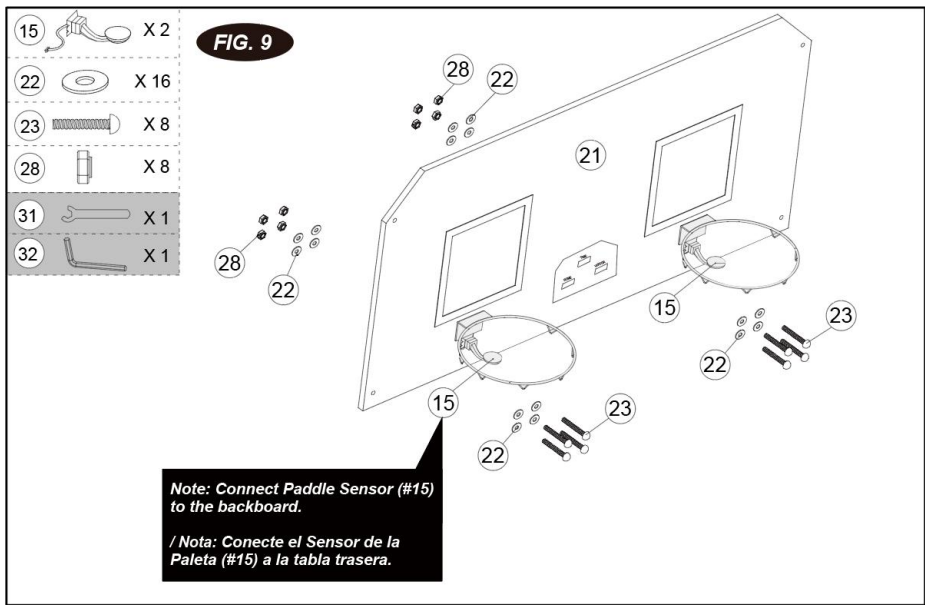


FIG.10

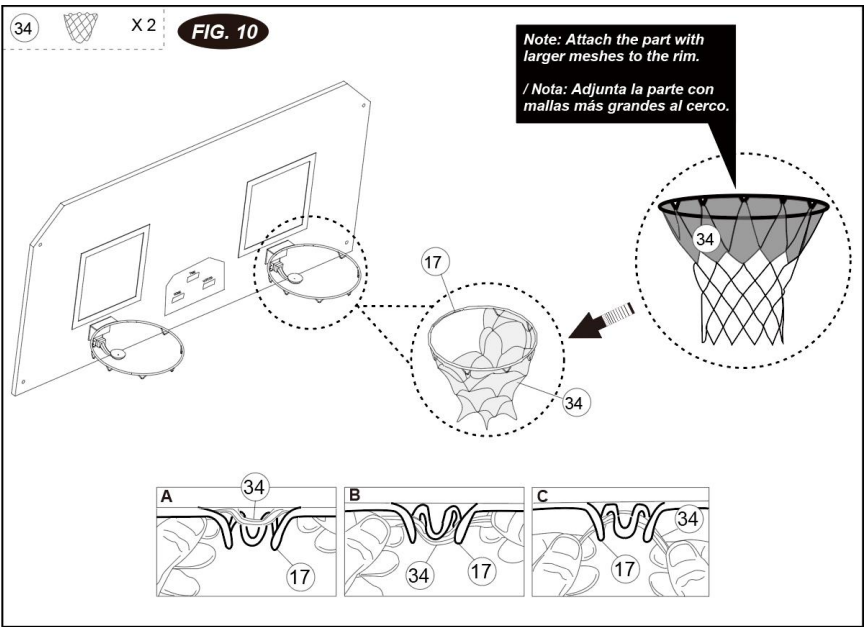


FIG.11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).

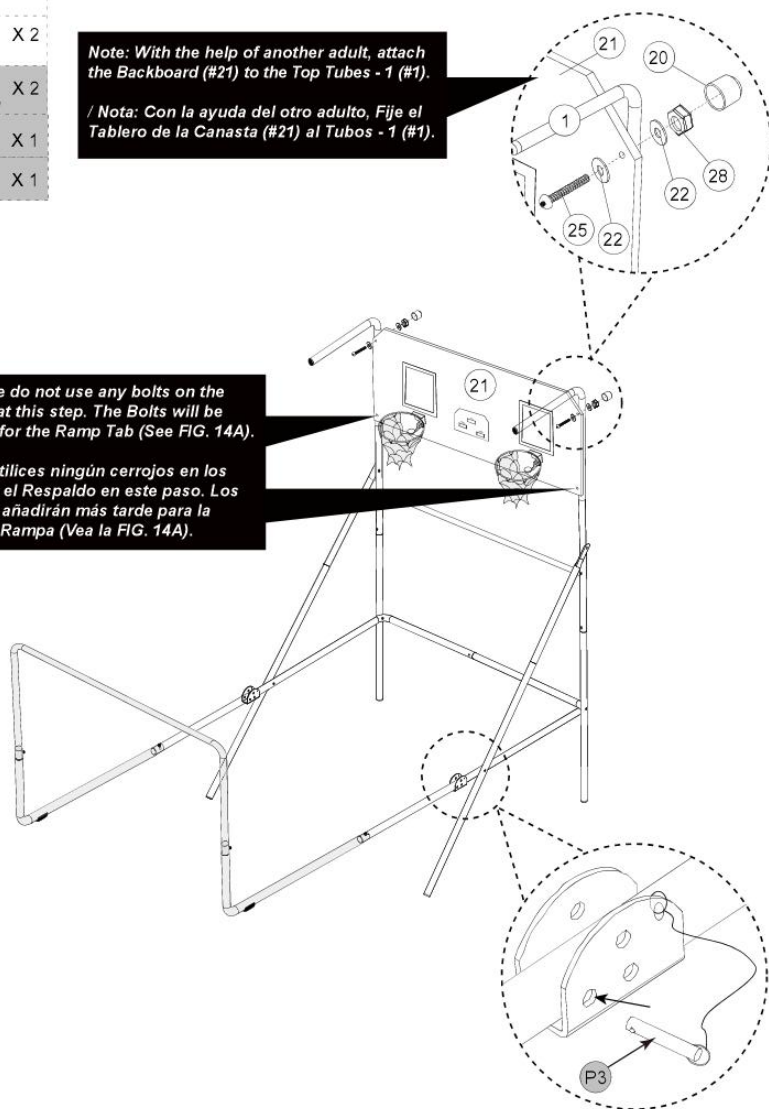


FIG.12

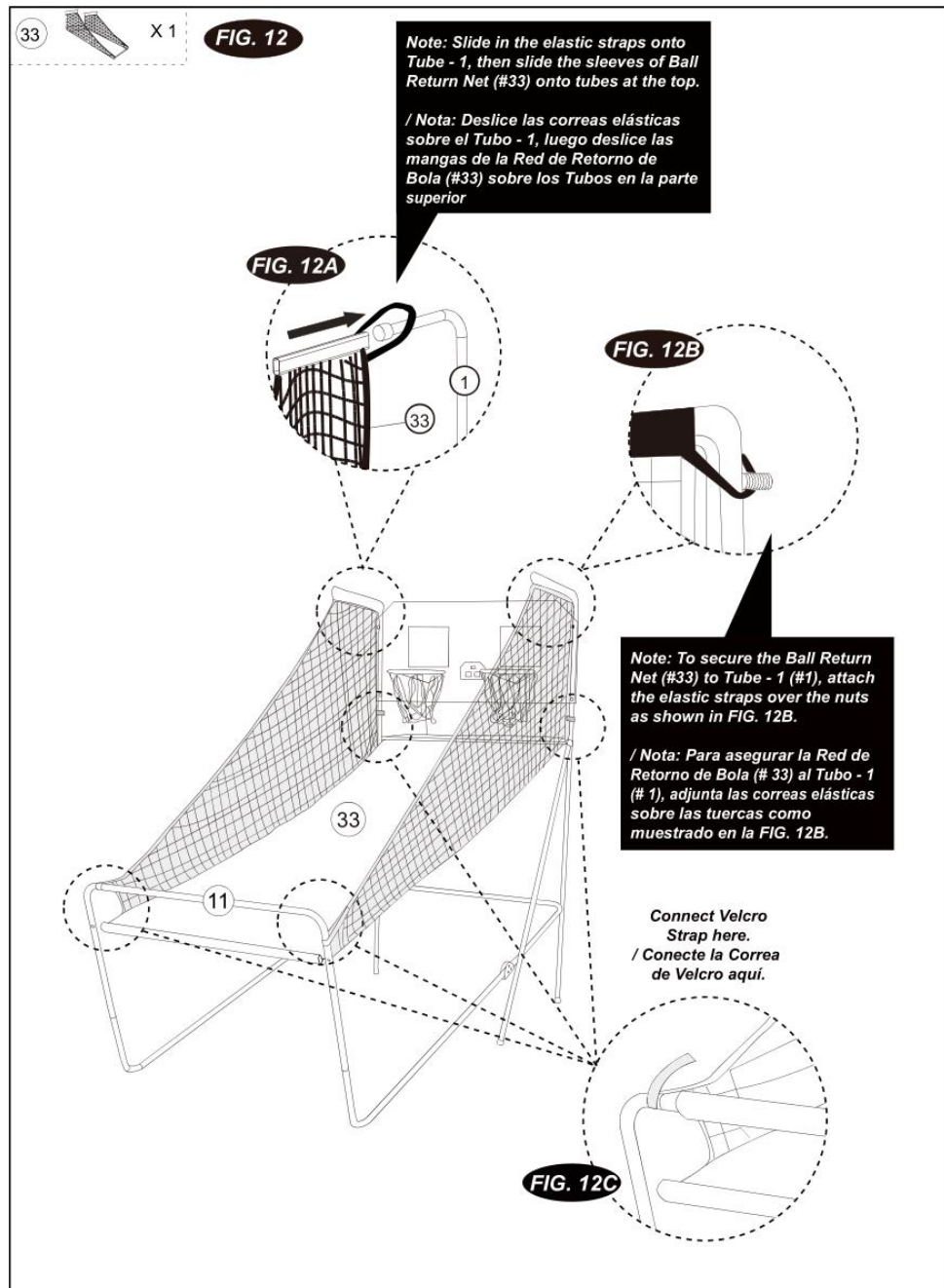


FIG.13

12		X 1
22		X 4
24		X 2
28		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 13

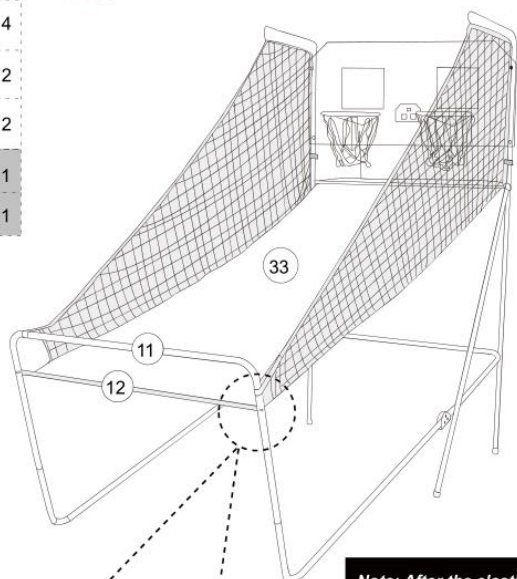
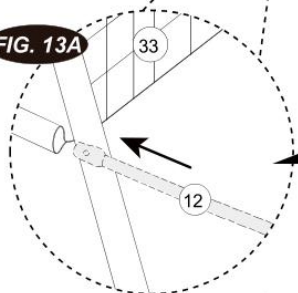


FIG. 13A



Note: After the elastic straps are bound to Tube 11 (#11), slide Tube 12 (#12) into the sleeve of the Ball Return Net, then attach it to Tube - 11 (#11) as shown in FIG. 13A. Fasten the Bolt (#24) with the Allen Key (as shown in FIG. 13B) to finish this step.

/ Nota: Después de que las correas elásticas estén botado al Tubo - 11 (#11), deslice el Tubo 12 (#12) dentro de la manga de la Red de Retorno de Bola y luego la sujeta al tubo - 11 (# 11) como mostrado en la FIG. 13A. Ajuste el Cerrojo (#24) con la llave Allen (como mostrado en la figura 13B) para finalizar este paso.

FIG. 13B

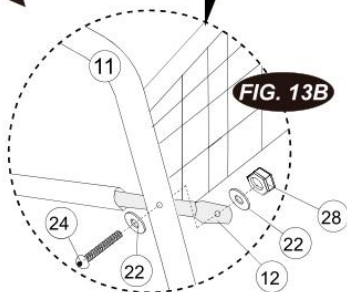
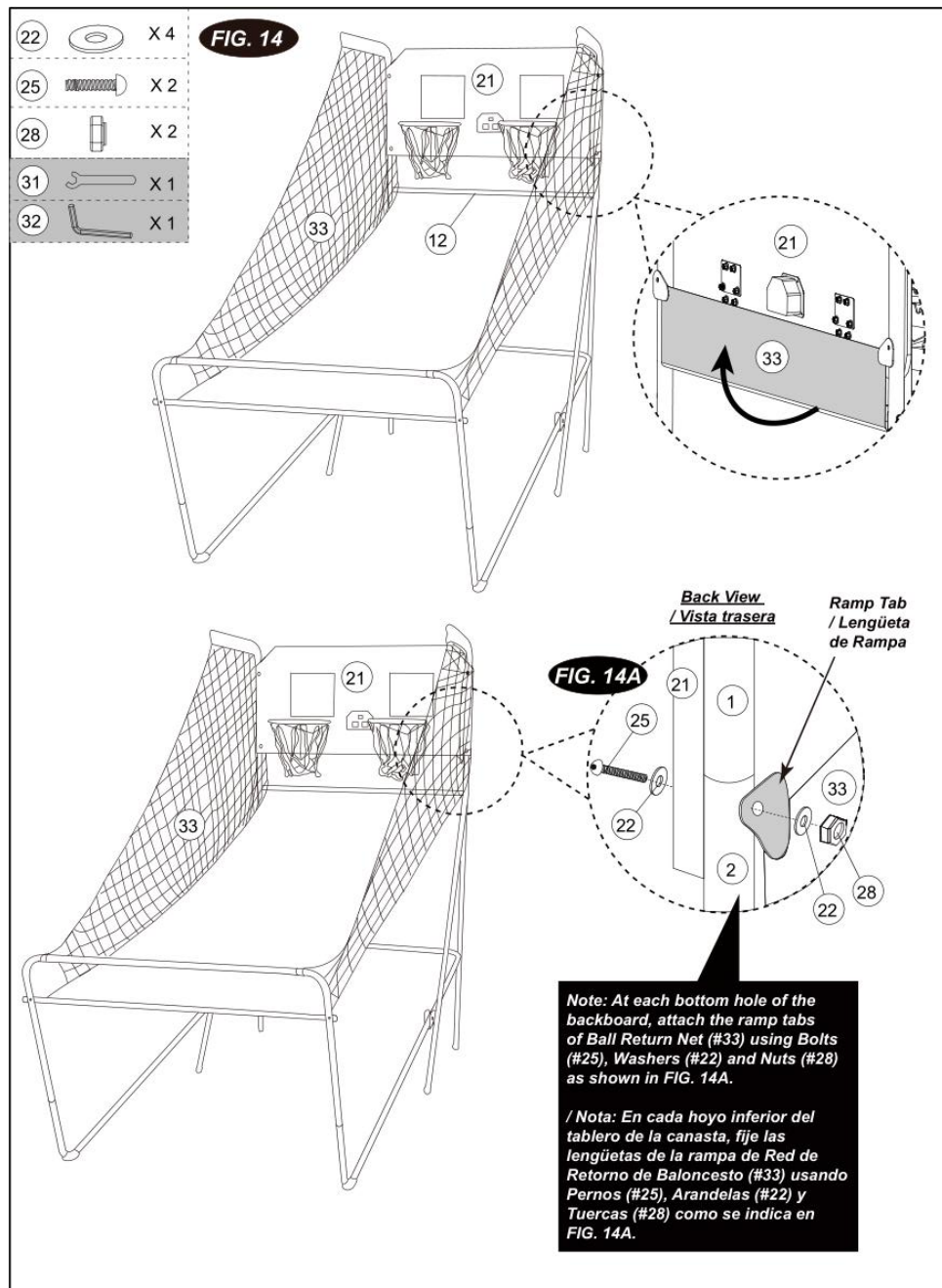
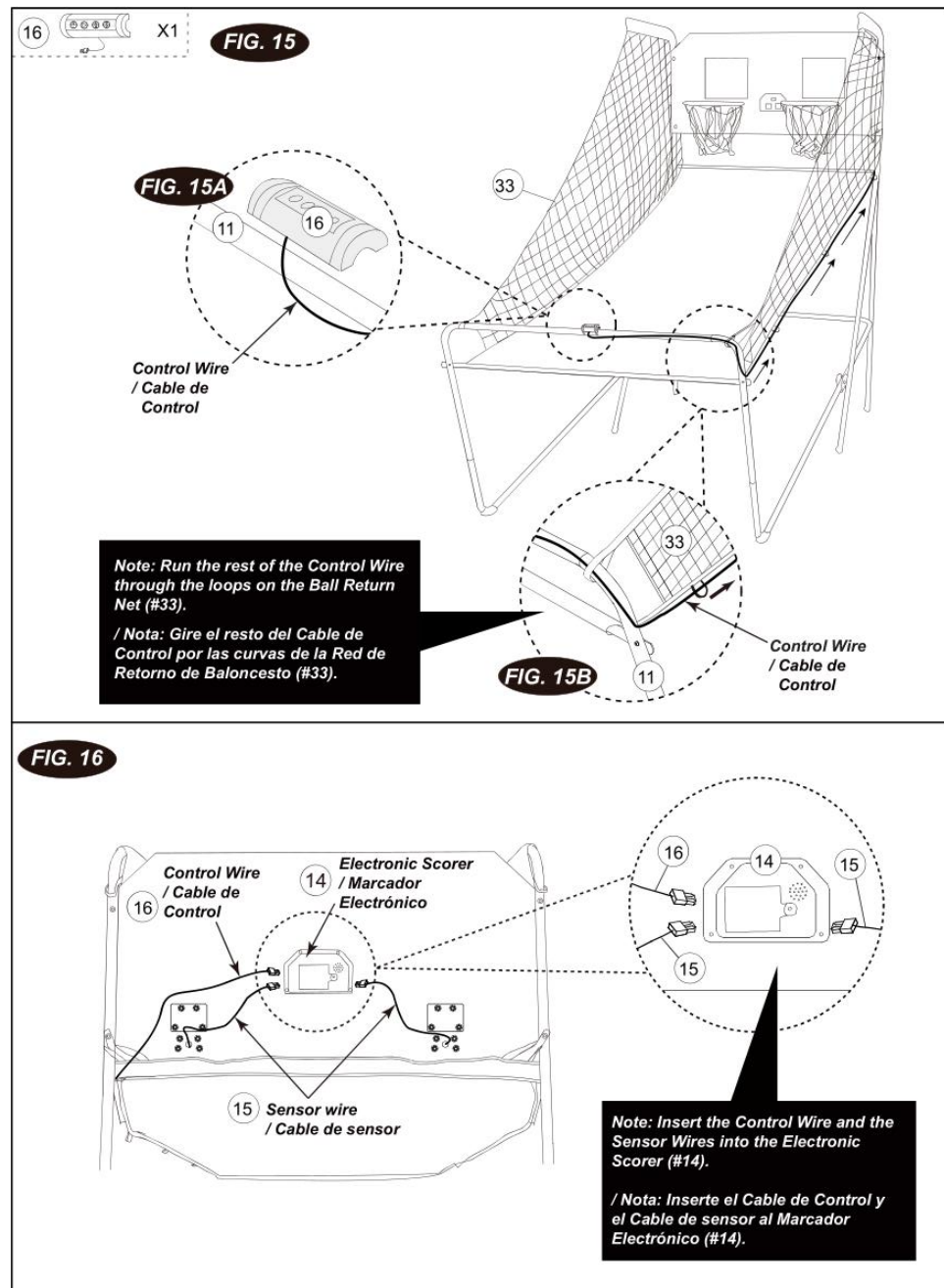


FIG.14



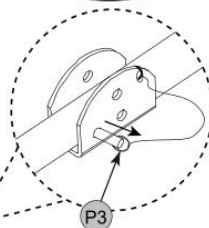
AFBEELDING 15&16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



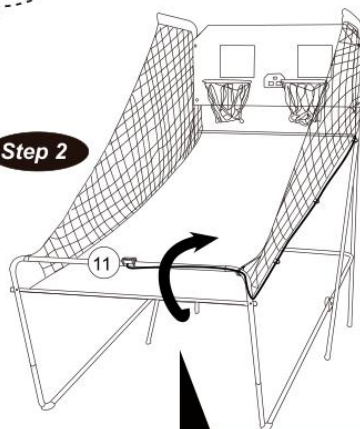
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

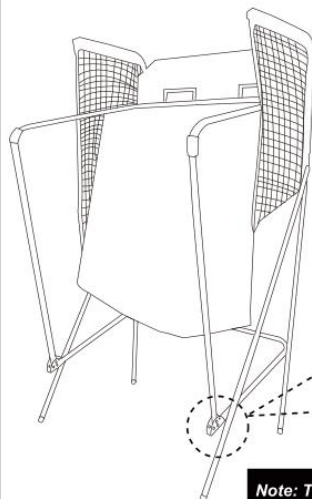
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

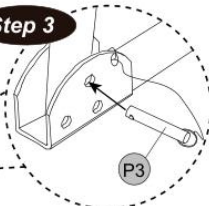


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (# 11) hacia arriba para plegar.



Step 3



⚠ IMPORTANT!
Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

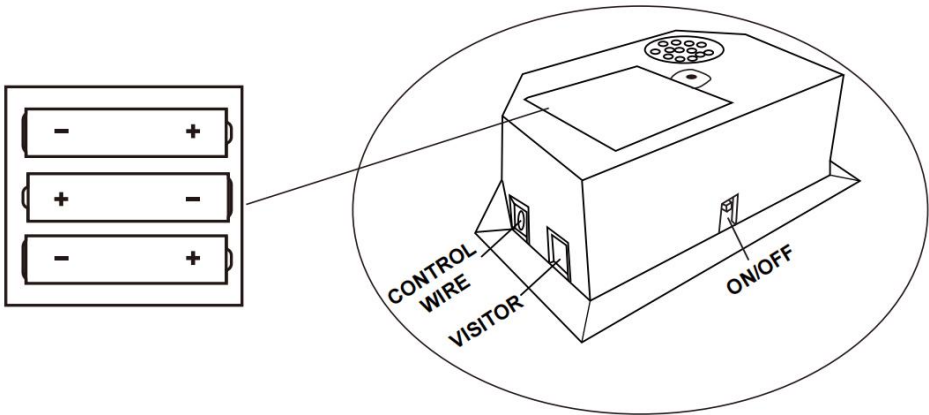
⚠ ¡IMPORTANTE!
Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. Schroef de bout los met een schroevendraaier en open de accubak. Plaats 3 AA-batterijen (niet meegeleverd) in de volgorde van polariteit zoals aangegeven op de binnenzijde van de omslag. Sluit vervolgens het deksel met een schroevendraaier. Schakel de stroom in met behulp van de Aan / uit knop. (Als het spel langere tijd niet wordt gebruikt, raden wij aan de batterijen te vervangen (verwijderd moeten worden)).



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

Onvolledige cijfers worden weergegeven op Scorer scherm

- Waarschuwing batterij bijna leeg: Wanneer het batterijniveau erg laag is, a De stem "BATTERY LOW" zal 3 keer klinken door de scorer.
- Controleer of de batterij voldoende is opgeladen.
- Vervang de batterij

CONTROL BOX OPERATION

Druk op "ON/OFF" om de scorer te activeren.

Scorebord "HOME" toont "01" (vooraf ingesteld spel 1).

Druk op "SELECT UP en DOWN" om een spel te selecteren.

Druk op "SELECT UP en DOWN" om de geselecteerde spelmodus te openen.

Druk op "SOUND" om het geluid tijdens het afspelen AAN/UIT te zetten.

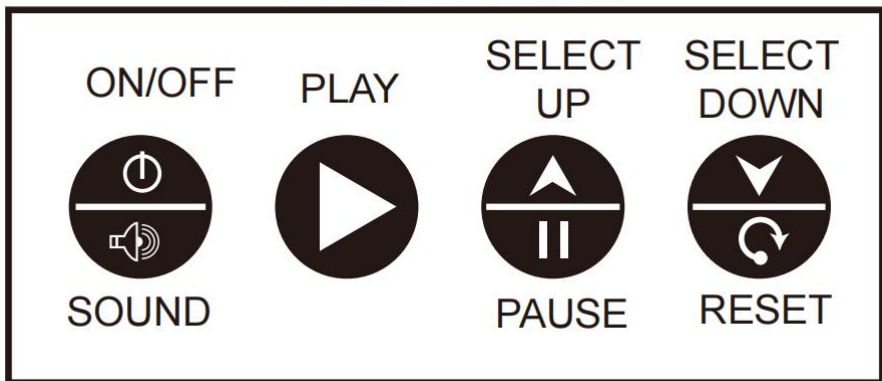
Druk op "PAUSE" om het tellen van de tijd te pauzeren of te starten.

Houd de knop "AAN/UIT" 3 seconden ingedrukt om de scorer uit te schakelen.

Houd de knop "RESET" 3 seconden ingedrukt om de spellen te resetten.

Let op: Als er binnen 15 minuten geen schot wordt gemaakt of er geen knop wordt ingedrukt, wordt de scorer automatisch uitgeschakeld.

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Versla de tijd klok

Druk op "PLAY" om spel 1 te openen.

Druk op "UP/Down" om enkele/meerdere spelers te selecteren (P1/P2/P3/P4).

Druk op "PLAY" nadat het spelnummer is geselecteerd.

Druk op "UP/Down" om de speelduur te selecteren, 30/45/60 seconden.

Druk op "PLAY" om het spel te starten.

Scorebord "HOME" toont Speler 1, 3; Scorebord "VISITOR" toont Speler 2, 4.

Alle schoten zijn 2 punten waard tot de laatste 10 seconden, elke score telt voor 3 punten.

Er wordt 5 seconden afgeteld tot de beurt van de volgende speler wanneer één speler het spel beëindigt.

Speler met meer gescoorde punten wint (LED knippert bij speler met hogere score).

Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten.

2. 3-punts versla de tijd klok

Druk op "PLAY" om spel 2 te openen.

Druk op "UP/Down" om enkele/meerdere spelers te selecteren (P1/P2/P3/P4).

Druk op "PLAY" nadat het spelnummer is geselecteerd.

Druk op "UP/Down" om de speelduur te selecteren, 30/45/60 seconden.

Druk op "PLAY" om het spel te starten.

Scorebord "HOME" toont Speler 1, 3; Scorebord "VISITOR" toont Speler 2, 4.

Alle gemaakte schoten tellen voor 3 punten.

Er wordt 5 seconden afgeteld tot de beurt van de volgende speler wanneer één speler het spel beëindigt.

Speler met meer gescoorde punten wint (LED knippert bij speler met hogere score).

Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten.

3. Vecht terug

Druk op "PLAY" om spel 3 te openen.

Druk op "UP/Down" om de speelduur te selecteren, 30/45/60 seconden.

Druk op "PLAY" om het spel te starten.

Schot gemaakt in het "HOME"-frame, +2 gescoorde punten worden weergegeven op het "HOME"-bord en -2 punten voor "VISITOR".

Schot gemaakt in het "VISITOR"-frame, +2 gescoorde punten worden weergegeven op het "VISITOR"-bord en -2 punten voor "HOME".

Zodra een speler 10 punten scoort, wint hij en is het spel afgelopen.

Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten.

4. Paard

A. Druk op "PLAY" om het spel te openen.

B. Druk op "UP/Down" om meerdere spelers te selecteren (P2/P3/P4)

C. Druk op "PLAY" nadat het spelnummer is geselecteerd

D. De speler moet binnen 2 seconden een schot maken.

e. De startspeler mag op elke hoepel schieten (thuis of BEZOEKER). Als de eerste speler binnen 2 seconden scoort, is er geen letter gegeven. Het spel gaat verder voor de volgende speler. Het scorebord geeft "volgende speler (P2P3/P4)" weer en de LED knippert twee keer in een seconde. Na de flits moet de volgende speler het schot dupliceren in dezelfde hoepel die door de eerste speler is geselecteerd.

F. Als de speler niet binnen 2 seconden kan scoren, ontvangt de speler de eerste letter "H" die op het scorebord wordt weergegeven. Spel blijft voor dezelfde speler totdat de speler scoort. Als de speler blijft missen, ontvangt de speler "O" gevolgd door "R", "S", "E". De letter "E" wordt gegeven, de speler is uitgeschakeld.

G. De eerste speler die 'paard' spelt, verliest. Spelers blijven in herhaalstap def totdat het spel is afgelopen

H. De laatste speler die 'paard' spelt, wint

i. Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten

5. Controlepunt

Druk op "PLAY" om spel 5 te openen.

Druk op "UP/Down" om enkele/meerdere spelers te selecteren (P1/P2/P3/P4).

Druk op "PLAY" om het spel te starten.

"HOME" geeft "speler" weer, "VISITOR" geeft "24" punten weer, vooraf ingestelde speeltijd van 40 seconden.

Gescoorde punten worden weergegeven op scorebord "HOME"

Voordat de tijd om is, wordt de speeltijd respectievelijk met 10/20/10/20 seconden verlengd zodra 24/52/68/86 punten zijn gescoord

Er wordt 5 seconden afgeteld tot de beurt van de volgende speler wanneer één speler het spel beëindigt

Speler met meer gescoorde punten wint (LED knippert bij speler met hogere score)

Het spel is afgelopen als een speler 99 punten scoort

Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten

6. Over de hele wereld

Gebruik tape om de schietlijnen te markeren.

Druk op "PLAY" om spel 6 te openen.

Druk op "UP/Down" om enkele/meerdere spelers te selecteren (P1/P2/P3/P4).

Druk op "PLAY" nadat het spelnummer is geselecteerd.

Scorebord "HOME" geeft speler 1/2/3/4 weer, "VISITOR" geeft gescoorde punten weer.

Zodra de score 14 punten bedraagt of de tijd 99 seconden bedraagt, wordt er 5 seconden afgeteld tot de beurt van de volgende speler.

speler beëindigt het spel.

De speler die het spel als eerste beëindigt, wint (LED knippert bij winnaar).

Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten.

7. Links en rechts schieten

Druk op "PLAY" om spel 7 te openen.

Druk op "UP/Down" om enkele/meerdere spelers te selecteren (P1/P2/P3/P4).

Druk op "PLAY" nadat het spelnummer is geselecteerd.

Druk op "UP/Down" om de speelduur te selecteren, 30/45/60 seconden.

Druk op "PLAY" om het spel te starten.

Scorebord "HOME" geeft speler weer, "VISITOR" geeft punten weer.

Maak een schot in het "HOME"-frame wanneer de LED knippert op "HOME", de gescoorde punten worden weergegeven op "HOME".

Maak een opname in het "VISITOR"-frame wanneer de LED knippert op "VISITOR", 2 gescoorde punten worden weergegeven op "VISITOR".

Er wordt 5 seconden afgeteld tot de beurt van de volgende speler wanneer één speler het spel beëindigt.

Speler met meer gescoorde punten wint (LED knippert bij speler met hogere score).

Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten.

8. Eén op één

Druk op "PLAY" om spel 8 te openen.

Druk op "UP/Down" om de speelduur te selecteren, 30/45/60 seconden.

Druk op "PLAY" om het spel te starten.

Schot gemaakt in het "HOME"-frame, 2 punten gescoord voor "HOME", alle schoten tellen voor 3 punten in de laatste 10 seconden.

Schot gemaakt in het "VISITOR"-frame, 2 punten gescoord voor "VISITOR", alle schoten tellen voor 3 punten in de laatste 10 seconden.

De speler met meer gescoorde punten wint als de tijd om is.

Druk op "PLAY" om dit spel opnieuw te starten.

FCC Informatie van de doelpuntenmaker

LET OP: Wijzigingen of aanpassingen die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om de apparatuur te bedienen ongeldig maken!

Dit apparaat voldoet aan Deel 15 van de FCC-regels. De werking is onderworpen aan de volgende twee voorwaarden:

- 1) Dit product kan schadelijke interferentie veroorzaken.
- 2) Dit product moet alle ontvangen interferentie accepteren, inclusief interferentie die een ongewenste werking kan veroorzaken.

WAARSCHUWING: Wijzigingen of aanpassingen aan dit product die niet uitdrukkelijk zijn goedgekeurd door de partij die verantwoordelijk is voor naleving kunnen de bevoegdheid van de gebruiker om het product te bedienen ongeldig maken.

Opmerking: Dit product is getest en voldoet aan de limieten voor een digitaal apparaat van Klasse B overeenkomstig Deel 15 van de FCC-regels. Deze limieten zijn bedoeld om redelijke bescherming te bieden tegen schadelijke interferentie in een residentiële installatie.

Dit product genereert, gebruikt en kan radiofrequentie-energie uitstralen, en als het niet wordt geïnstalleerd en gebruikt in overeenstemming met de instructies, kan het schadelijke interferentie aan radiocommunicatie veroorzaken. Er is echter geen garantie dat er geen interferentie zal optreden in een bepaalde installatie. Als dit product schadelijke interferentie veroorzaakt aan radio- of televisieontvangst, wat kan worden vastgesteld door het product uit en weer in te schakelen, wordt de

gebruiker aangeraden te proberen de interferentie te corrigeren door een of meer van de volgende maatregelen.

- Heroriënteer of verplaats de ontvangstantenne.
- Vergroot de afstand tussen het product en de ontvanger.
- Sluit het product aan op een stopcontact op een ander circuit dan dat waarop de ontvanger is aangesloten.
- Raadpleeg de dealer of een ervaren radio-/tv-technicus voor hulp.

CORRECTE VERWIJDERING van de doelpuntenmaker



Dit product valt onder de bepalingen van de Europese Richtlijn 2012/19/EU. Het symbool met een doorgestreepte afvalcontainer geeft aan dat het product in de Europese Unie een aparte afvalinzameling vereist. Dit geldt voor het product en alle accessoires die met dit symbool zijn gemarkeerd. Producten die als zodanig zijn gemarkeerd, mogen niet bij het normale huisvuil worden weggegooid, maar moeten worden ingeleverd bij een inzamelpunt voor recycling van elektrische en elektronische apparaten.

Fabrikant: Shanghaimuxinmuyeyouxiangongsi

Adres: Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, shanghai
200000 CN.

Geïmporteerd naar AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREETEASTWOOD
NSW 2122 Australië

Geïmporteerd naar de VS: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim
Place, Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Ondersteuning en e-garantiecertificaat

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk Support och e-garanticertifikat www.vevor.com/support

Arkadspel för basket

MODELL: HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

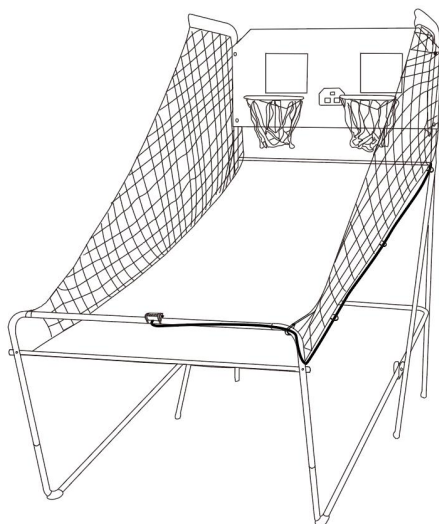
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODELL: HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Tack så mycket för att du valde detta Arkadspel för basket

- Läs alla instruktioner innan du använder den. Informationen hjälper dig att uppnå bästa möjliga resultat.

INTRODUKTION

**WARNING: FÖR ATT MINSKA RISKEN FÖR SKADA PÅ PERSONER.
SPARA DESSA INSTRUKTIONER**



WARNING:

Läs alla instruktioner innan du använder denna produkt

Det är ägarens ansvar att se till att alla användare av denna produkt är fullt medvetna om alla varningar och försiktighetsåtgärder.

- Denna produkt används endast på avsett sätt. Överskrid inte den nominella belastningen.
- Tappa inte eller stick in något i något hål.
- När den inte används, vänligen exponera produkten utomhus under lång tid.

**WARNING: FÖR ATT FÖRHINDRA ALLVARLIGA SKADA OCH DÖDSFALL
OM ATT VÄLTA:**

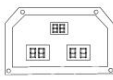
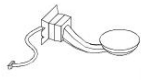
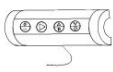
- **Varning!** Barn måste användas under direkt uppsikt av en vuxen; Håll produkten borta från barn när du monterar den.
- Använd endast som avsett. Låt inte barn leka eller hoppa på produkten. Stå inte på föremålet eller använd som en stega.
 - Inspektera före varje användning. Använd den inte om delar är lösa eller skadade.
- Dra åt de nedre skruvarna var tredje månad för att förhindra att benen lossnar.
- Överskrid inte den angivna viktkapaciteten.

PRODUCT PARAMETER

Modell	Produktstorlek (LxBxH)	Material	Färg
--------	------------------------	----------	------

HD081B 24002	2090x1130x2050 mm	Järn , MDF-platta , PE-nät	Svartvitt
-----------------	-------------------	----------------------------------	-----------

PART LIST

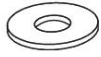
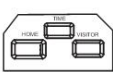
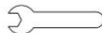
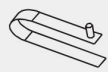
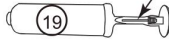
1  x2 Tube - 1 Tubo - 1	2  x2 Tube - 2 Tubo - 2	3  x1 Tube - 3 Tubo - 3	4  x1 Tube - 4 Tubo - 4
5  x1 Tube - 5 Tubo - 5	6  x1 Tube - 6 Tubo - 6	7  x2 Tube - 7 Tubo - 7	8  x2 Tube - 8 Tubo - 8
9  x2 Tube - 9 Tubo - 9	10  x2 Tube - 10 Tubo - 10	11  x1 Tube - 11 Tubo - 11	12  x2 Tube - 12 Tubo - 12
13  x4 Basketball Baloncesto	14  x1 Electronic Scorer Marcador Electrónico	15  x2 Paddle Sensor Sensor de Paleta	16  x1 Control Box Caja de Control Con Cable

M6x38mm Bolt

M6x45mm Bolt

M6x55mm Bolt

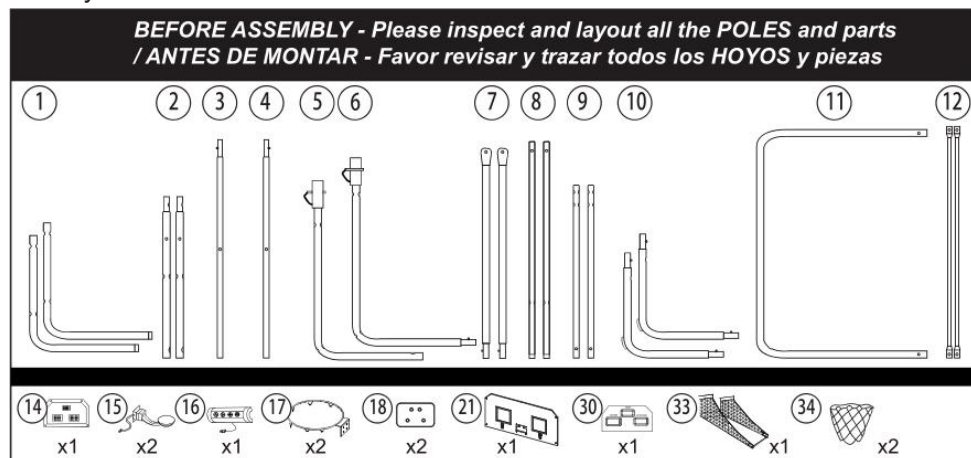
M6x40mm Bolt

17		x2	18		x2	19		x1	20		x2
	Rim	Aro	Rim Support	Placa Plástica de Soporte de Rampa		Air Pump	Bomba de Aire		End Cap - A	Gorra Final - A	
21		x1	22		x64	23		x16	24		x6
	Backboard	Tablero de Canasta	M6 Washer	Arandela M6		M6x20mm Bolt	Perno M6x20mm		M6x38mm Bolt	Perno M6x30mm	
25		x4	26		x4	27		x2	28		x32
	M6x45mm Bolt	Perno M6x42mm	M6x55mm Bolt	Perno M6x48mm		M6x40mm Bolt	Perno M6x35mm		M6 Nut	Tuerca M6	
29		x4	30		x1	31		x1	32		x1
	3.5x10mm Bolt	Perno 3.5X10mm	Electronic Scorer Face Plate	Placa Frontal de Marcador		Wrench	Llave Inglesa		Allen Key	Llave Allen	
33		x1	34		x2						
	Ball Return Net	Red de Retorno de Baloncesto	Rim Net	Red							
P1		x9	P2		x2	P3		x2	P4		x4
	Push Button	Botón de presión	Plastic Pole Insert	Encaje de Poste Plástico		Locking Pin	Clavija de cerradura		End Cap - B	Gorra Final - B	
P5		x2									
	Pole Holder	Soporte de Tubo									

ASSEMBLY

1. Hitta en ren, jämn plats för att börja monteringen av din produkt.
2. Ta bort alla delar från kartongen och kontrollera att du

har alla listade delar som visas i reservdelslistan
 sidor. Klipp eller riv försiktigt lådans fyra hörn
 så att botten av lådan kan användas som din
 arbetsyta.



FIGUR 1

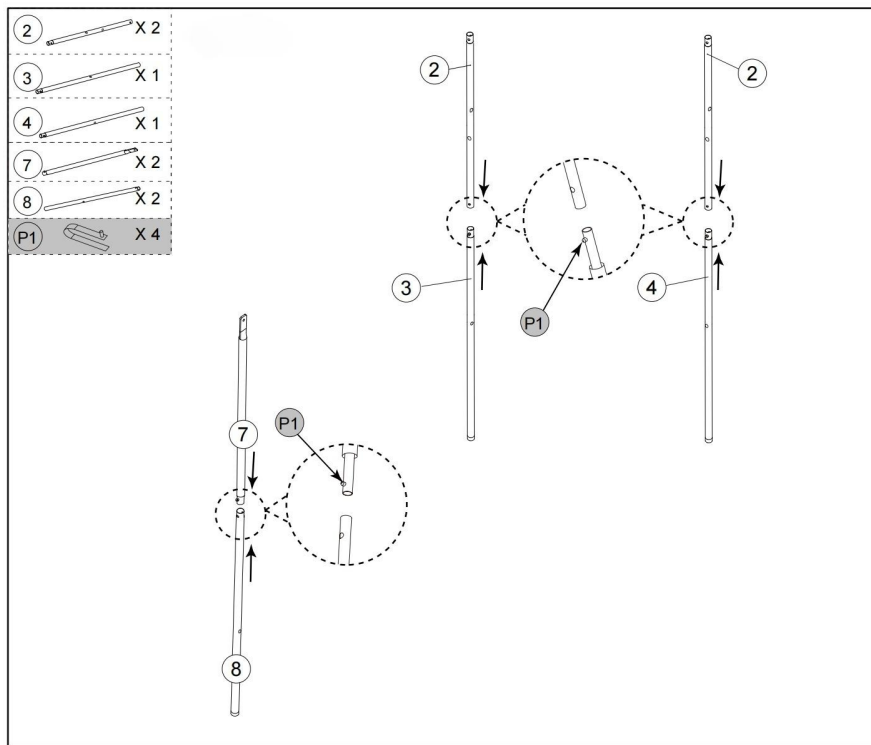


FIG.2

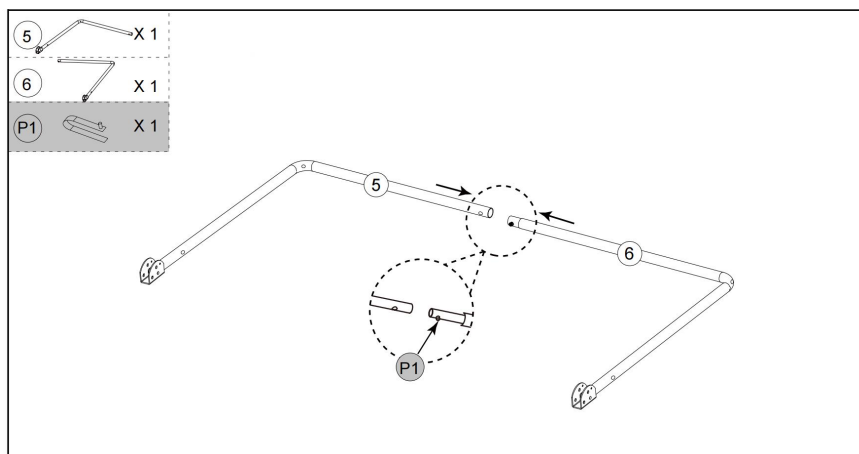


FIG.3

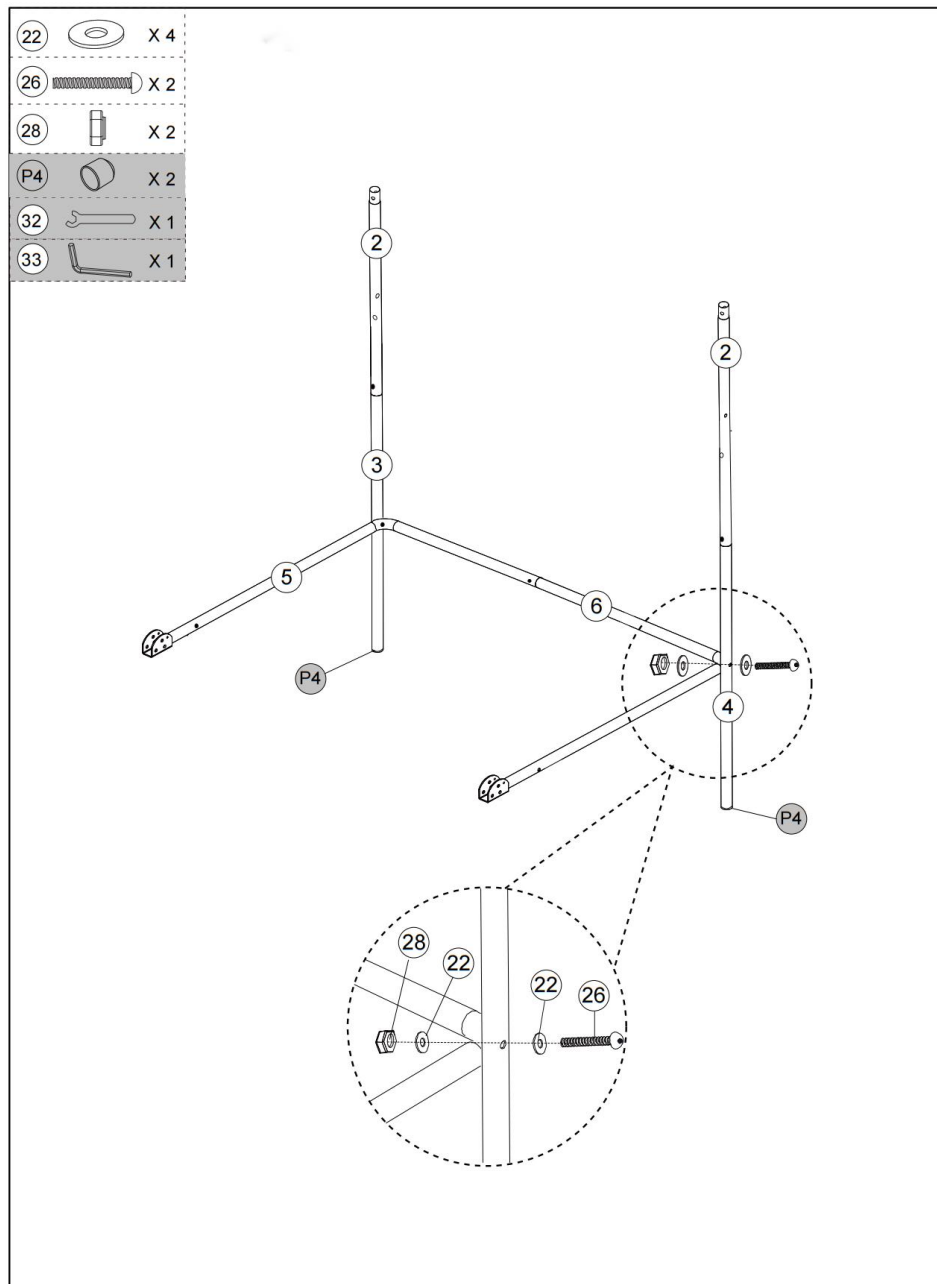


FIG.4

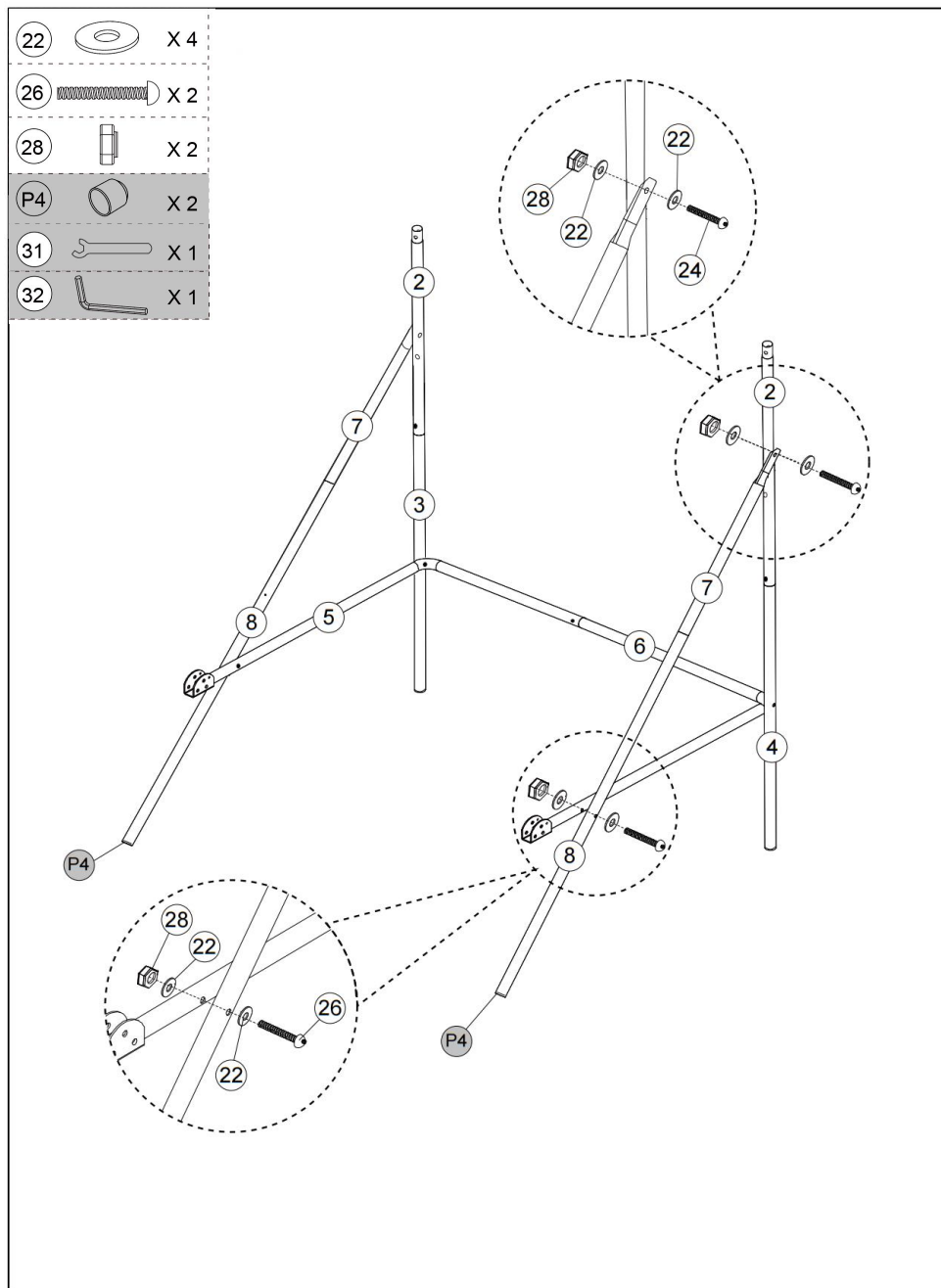


FIG.5

1		X 2
9		X 2
12		X 1
22		X 8
24		X 2
27		X 2
28		X 4
P2		X 2
31		X 1
32		X 1

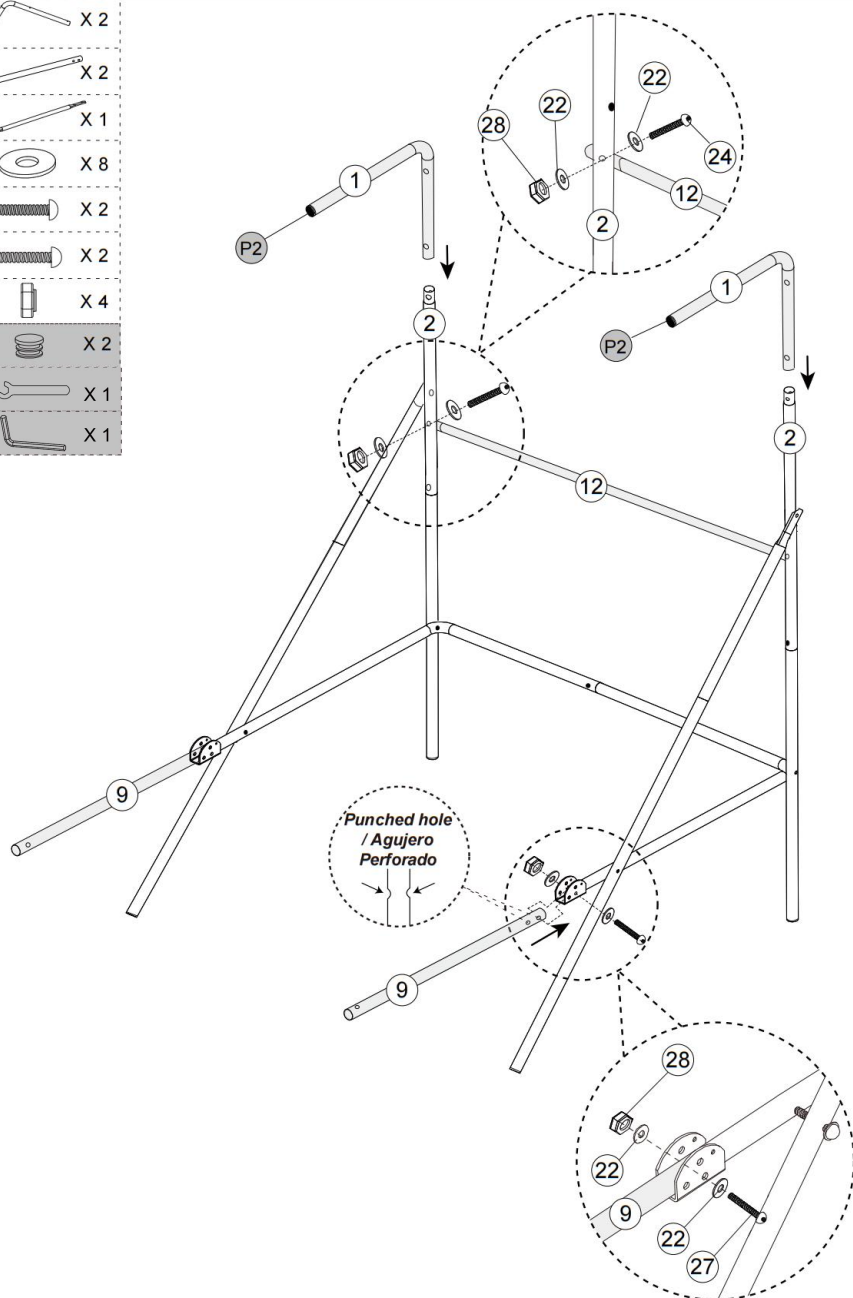


FIG.6

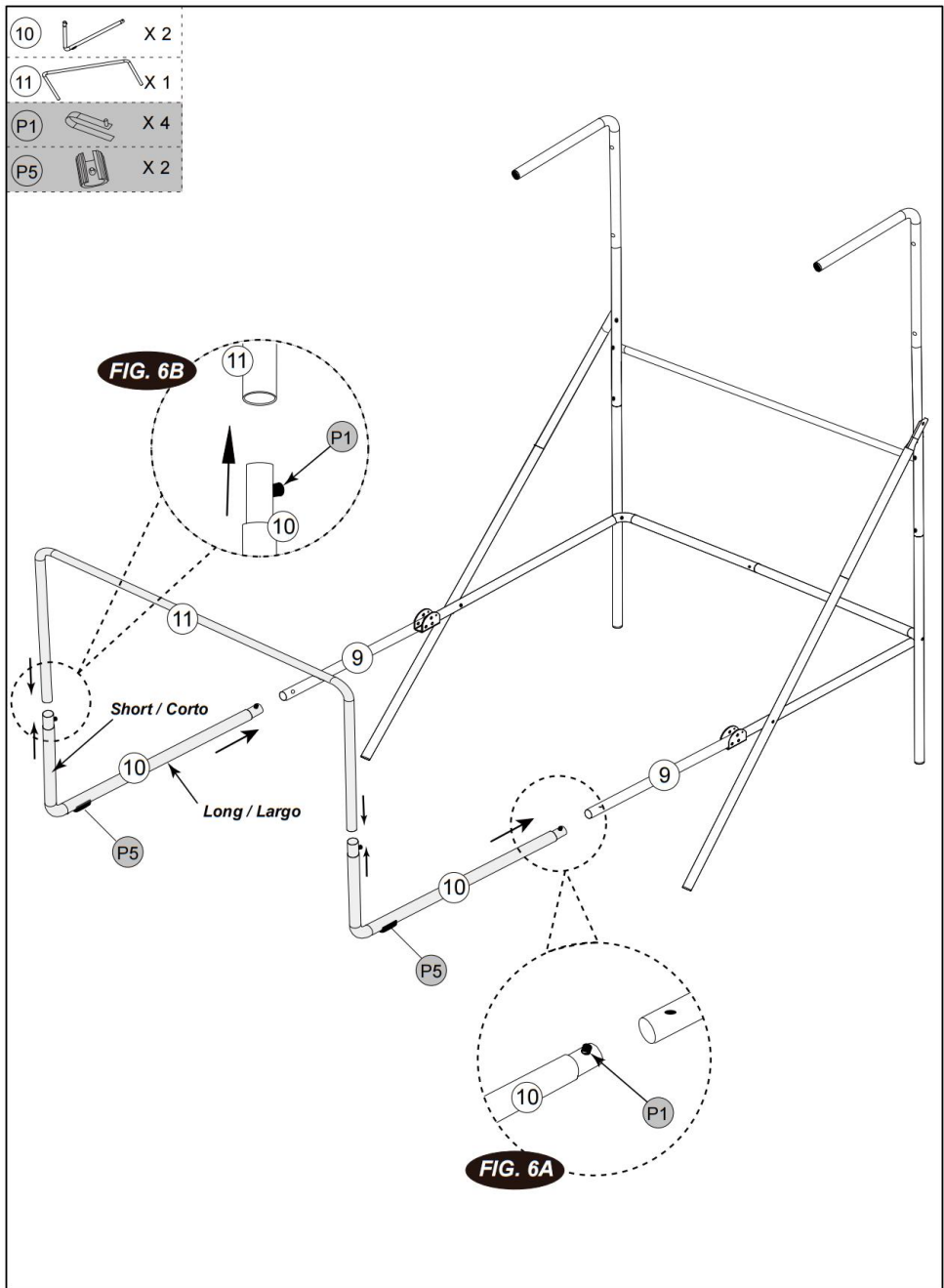


FIG.7

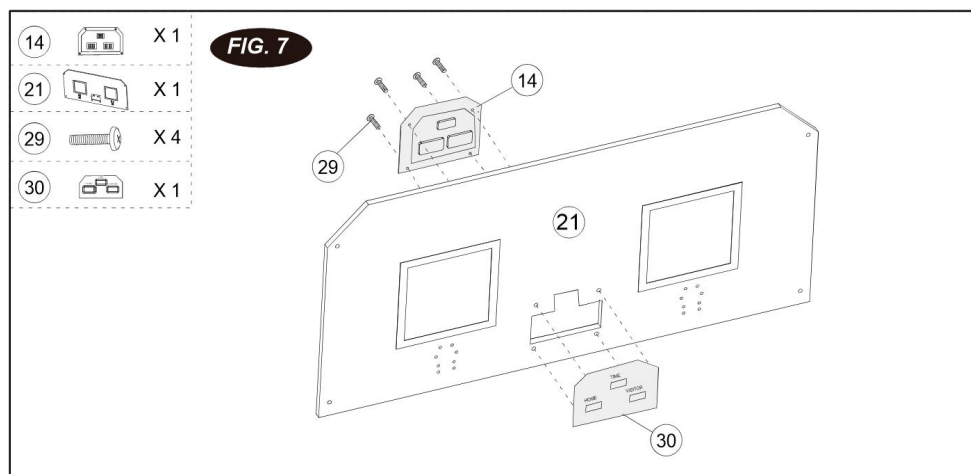


FIG.8

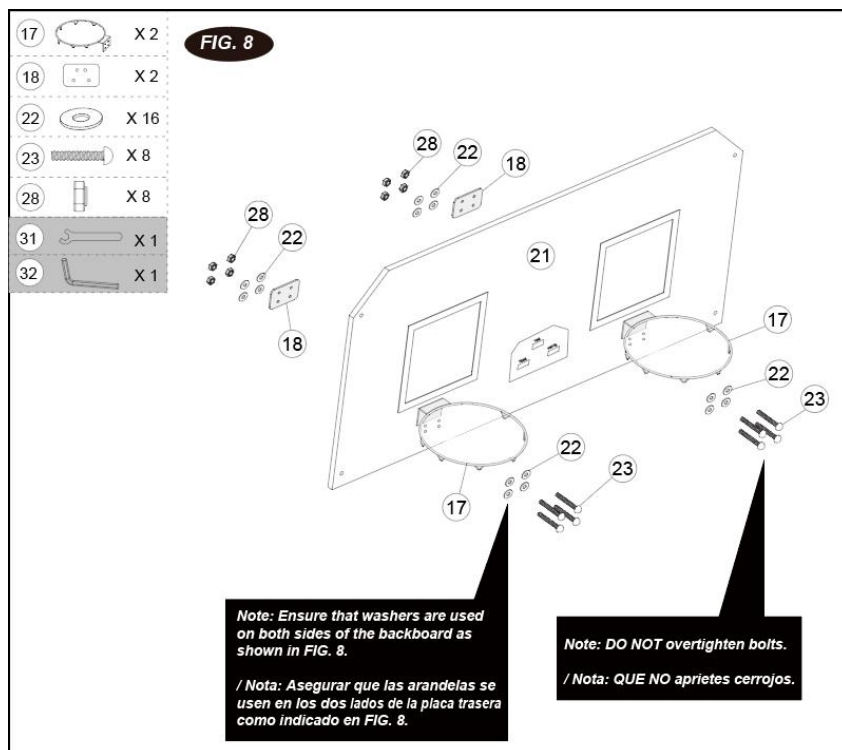


FIG. 9

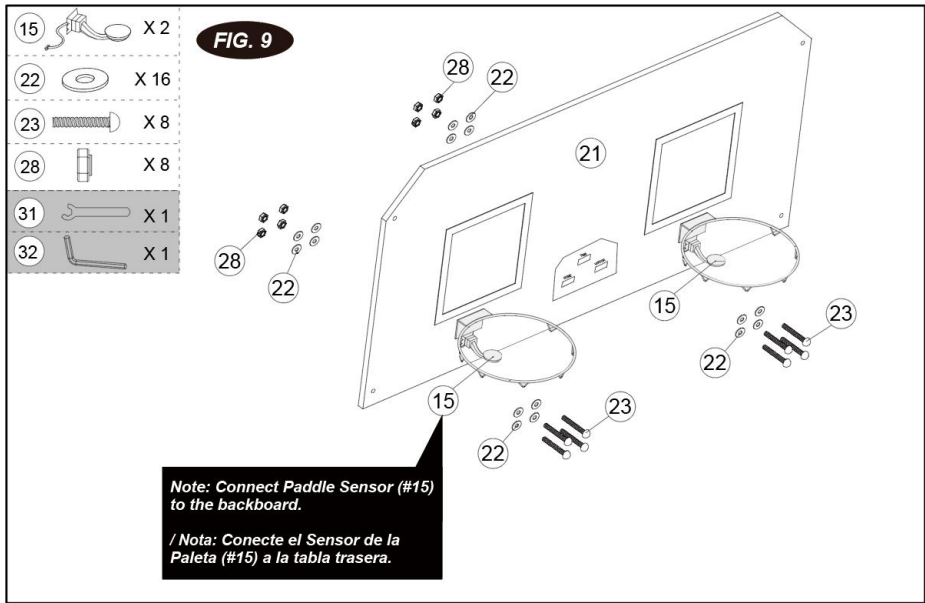


FIG. 10

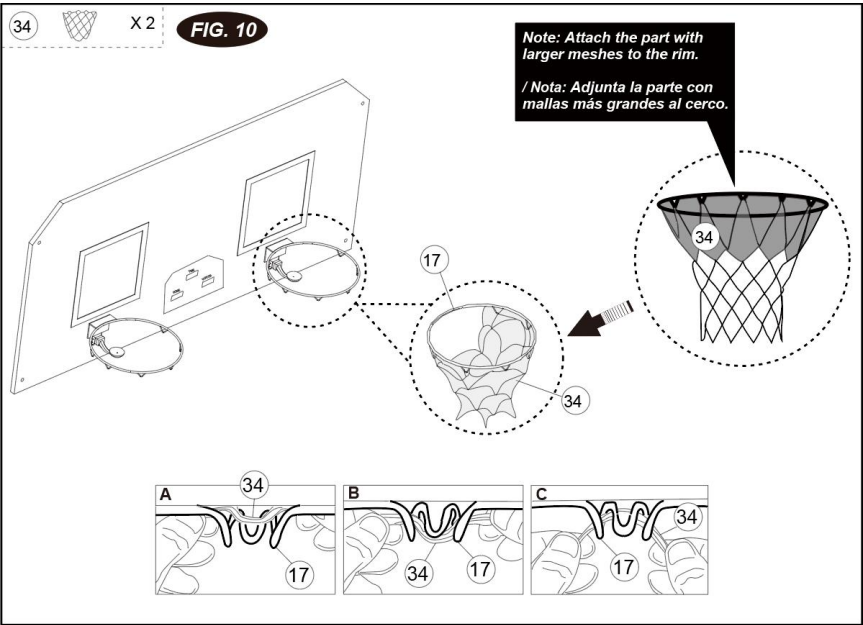


FIG. 11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).

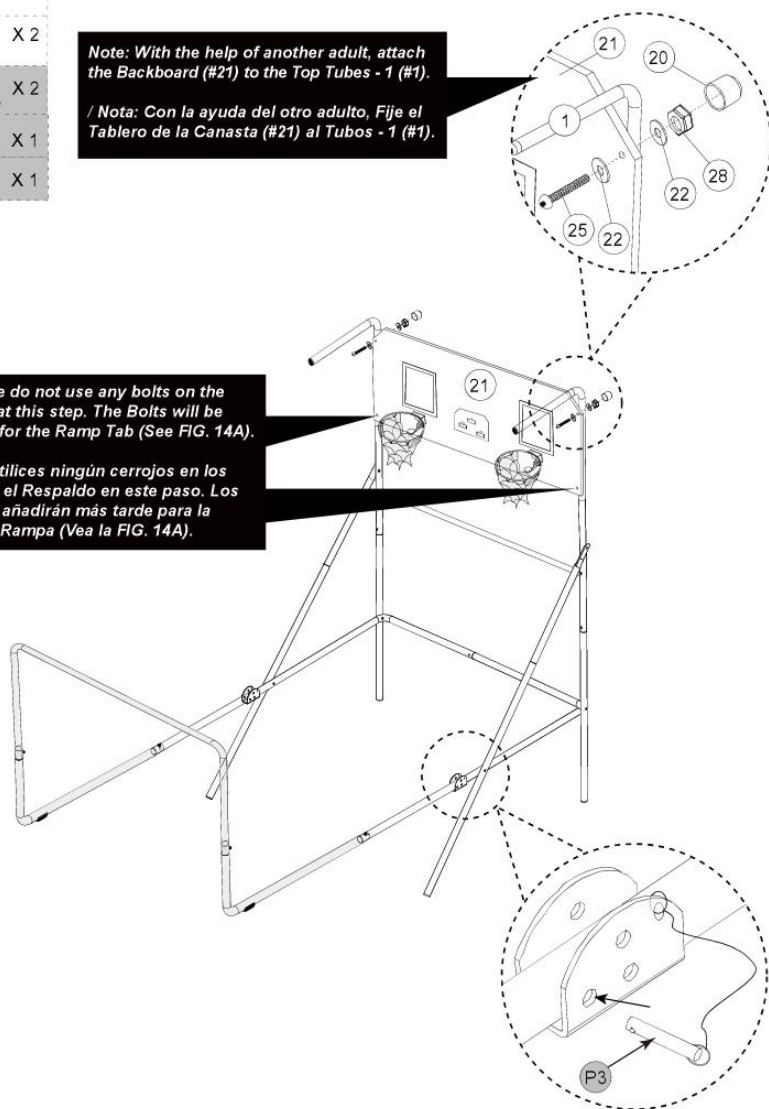


FIG.12

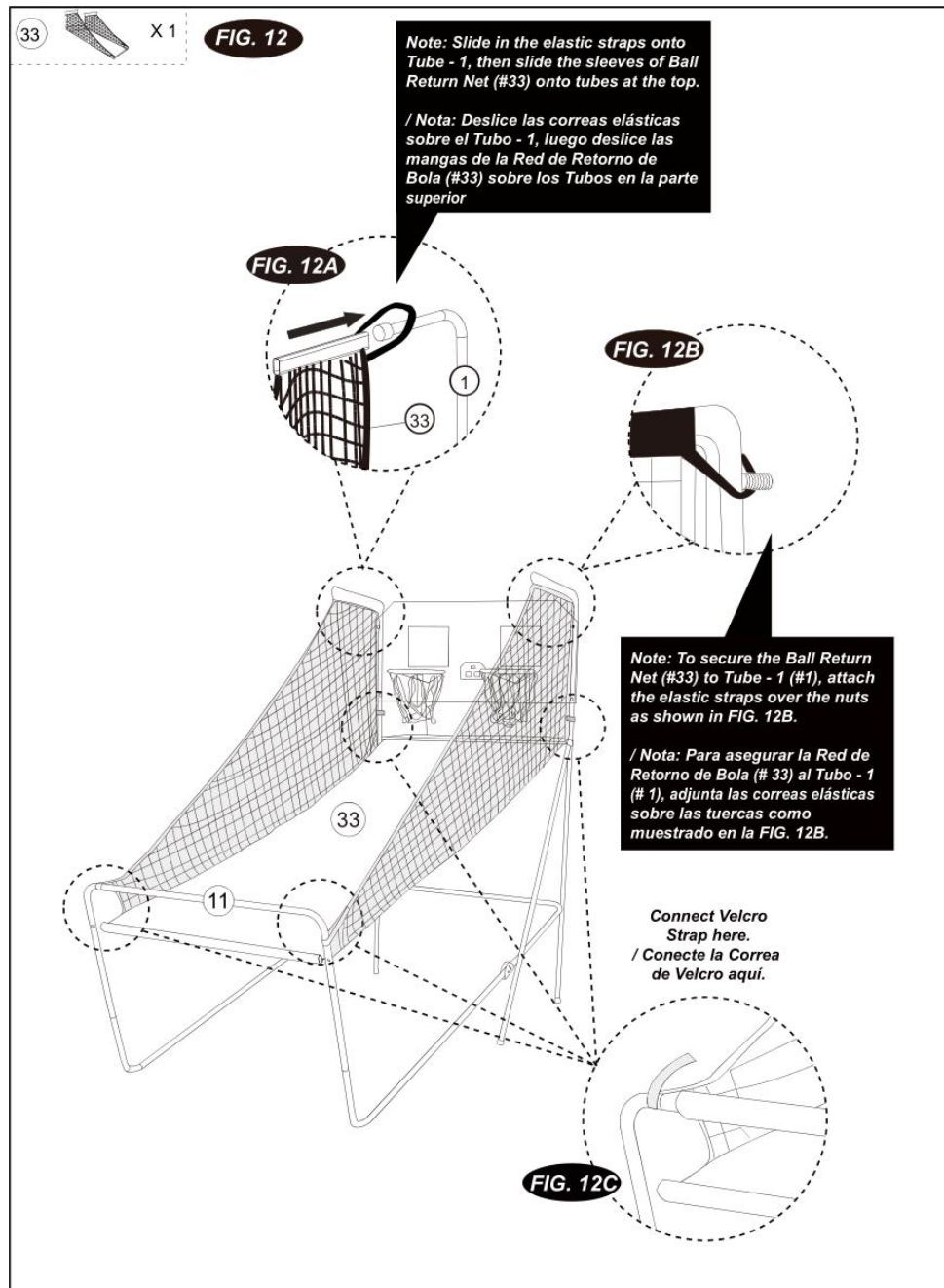


FIG.13

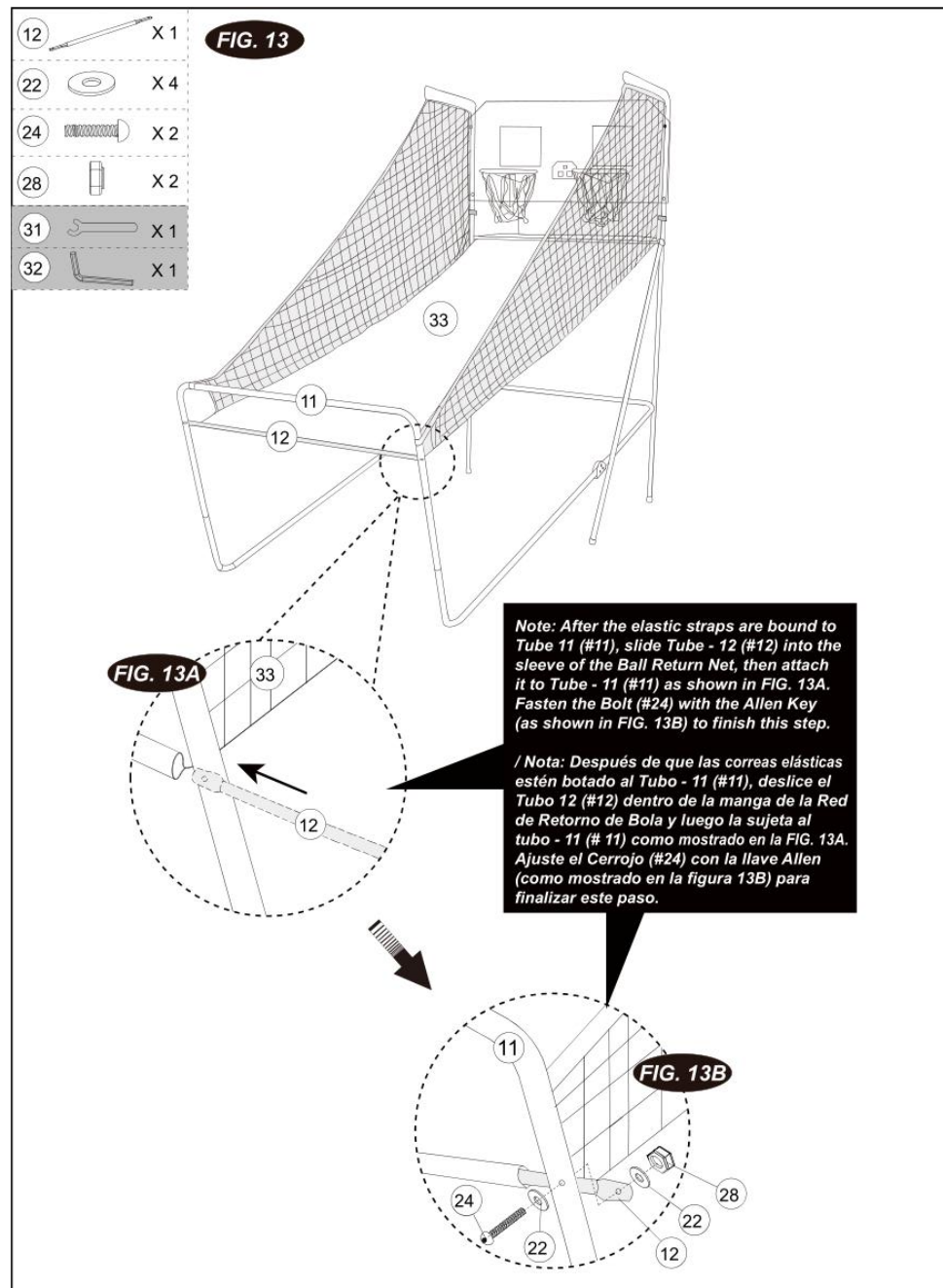


FIG.14

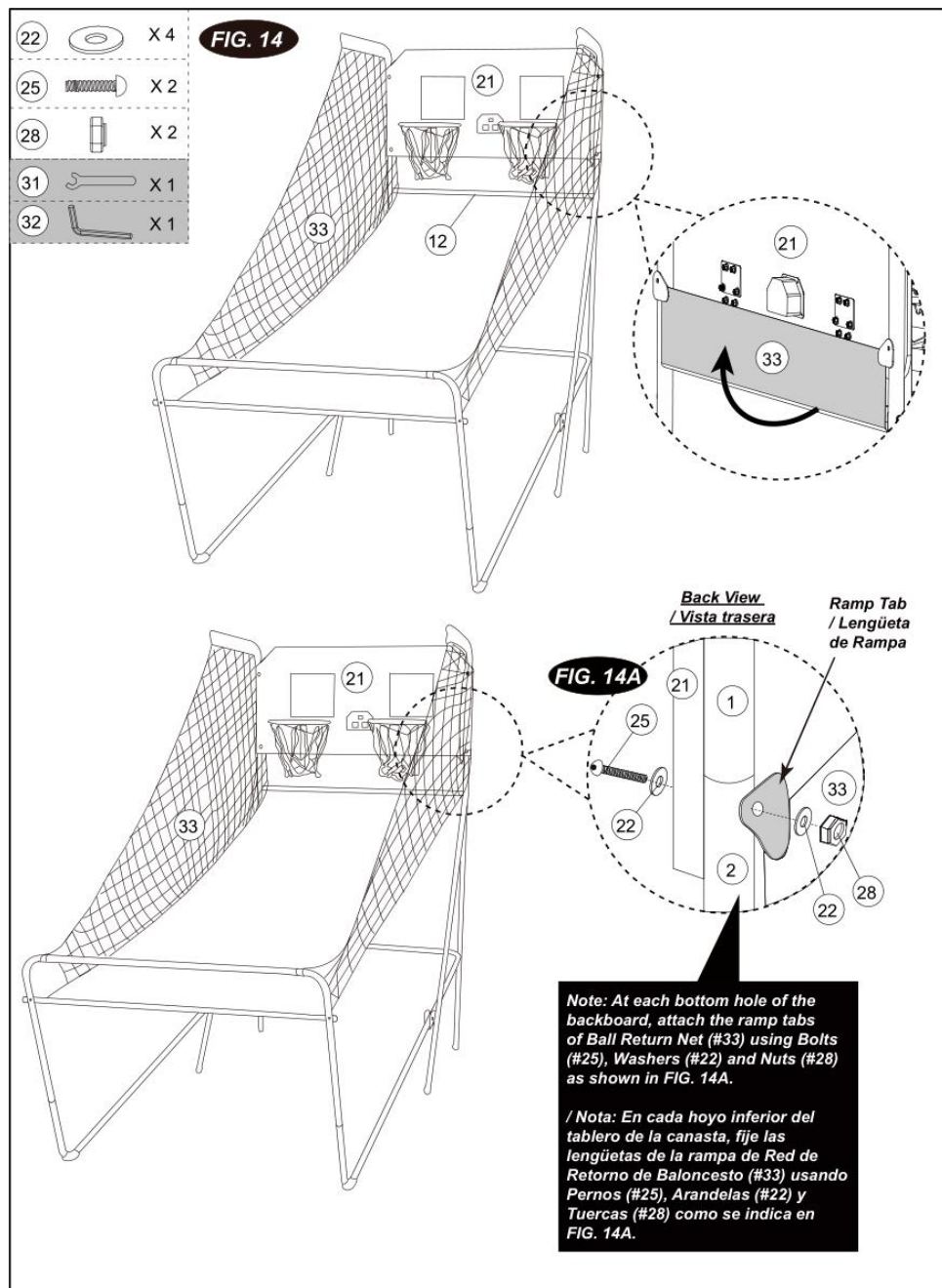
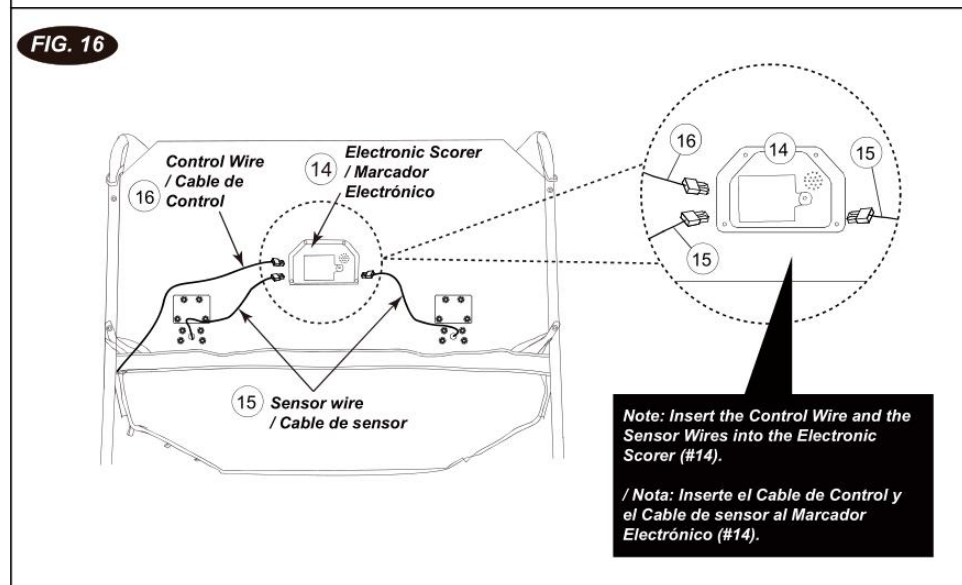
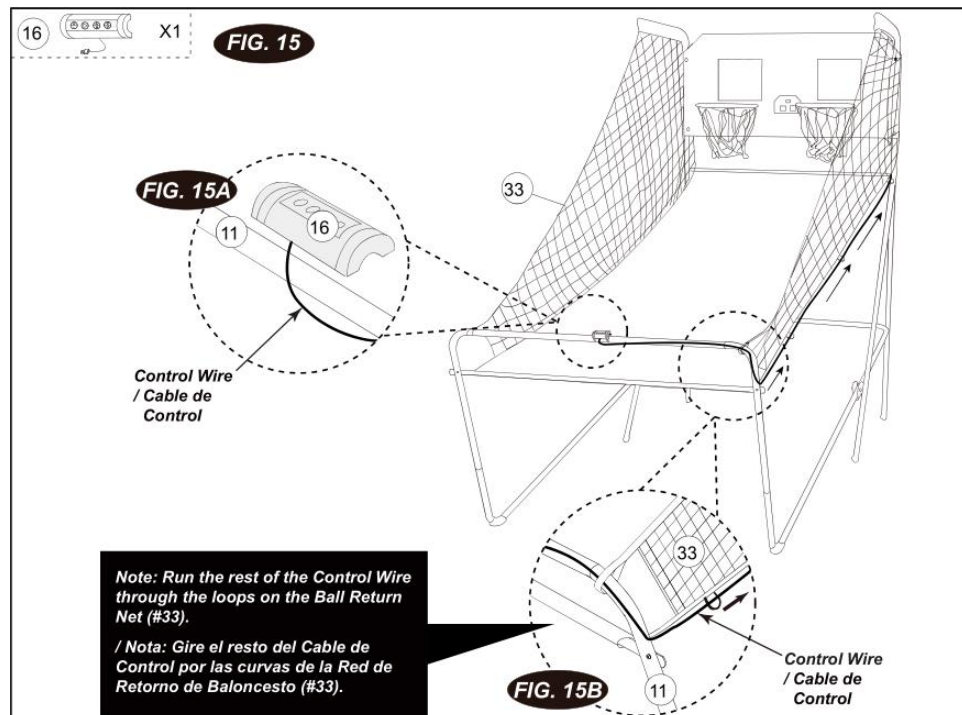


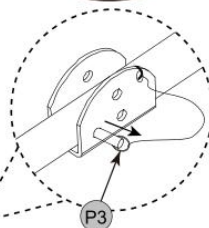
FIG. 15&16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



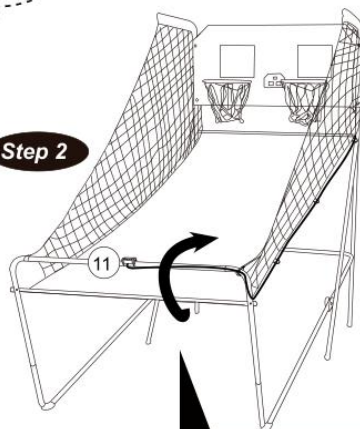
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

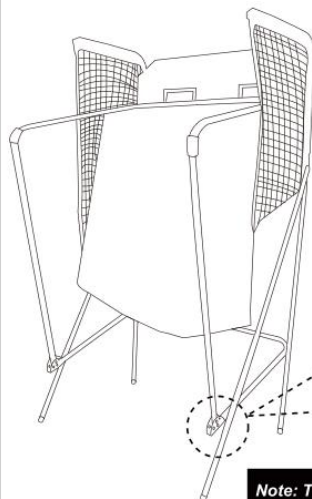
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

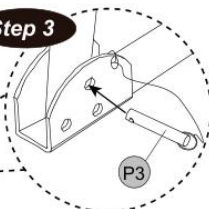


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (#11) hacia arriba para plegar.



Step 3



⚠ IMPORTANT!
Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

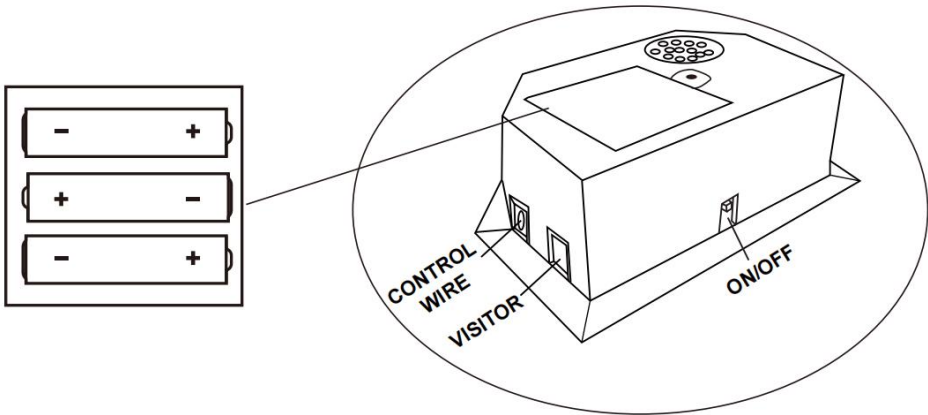
⚠ ¡IMPORTANTE!
Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. Skruva loss bulten med en skruvmejsel och öppna batterilådan. Sätt i 3 AA-batterier (ingår ej) i ordningsföljden polaritet som visas på insidan av omslaget. Stäng sedan locket med en skruvmejsel. Slå PÅ strömmen med hjälp av På / Av knapp. (om spelet inte kommer att användas under en längre tid rekommenderar vi att batterierna bör tas bort).



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

Ofullständiga nummer visas på Scorer skärm

- Varning för lågt batteri: När batterinivån är mycket låg, a Rösten "BATTERY LOW" kommer att ringa ut 3 gånger av målskytten.
- Kontrollera att batteriladdningen är tillräcklig.
- Byt ut batteriet

CONTROL BOX OPERATION

Tryck på "ON/OFF" för att aktivera målskytten.

Resultattavlan "HEM" visar "01" (förinställt spel 1).

Tryck på "SELECT UP and DOWN" för att välja ett spel.

Tryck på "VÄLJ UPP och NER" för att gå in i valt spelläge.

Tryck på "SOUND" för att slå PÅ/AV ljudet medan du spelar.

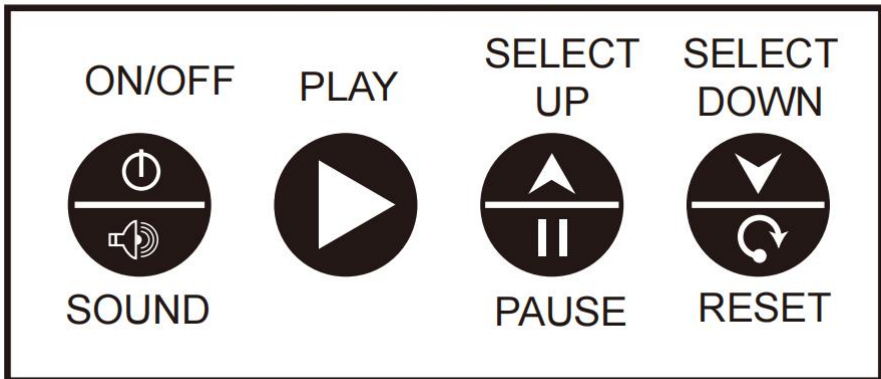
Tryck på "PAUS" för att pausa eller starta tidsräkningen.

Tryck och håll ned knappen "ON/OFF" i 3 sekunder för att stänga av målskytten.

Tryck och håll knappen "RESET" i 3 sekunder för att återställa spelen.

Obs: Om inget skott görs eller ingen knapp trycks in inom 15 minuter, stängs målskytten av automatiskt.

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Slå tiden Klockan

Tryck på "SPEL" för att gå in i spel 1.

Tryck på "UPP/DOWN" för att välja enstaka/flera spelare (P1/P2/P3/P4).

Tryck på "PLAY" efter att antalet spelare har valts.

Tryck på "UPP/DOWN" för att välja speltid, 30/45/60 sekunder.

Tryck på "PLAY" för att börja spelet.

Resultattavlan "HEM" visar spelare 1, 3; Resultattavlan "VISITOR" visar spelare 2, 4.

Alla skott värda 2 poäng tills de sista 10 sekunderna, varje poäng räknar 3 poäng.
Nedräkning 5 sekunder till nästa spelares tur när en spelare avslutar spelet.
Spelare med fler poäng vinner (LED blinkar på spelare med högre poäng).
Tryck på "PLAY" för att starta om spelet.

2. 3 Point Beat the Time Clock

Tryck på "PLAY" för att gå in i spel 2.
Tryck på "UPP/DOWN" för att välja enstaka/flera spelare (P1/P2/P3/P4).
Tryck på "PLAY" efter att antalet spelare har valts.
Tryck på "UPP/DOWN" för att välja speltid, 30/45/60 sekunder.
Tryck på "PLAY" för att börja spelet.
Resultattavlan "HEM" visar spelare 1, 3; Resultattavlan "VISITOR" visar spelare 2, 4.

Alla gjorda skott räknar 3 poäng.
Nedräkning 5 sekunder till nästa spelares tur när en spelare avslutar spelet.
Spelare med fler poäng vinner (LED blinkar på spelare med högre poäng).
Tryck på "PLAY" för att starta om spelet.

3. Slå tillbaka

Tryck på "SPEL" för att komma in i spel 3.
Tryck på "UPP/DOWN" för att välja speltid, 30/45/60 sekunder.
Tryck på "PLAY" för att börja spelet.
Bilderna är gjorda i "HEMMA"-ramen, +2 poäng på "HOME"-tavlan och -2 poäng för "VISITOR".
Bilderna gjorda i "VISITOR"-ramen, +2 poäng på "VISITOR"-tavlan och -2 poäng för "HOME".
När en spelare får 10 poäng vem vinner och spelet är klart.
Tryck på "PLAY" för att starta om spelet.

4. Häst

- a. Tryck på "PLAY" för att komma in i spelet.
- b. Tryck på "UPP/DOWN" för att välja flera spelare (P2/P3/P4)
- c. Tryck på "PLAY" efter att antalet spelare har valts
- d. Spelaren måste göra ett skott på 2 sekunder.
- e. Första spelaren får skjuta på valfri båg (Hem eller BESÖKARE). Om den första spelaren gör mål inom 2 sekunder är det ingen bokstav

given. Spelet fortsätter för nästa spelare. Resultattavlan kommer att visa "nästa spelare(P2P3/P4)" och LED kommer att blinka två gånger om en sekund. Efter blixten måste nästa spelare duplicera bilden i samma båg som valts av den första spelaren.

f. Om spelaren inte kan göra mål inom 2 sekunder, får spelaren den första bokstaven "H" som visas på resultattavlan. Spel kvarstår för samma spelare tills spelaren gör mål. Om spelaren fortsätter att saknas får spelaren "O" följt av "R",

"S", "E". Bokstaven "E" ges, spelaren är ute.

g. Den första spelaren att stava "häst" förlorar. Spelare stannar i upprepade steg tills spelet är klart

h. Den sista spelaren att stava "häst" vinner

i. Tryck på "PLAY" för att starta om spelet

5. Kontrollpunkt

Tryck på "SPEL" för att gå in i spel 5.

Tryck på "UPP/DOWN" för att välja enstaka/flera spelare (P1/P2/P3/P4).

Tryck på "PLAY" för att börja spelet.

"HEM" visar "spelare", "VISITOR" visar "24" poäng, förinställd 40 sekunders speltid.

Gjorda poäng visas på resultattavlan "HEM"

Innan tiden är ute, när 24/52/68/86 poäng har gjorts, ökar speltiden med 10/20/10/20 sekunder respektive

Nedräkning 5 sekunder till nästa spelares tur när en spelare avslutar spelet

Spelare med fler poäng vinner (LED blinkar på spelare med högre poäng)

Spelet är avslutat när en spelare får 99 poäng

Tryck på "PLAY" för att starta om spelet

6. Jorden runt

Använd tejp för att markera skottlinjerna.

Tryck på "SPEL" för att gå in i spel 6.

Tryck på "UPP/DOWN" för att välja enstaka/flera spelare (P1/P2/P3/P4).

Tryck på "PLAY" efter att antalet spelare har valts.

Resultattavlan "HEM" visar spelare 1/2/3/4, "VISITOR" visar poäng.

När poängen kommer till 14 poäng eller tiden kommer till 99 sekunder nedräkning 5 sekunder till nästa spelares tur när en

spelaren avslutar spelet.

Spelare som avslutar spelet först vinner (LED blinkar på vinnaren).

Tryck på "PLAY" för att starta om spelet.

7. Vänster och höger skjuta

Tryck på "SPEL" för att komma in i spel 7.

Tryck på "UPP/DOWN" för att välja enstaka/flera spelare (P1/P2/P3/P4).

Tryck på "PLAY" efter att antalet spelare har valts.

Tryck på "UPP/DOWN" för att välja speltid, 30/45/60 sekunder.

Tryck på "PLAY" för att börja spelet.

Resultattavlan "HEM" visar Player, "VISITOR" visar poäng.

Gör ett skott i "HOME"-ramen när LED-lampan blinkar på "HOME", 2 poäng visas på "HOME".

Gör ett skott i "VISITOR"-ramen när LED-lampan blinkar på "VISITOR", 2 poäng visas på "VISITOR".

Nedräkning 5 sekunder till nästa spelares tur när en spelare avslutar spelet.

Spelare med fler poäng vinner (LED blinkar på spelare med högre poäng).

Tryck på "PLAY" för att starta om spelet.

8. En till en

Tryck på "PLAY" för att komma in i spel 8.

Tryck på "UPP/DOWN" för att välja speltid, 30/45/60 sekunder.

Tryck på "PLAY" för att börja spelet.

Skott gjord i "HEMMA"-ram, 2 poäng för "HEMMA", alla skott räknas 3 poäng under de senaste 10 sekunderna.

Skott gjord i "VISITOR"-ramen, 2 poäng för "VISITOR", alla skott räknas 3 poäng under de senaste 10 sekunderna.

Spelare med fler poäng vinner när tiden är ute.

Tryck på "PLAY" för att starta om spelet.

FCC Information om målskytten

FÖRSIKTIGHET: Ändringar eller modifieringar som inte uttryckligen godkänts av den part som ansvarar för efterlevnaden kan upphäva användarens behörighet att använda utrustningen!

Denna enhet uppfyller del 15 av FCC-reglerna. Driften är föremål för följande två villkor:

- 1) Denna produkt kan orsaka skadliga störningar.
- 2) Denna produkt måste acceptera alla mottagna störningar, inklusive störningar som kan orsaka oönskad funktion.

WARNING: Ändringar eller modifieringar av denna produkt som inte uttryckligen godkänts av den part som är ansvarig för efterlevnaden kan upphäva användarens behörighet att använda produkten.

Obs: Denna produkt har testats och befunnits överensstämma med gränserna för en digital enhet av klass B i enlighet med del 15 av FCC-reglerna. Dessa gränser är utformade för att ge rimligt skydd mot skadlig störning i en bostadsinstallation. Denna produkt genererar, använder och kan utstråla radiofrekvensenergi, och om den inte installeras och används i enlighet med instruktionerna kan den orsaka skadliga störningar på radiokommunikation. Det finns dock ingen garanti för att störningar inte kommer att inträffa i en viss installation. Om denna produkt orsakar skadliga störningar på radio- eller tv-mottagning, vilket kan fastställas genom att stänga av och på produkten, uppmanas användaren att försöka korrigera störningen med en eller flera av följande åtgärder.

- Rikta om eller flytta mottagningsantennen.
- Öka avståndet mellan produkten och mottagaren.
- Anslut produkten till ett uttag på en annan krets än den som mottagaren är ansluten till.
- Kontakta återförsäljaren eller en erfaren radio/TV-tekniker för hjälp.

KORREKT AVFALLSHANTERING av målskytten



Denna produkt omfattas av bestämmelserna i det europeiska direktivet 2012/19/EU. Symbolen som visar en soptunna korsad anger att produkten kräver separat sophämtning i EU. Detta gäller för produkten och alla tillbehör märkta med denna symbol. Produkter märkta som sådana får inte slängas tillsammans med vanligt hushållsavfall, utan måste lämnas till en insamlingsplats för återvinning av elektriska och elektroniska apparater.

Tillverkare: Shanghaimuxinmuyeyouxiangongsi

Adress: Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, shanghai
200000 CN.

Importerad till AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREETEASTWOOD NSW
2122 Australien

Importerad till USA: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place,
Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk Support och e-garanticertifikat

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Técnico Soporte y certificado de garantía electrónica www.vevor.com/support

Juego de arcade de baloncesto

MODELO: HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

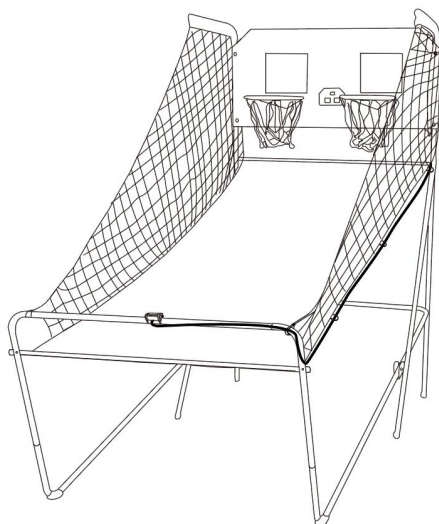
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODELO: HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Muchas gracias por elegir esto. Juego de arcade de baloncesto

- Lea todas las instrucciones antes de usarlo. La información le ayudará a lograr los mejores resultados posibles.

INTRODUCCIÓN

ADVERTENCIA: PARA REDUCIR EL RIESGO DE LESIONES A LAS PERSONAS.

GUARDA ESTAS INSTRUCCIONES



ADVERTENCIA:

Lea todas las instrucciones antes de usar este producto.

Es responsabilidad del propietario asegurarse de que todos los usuarios de este producto conozcan plenamente todas las advertencias y precauciones.

- Este producto se utiliza únicamente según lo previsto. No exceda la carga nominal.
- No deje caer ni inserte nada en ningún agujero.
- Cuando no esté en uso, exponga el producto al aire libre durante un período prolongado.

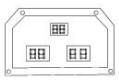
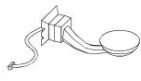
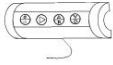
ADVERTENCIA: PARA EVITAR LESIONES GRAVES Y LA MUERTE POR VUELCO:

- **¡Advertencia!** Los niños deben usarse bajo la supervisión directa de un adulto; Mantenga el producto alejado de los niños durante el montaje.
- Úselo únicamente según lo previsto. No permita que los niños jueguen o salten sobre el producto. No se pare sobre el artículo ni lo utilice como escalera de mano.
 - Inspeccione antes de cada uso. No lo utilice si las piezas están sueltas o dañadas.
- Apriete los tornillos inferiores cada tres meses para evitar que se aflojen las patas.
- No exceda la capacidad de peso indicada.

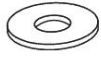
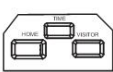
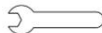
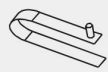
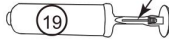
PRODUCT PARAMETER

Modelo	Tamaño del producto (largo x ancho x alto)	Material	Color
HD081B 24002	2090x1130x2050mm	Hierro , placa de MDF , malla de PE	En blanco y negro

PART LIST

1  x2 Tube - 1 Tubo - 1	2  x2 Tube - 2 Tubo - 2	3  x1 Tube - 3 Tubo - 3	4  x1 Tube - 4 Tubo - 4
5  x1 Tube - 5 Tubo - 5	6  x1 Tube - 6 Tubo - 6	7  x2 Tube - 7 Tubo - 7	8  x2 Tube - 8 Tubo - 8
9  x2 Tube - 9 Tubo - 9	10  x2 Tube - 10 Tubo - 10	11  x1 Tube - 11 Tubo - 11	12  x2 Tube - 12 Tubo - 12
13  x4 Basketball Baloncesto	14  x1 Electronic Scorer Marcador Electrónico	15  x2 Paddle Sensor Sensor de Paleta	16  x1 Control Box Caja de Control Con Cable

M6x38mm Bolt

17		x2	18		x2	19		x1	20		x2
	Rim	Aro		Rim Support	Placa Plástica de Soporte de Rampa		Air Pump	Bomba de Aire		End Cap - A	Gorra Final - A
21		x1	22		x64	23		x16	24		x6
	Backboard	Tablero de Canasta		M6 Washer	Arandela M6		M6x20mm Bolt	Perno M6x20mm		M6x38mm Bolt	Perno M6x30mm
25		x4	26		x4	27		x2	28		x32
	M6x45mm Bolt	Perno M6x42mm		M6x55mm Bolt	Perno M6x48mm		M6x40mm Bolt	Perno M6x35mm		M6 Nut	Tuerca M6
29		x4	30		x1	31		x1	32		x1
	3.5x10mm Bolt	Perno 3.5X10mm		Electronic Scorer Face Plate	Placa Frontal de Marcador		Wrench	Llave Inglesa		Allen Key	Llave Allen
33		x1	34		x2						
	Ball Return Net	Red de Retorno de Baloncesto		Rim Net	Red						
P1		x9	P2		x2	P3		x2	P4		x4
	Push Button	Botón de presión		Plastic Pole Insert	Encaje de Poste Plástico		Locking Pin	Clavija de cerradura		End Cap - B	Gorra Final - B
P5		x2									
	Pole Holder	Soporte de Tubo									

ASSEMBLY

1. Encuentre un lugar limpio y nivelado para comenzar el montaje de su producto.
2. Retire todas las piezas de la caja y verifique que

tener todas las piezas enumeradas como se muestra en la lista de piezas páginas. Corta o rasga con cuidado las cuatro esquinas de la caja.
para que la parte inferior de la caja pueda usarse como su
Superficie de trabajo.

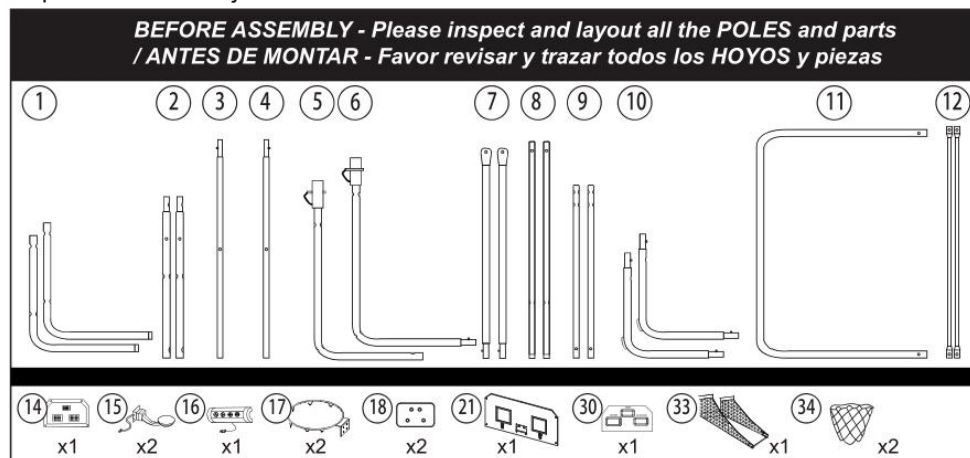


FIGURA 1

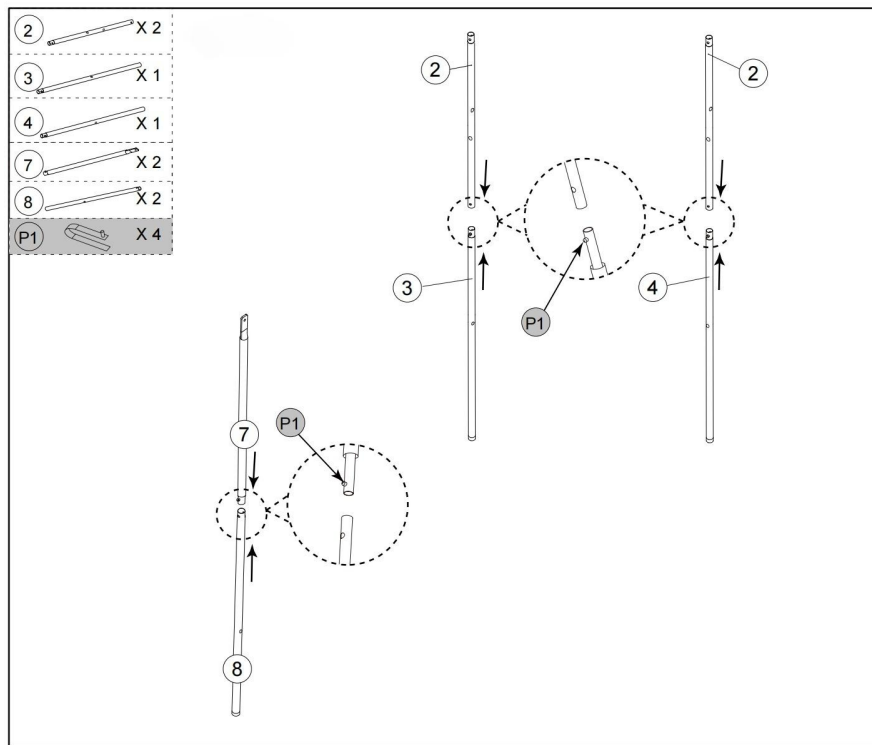


FIGURA 2

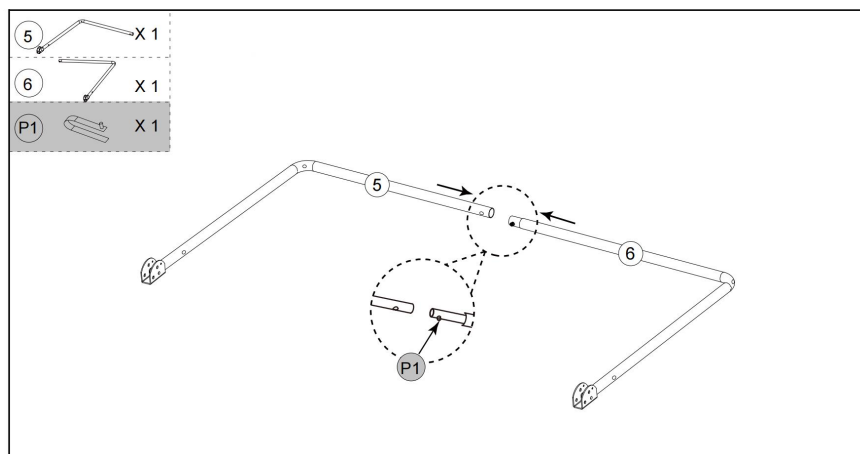


FIG. 3

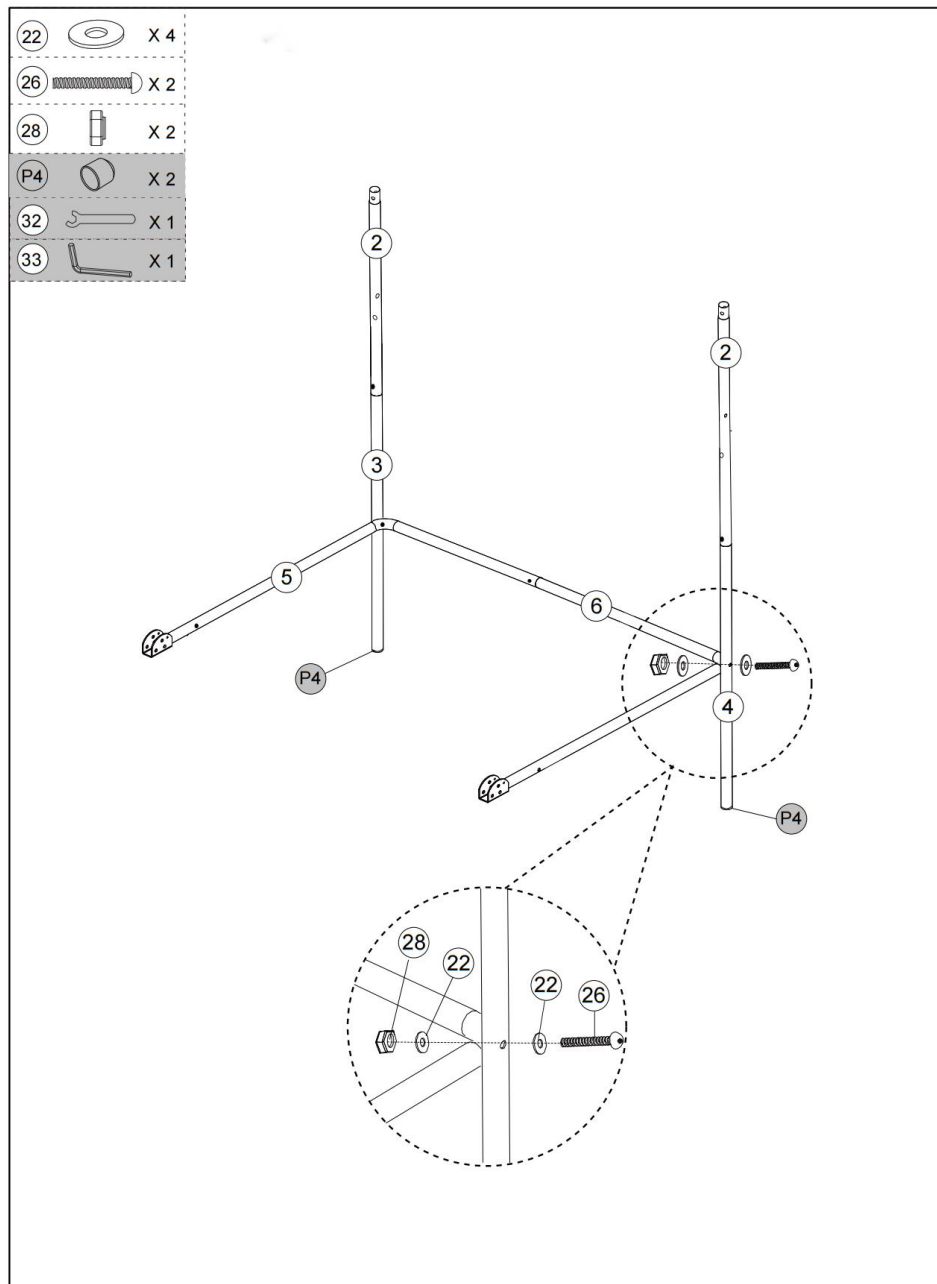


FIG.4

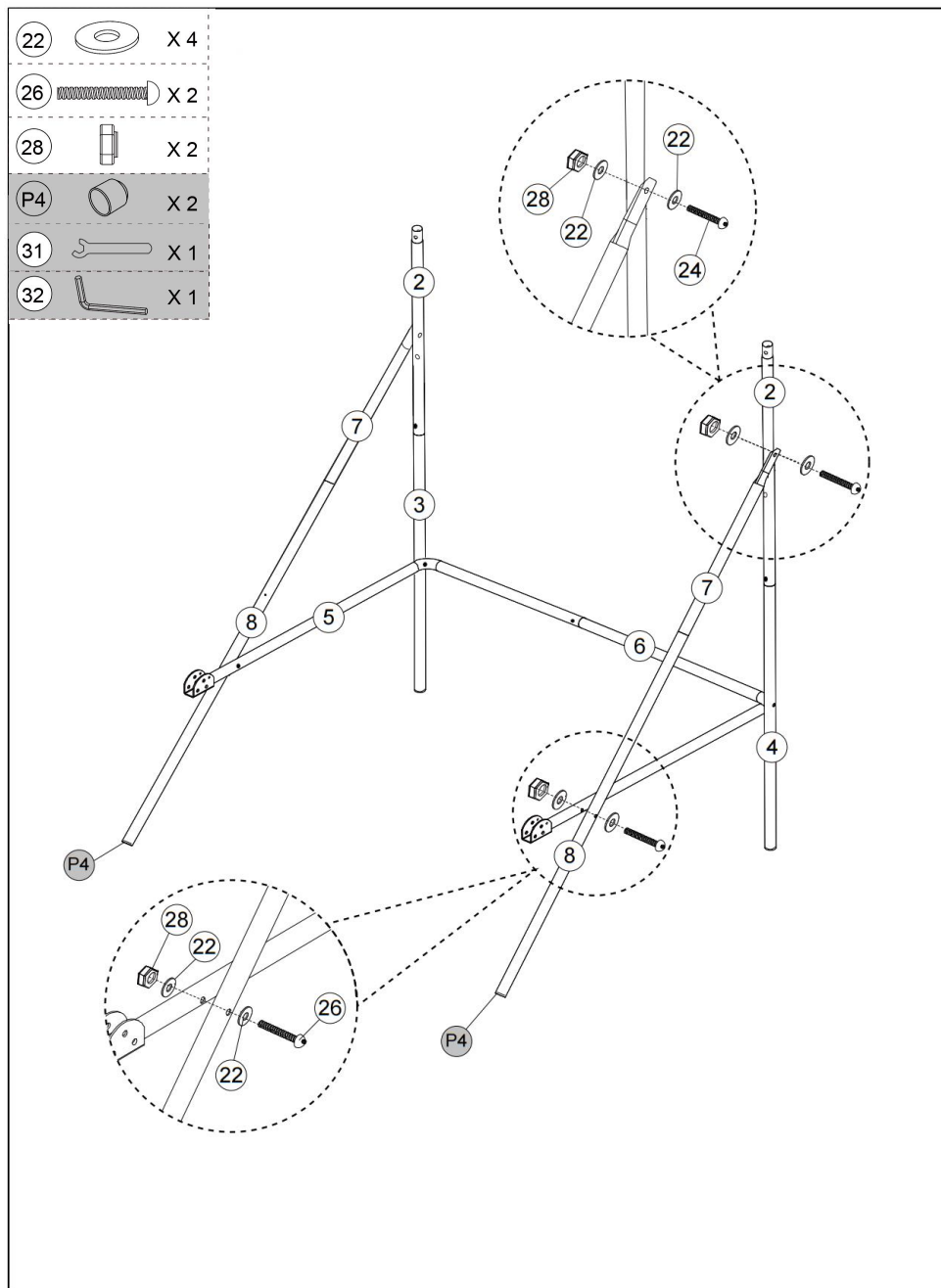


FIG.5

1		X 2
9		X 2
12		X 1
22		X 8
24		X 2
27		X 2
28		X 4
P2		X 2
31		X 1
32		X 1

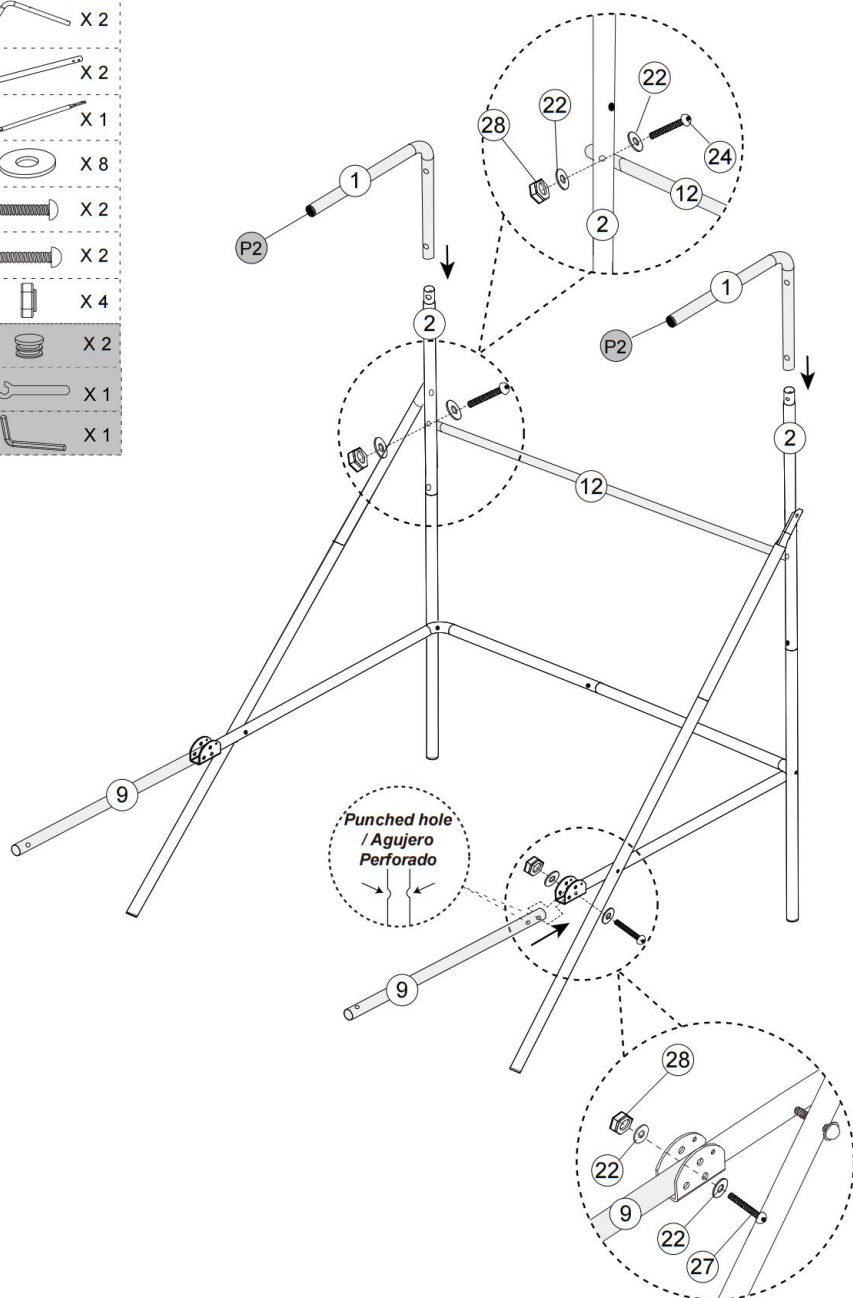


FIG.6

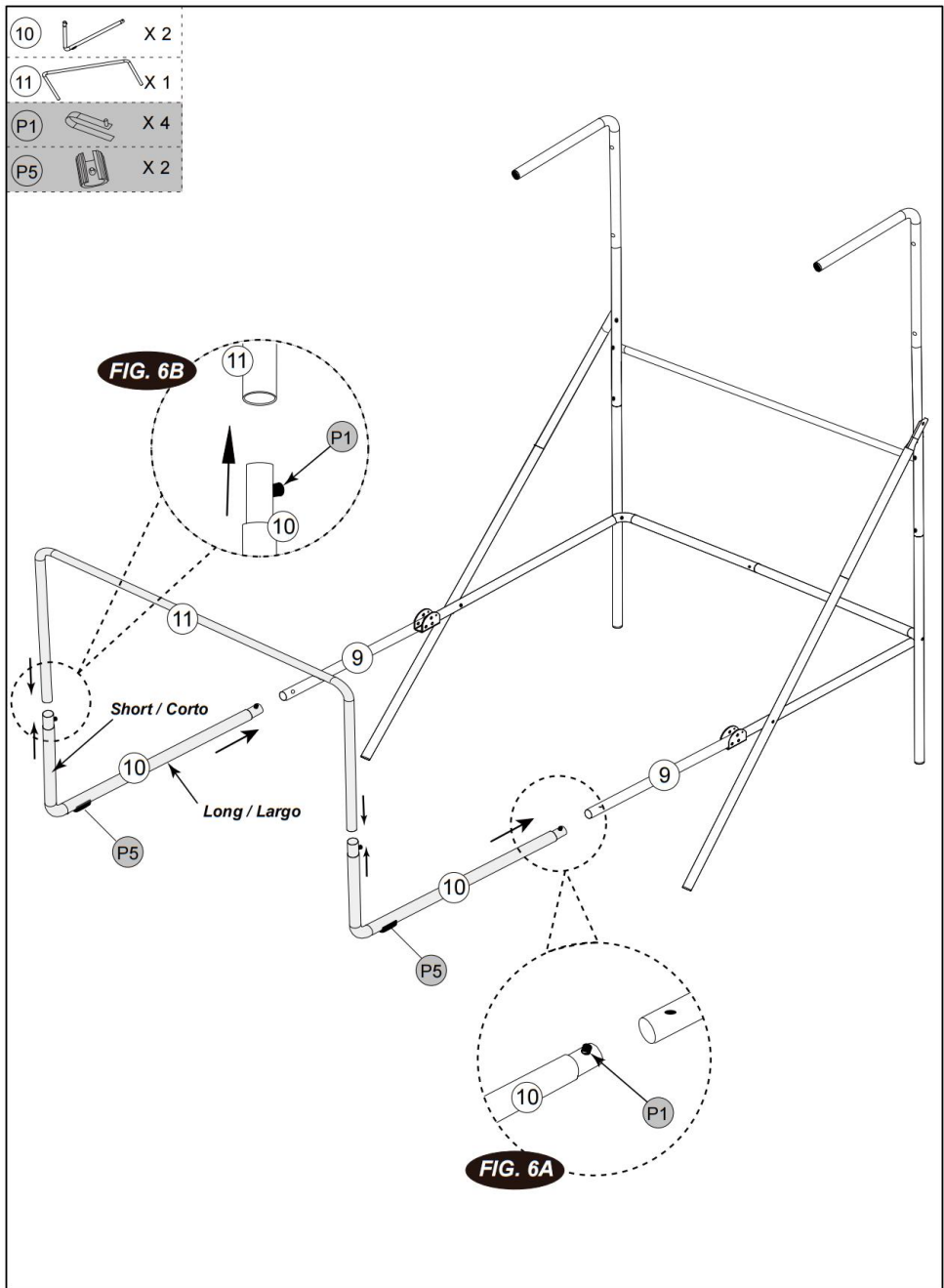


FIG.7

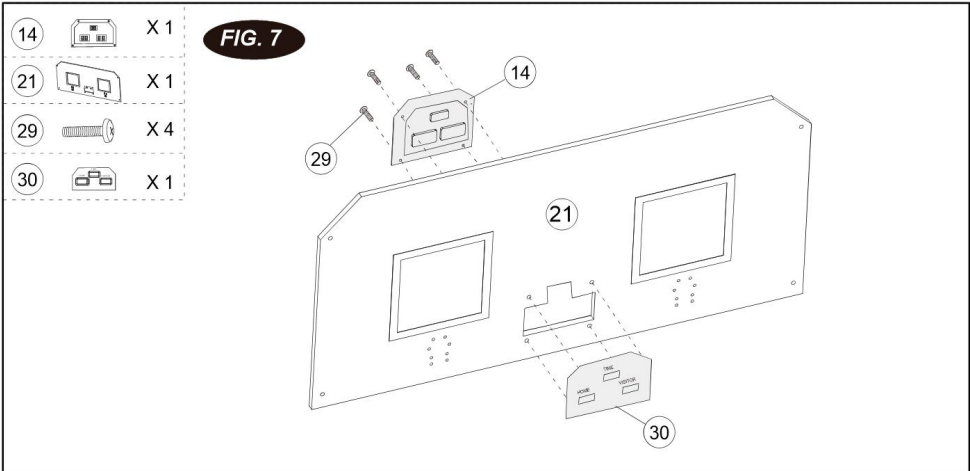


FIG.8

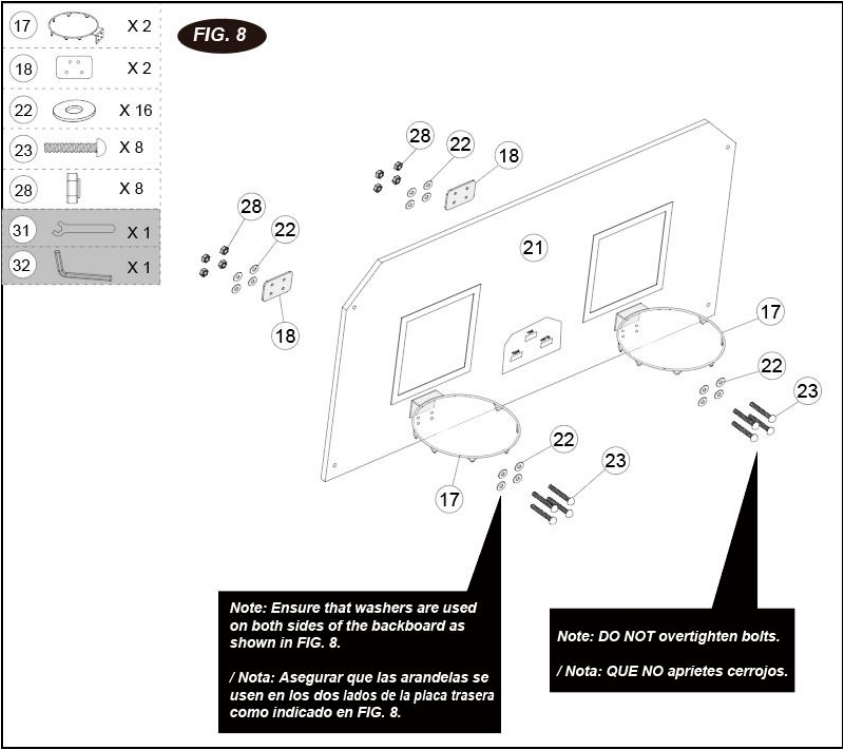


FIG.9

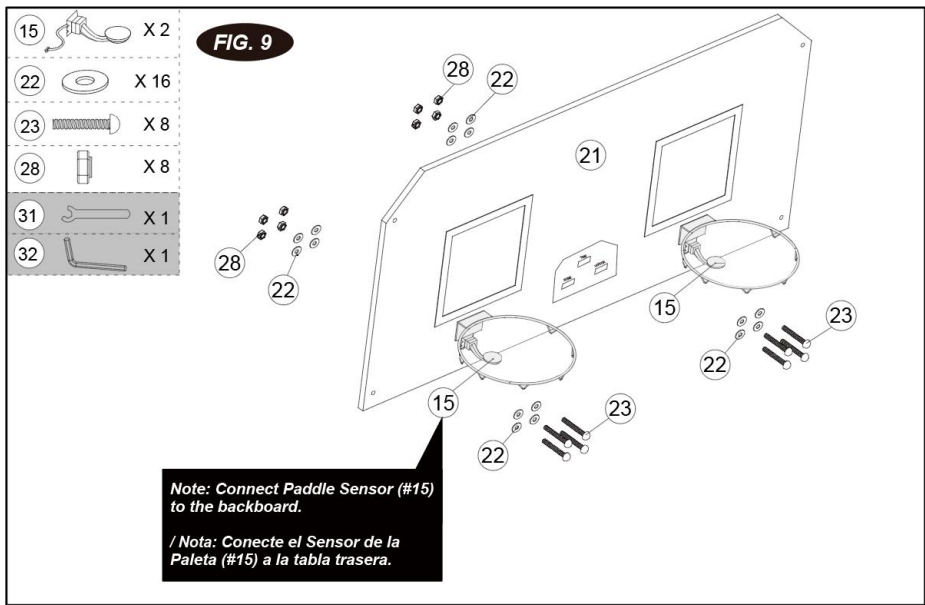


FIG.10

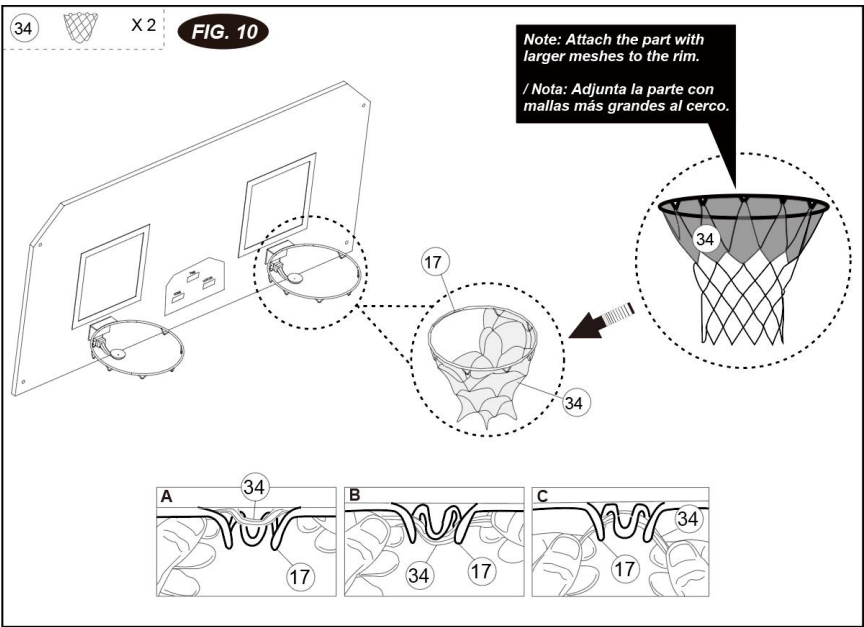


FIG.11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).

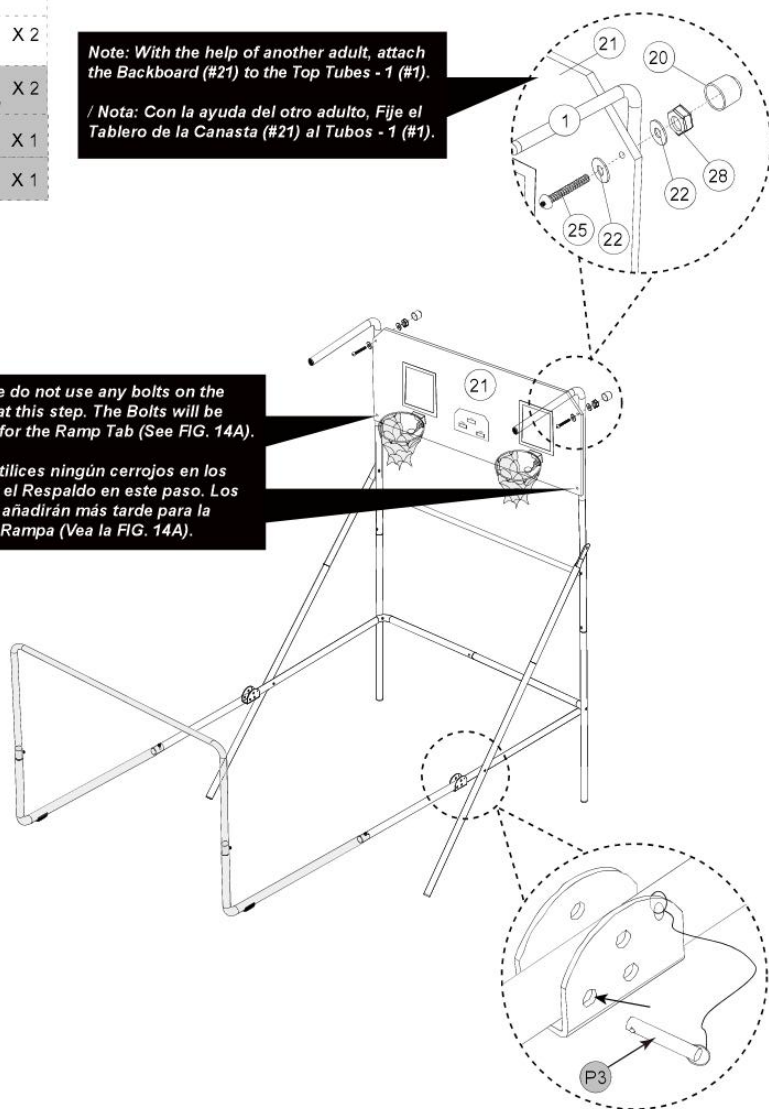


FIG.12

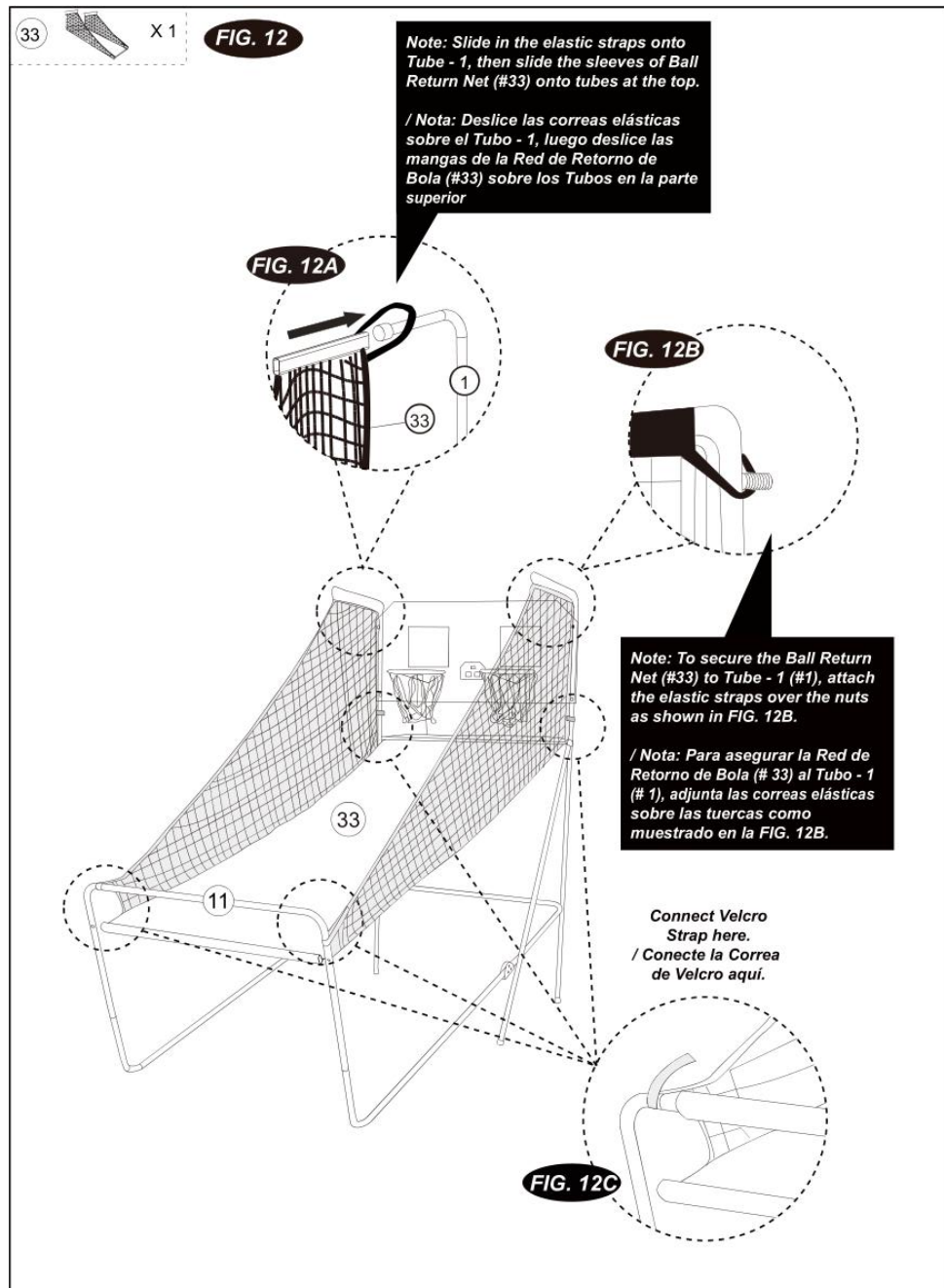


FIG.13

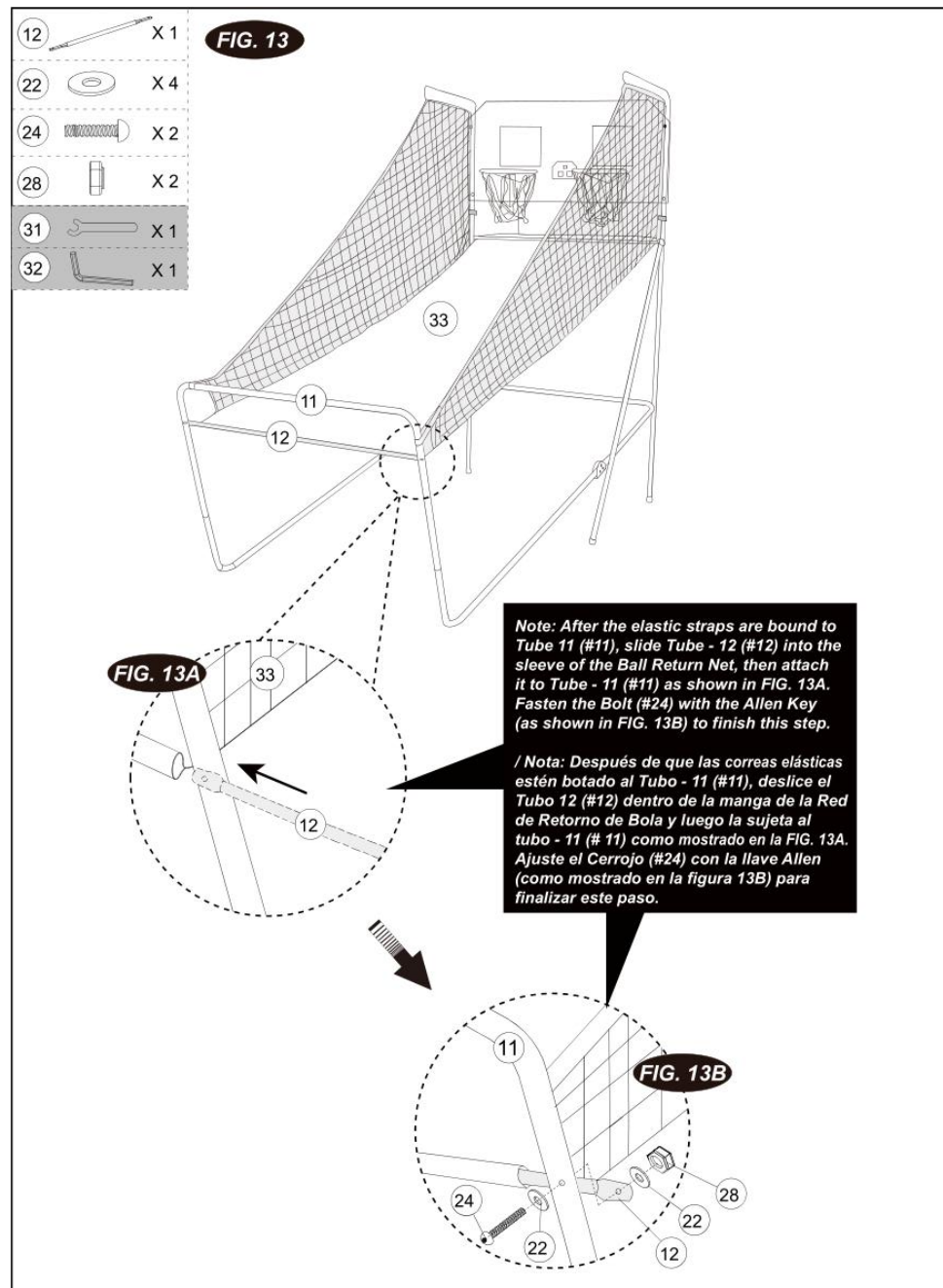


FIG.14

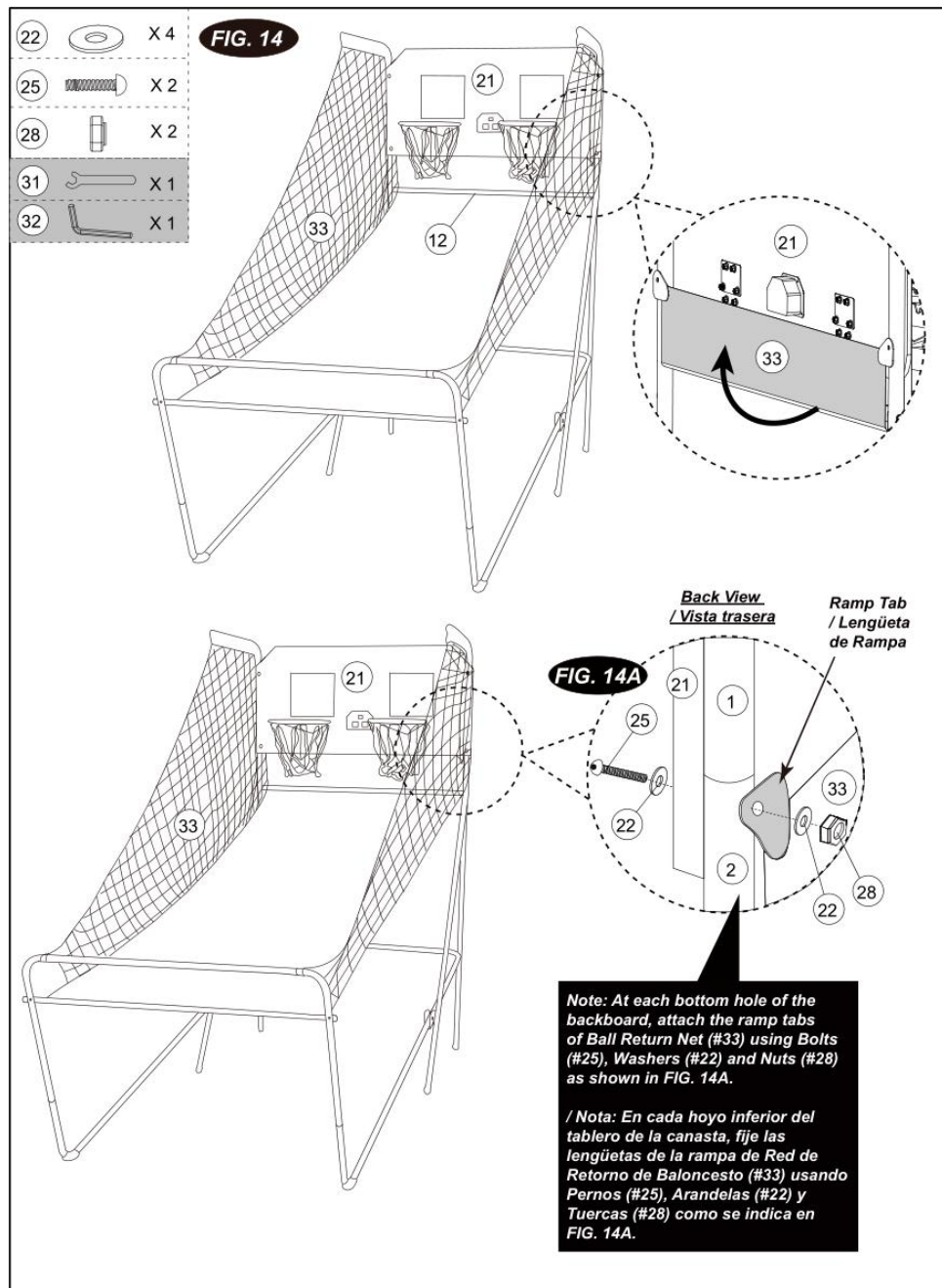
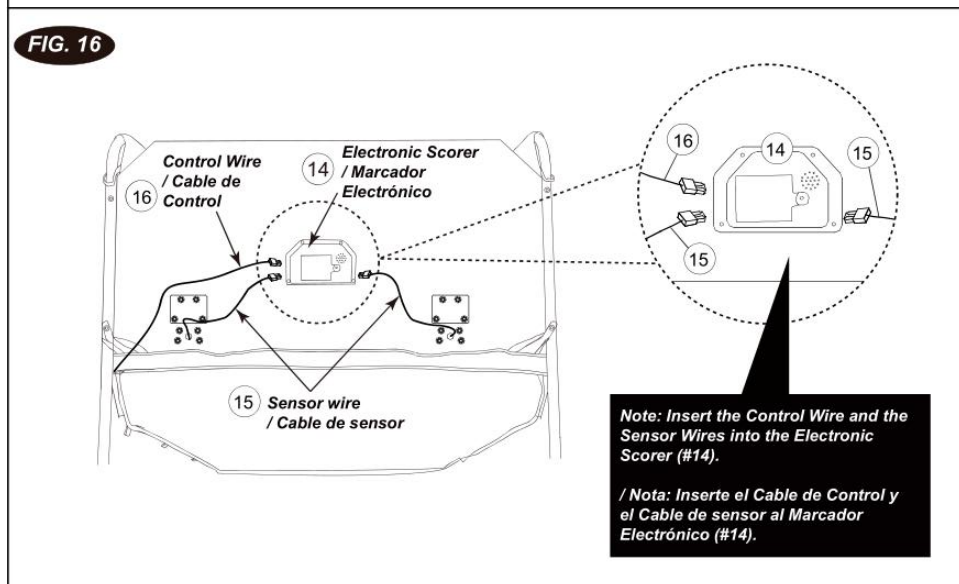
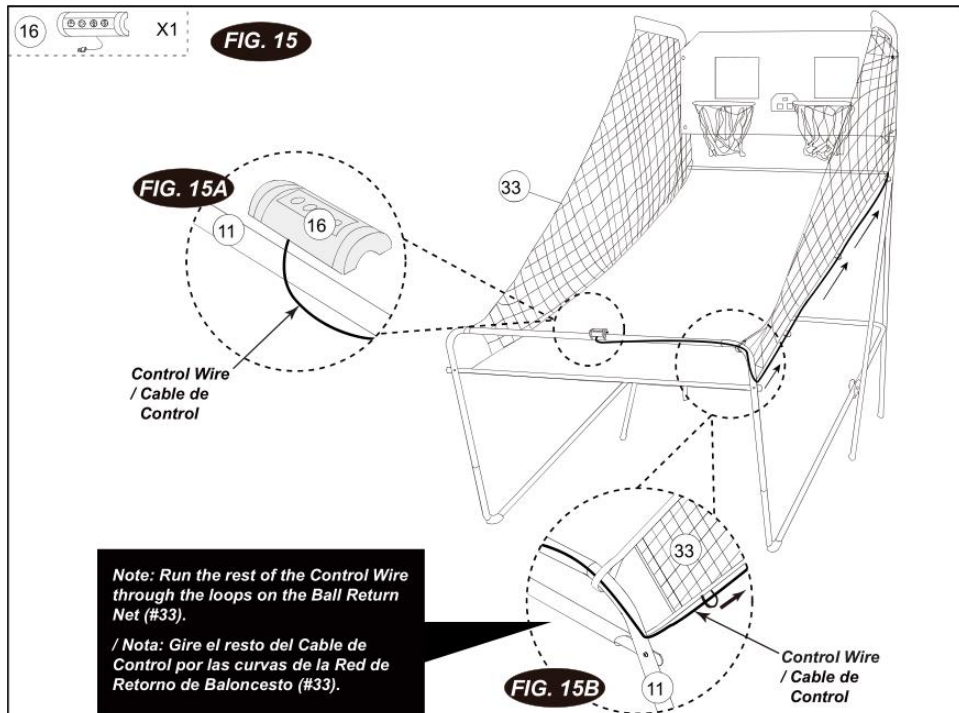


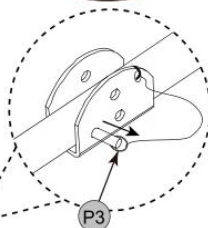
FIG.15 y 16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



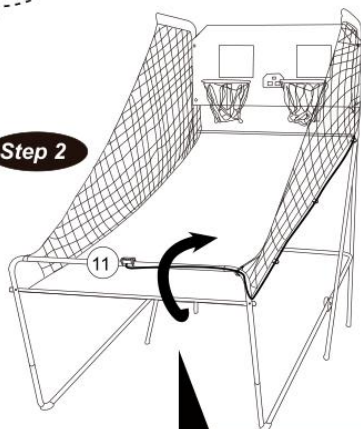
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

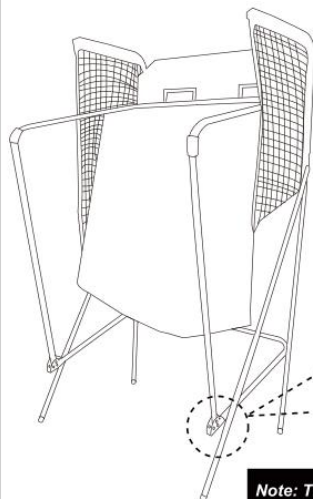
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

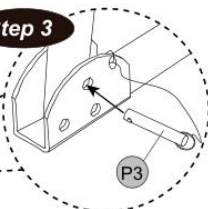


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (# 11) hacia arriba para plegar.



Step 3



⚠ IMPORTANT!
Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

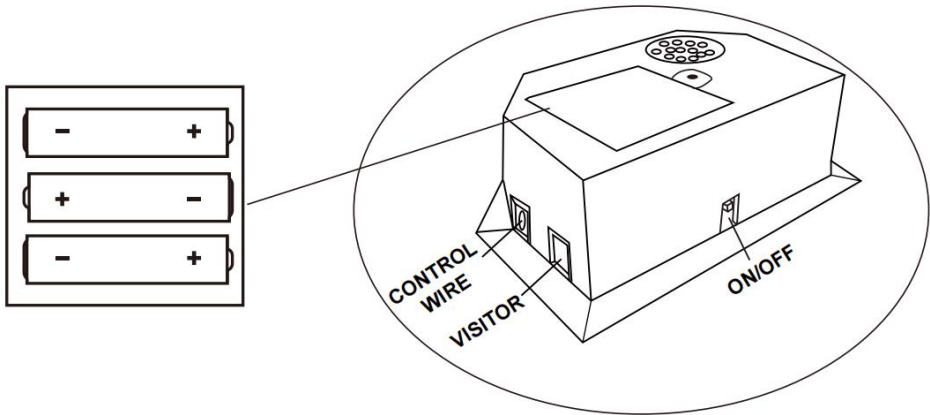
⚠ ¡IMPORTANTE!
Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. Desatornille el perno con un destornillador y abra la caja de la batería. Inserte 3 pilas AA (no incluidas) en el orden de polaridad como se muestra en la cubierta interior. Luego cierre la tapa con un destornillador. Encienda la alimentación usando el Interruptor encendido / apagado. (Si el juego no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo, recomendamos que las pilas debería ser removido).



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

Los números incompletos se muestran en Scorer pantalla

- Advertencia de batería baja: cuando el nivel de la batería es muy bajo, La voz "BATERÍA BAJA" sonará 3 veces por el anotador.
- Compruebe que la carga de la batería sea suficiente.
- Reemplace la batería.

CONTROL BOX OPERATION

Pulsa "ON/OFF" para activar el anotador.

El marcador "HOME" muestra "01" (juego preestablecido 1).

Presione "SELECCIONAR ARRIBA y ABAJO" para seleccionar un juego.

Presione "SELECCIONAR ARRIBA y ABAJO" para ingresar al modo de juego seleccionado.

Presione "SOUND" para activar o desactivar el sonido durante la reproducción.

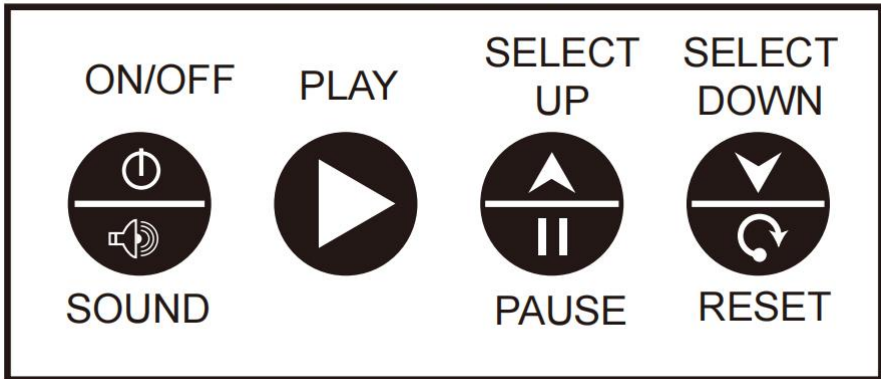
Presione "PAUSAR" para pausar o comenzar a contar el tiempo.

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

Mantenga presionado el botón "RESET" durante 3 segundos para restablecer los juegos.

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

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Batir el tiempo

Presiona "JUGAR" para ingresar al juego 1.

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar jugadores individuales o múltiples (P1/P2/P3/P4).

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

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

El marcador "HOME" muestra al jugador 1, 3; El marcador "VISITOR" muestra al jugador 2, 4.

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

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

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

Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

2. Supera el reloj de 3 puntos

Presiona "JUGAR" para ingresar al juego 2.

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar jugadores individuales o múltiples (P1/P2/P3/P4).

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

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

El marcador "HOME" muestra al jugador 1, 3; El marcador "VISITOR" muestra al jugador 2, 4.

Todos los tiros realizados cuentan 3 puntos.

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

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

Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

3. Contraataque

Presiona "JUGAR" para ingresar al juego 3.

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

Disparo realizado en cuadro "CASA", +2 puntos anotados en visualización en el tablero "CASA" y -2 puntos para "VISITOR".

Disparo realizado en el marco "VISITOR", +2 puntos anotados en el tablero "VISITOR" y -2 puntos para "INICIO".

Una vez que un jugador obtiene 10 puntos, gana y el juego termina.

Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

4. caballo

a. Presione "JUGAR" para ingresar al juego.

b. Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar varios jugadores (P2/P3/P4)

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

d. El jugador debe realizar un tiro en 2 segundos.

mi. El primer jugador puede tirar a cualquier aro (local o VISITANTE). Si el primer jugador anota en 2 segundos, no se escribe ninguna letra.

dado. El juego continúa para el siguiente jugador. El marcador mostrará "próximo jugador (P2P3/P4)" y el LED parpadeará dos veces

en un segundo. Después del flash, el siguiente jugador tiene que duplicar el tiro en el mismo aro seleccionado por el primer jugador.

F. Si el jugador no puede anotar en 2 segundos, recibe la primera letra "H" que se mostrará en el marcador. Juego

permanece para el mismo jugador hasta que el jugador anota. Si el jugador sigue fallando, el jugador recibe "O" seguido de "R",

"S", "E". Se da la letra "E", el jugador queda eliminado.

gramo. El primer jugador que deletree "caballo" pierde. Los jugadores permanecen en repetición del paso de definición hasta que finaliza el juego.

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

i. Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

5. Punto de control

Presiona "JUGAR" para ingresar al juego 5.

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar jugadores individuales o múltiples (P1/P2/P3/P4).

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

"INICIO" muestra "jugador", "VISITOR" muestra "24" puntos, tiempo de reproducción preestablecido de 40 segundos.

Los puntos obtenidos se mostrarán en el marcador "INICIO"

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

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

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

El juego termina cuando un jugador obtiene 99 puntos.

Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

6. La vuelta al mundo

Utilice cinta adhesiva para marcar las líneas de tiro.

Presiona "JUGAR" para ingresar al juego 6.

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar jugadores individuales o múltiples (P1/P2/P3/P4).

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

El marcador "INICIO" muestra el jugador 1/2/3/4, "VISITOR" muestra los puntos anotados.

Una vez que la puntuación llega a 14 puntos o el tiempo llega a 99 segundos, cuenta atrás 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando uno

El jugador termina el juego.

El jugador que termine el juego primero gana (el LED parpadeará en el ganador).

Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

7. Disparo a izquierda y derecha

Presiona "JUGAR" para ingresar al juego 7.

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar jugadores individuales o múltiples (P1/P2/P3/P4).

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

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

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

Realice un disparo en el cuadro "HOME" cuando el LED parpadee en "HOME", se mostrarán 2 puntos anotados en "HOME".

Realice un disparo en el cuadro "VISITOR" cuando el LED parpadea en "VISITOR", se muestran 2 puntos anotados en "VISITOR".

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

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

Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

8. Uno a uno

Presiona "JUGAR" para ingresar al juego 8.

Presione "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

Tiro realizado en cuadro "HOME", 2 puntos anotados para "HOME", todos los tiros cuentan 3 puntos en los últimos 10 segundos.

Tiro realizado en cuadro "VISITOR", 2 puntos anotados para "VISITOR", todos los tiros cuentan 3 puntos en los últimos 10 segundos.

El jugador con más puntos anotados gana cuando se acaba el tiempo.

Pulsa "JUGAR" para reiniciar este juego.

FCC Información del goleador

PRECAUCIÓN: ¡Los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el equipo!

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

- 1) Este producto puede causar interferencias perjudiciales.
- 2) Este producto debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

ADVERTENCIA: Los cambios o modificaciones a este producto que no estén aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autoridad del usuario para operar el producto.

Nota: Este producto ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital Clase B de conformidad con la Parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para brindar una protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial.

Este producto genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias dañinas en las comunicaciones por radio. Sin embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación en particular. Si este producto causa interferencias dañinas en la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar apagando y encendiendo el producto, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas.

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la distancia entre el producto y el receptor.
- Conecte el producto a una toma de corriente de un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte al distribuidor o a un técnico experimentado en radio/TV para obtener ayuda.

CORRECTA DISPOSICIÓN del anotador



Este producto está sujeto a las disposiciones de la Directiva europea 2012/19/UE. El símbolo que muestra un contenedor con ruedas tachado indica que el producto requiere recogida selectiva de basura en la Unión Europea. Esto se aplica al producto y a todos los accesorios marcados con este símbolo. Los productos marcados como tales no podrán desecharse

junto con la basura doméstica normal, sino que deberán llevarse a un punto de recogida para el reciclaje de aparatos eléctricos y electrónicos.

Fabricante: Shanghaimuxinmuyeyouxiangongsi

Dirección: Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, shanghai 200000 CN.

Importado a AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREET ASTWOOD NSW 2122 Australia

Importado a EE. UU.: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place,
Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
-----------	------------

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Técnico Certificado de soporte y garantía electrónica

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Tecnico Supporto e certificato di garanzia elettronica www.vevor.com/support

Gioco arcade di basket

MODELLO: HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

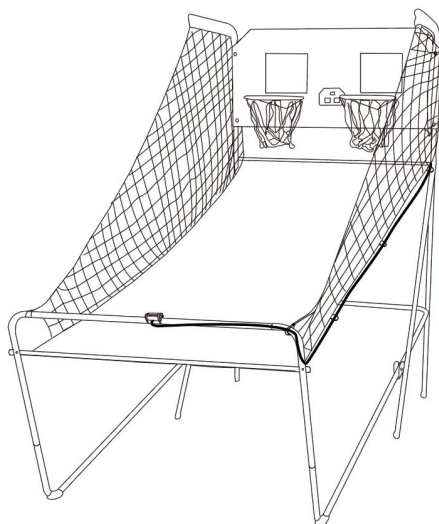
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODELLO: HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Grazie mille per aver scelto questo Gioco arcade di basket

- Si prega di leggere tutte le istruzioni prima di utilizzarlo. Le informazioni ti aiuteranno a ottenere i migliori risultati possibili.

INTRODUZIONE

ATTENZIONE: PER RIDURRE IL RISCHIO DI LESIONI ALLE PERSONE. CONSERVA QUESTE ISTRUZIONI



AVVERTIMENTO:

Si prega di leggere tutte le istruzioni prima di utilizzare questo prodotto
È responsabilità del proprietario garantire che tutti gli utenti di questo

prodotto siano pienamente consapevoli di tutte le avvertenze e precauzioni.

- Questo prodotto viene utilizzato solo come previsto. Non superare il carico nominale.
- Non far cadere né inserire nulla nei fori.
- Quando non in uso, esporre il prodotto all'aperto per lungo tempo.

AVVERTENZA: PER EVITARE LESIONI GRAVI E MORTE DOVUTE AL RIBALTAMENTO:

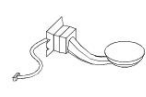
- **Avvertimento!** I bambini devono essere utilizzati sotto la diretta supervisione di un adulto; Si prega di tenere il prodotto lontano dalla portata dei bambini durante il montaggio.
- Utilizzare solo come previsto. Non lasciare che i bambini giochino o saltino sul prodotto. Non salire sull'articolo né utilizzarlo come scala a pioli.
 - Ispezionare prima di ogni utilizzo. Non utilizzarlo se le parti sono allentate o danneggiate.
- Stringere le viti inferiori ogni tre mesi per evitare l'allentamento delle gambe.
- Non superare la capacità di peso indicata.

PRODUCT PARAMETER

Modello	Dimensioni del prodotto (LxLxA)	Materiale	Colore
---------	------------------------------------	-----------	--------

HD081B 24002	2090x1130x2050 mm	Ferro , piastra in MDF , rete in PE	Bianco e nero
-----------------	-------------------	--	---------------

PART LIST

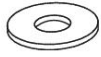
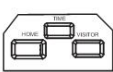
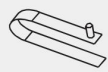
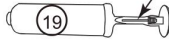
1  x2 Tube - 1 Tubo - 1	2  x2 Tube - 2 Tubo - 2	3  x1 Tube - 3 Tubo - 3	4  x1 Tube - 4 Tubo - 4
5  x1 Tube - 5 Tubo - 5	6  x1 Tube - 6 Tubo - 6	7  x2 Tube - 7 Tubo - 7	8  x2 Tube - 8 Tubo - 8
9  x2 Tube - 9 Tubo - 9	10  x2 Tube - 10 Tubo - 10	11  x1 Tube - 11 Tubo - 11	12  x2 Tube - 12 Tubo - 12
13  x4 Basketball Baloncesto	14  x1 Electronic Scorer Marcador Electrónico	15  x2 Paddle Sensor Sensor de Paleta	16  x1 Control Box Caja de Control Con Cable

M6x38mm Bolt

M6x45mm Bolt

M6x55mm Bolt

M6x40mm Bolt

17		x2	18		x2	19		x1	20		x2
Rim	Aro		Rim Support	Placa Plástica de Soporte de Rampa		Air Pump	Bomba de Aire		End Cap - A	Gorra Final - A	
21		x1	22		x64	23		x16	24		x6
Backboard	Tablero de Canasta		M6 Washer	Arandela M6		M6x20mm Bolt	Perno M6x20mm		M6x38mm Bolt	Perno M6x30mm	
25		x4	26		x4	27		x2	28		x32
M6x45mm Bolt	Perno M6x42mm		M6x55mm Bolt	Perno M6x48mm		M6x40mm Bolt	Perno M6x35mm		M6 Nut	Tuerca M6	
29		x4	30		x1	31		x1	32		x1
3.5x10mm Bolt	Perno 3.5X10mm		Electronic Scorer Face Plate	Placa Frontal de Marcador		Wrench	Llave Inglesa		Allen Key	Llave Allen	
33		x1	34		x2						
Ball Return Net	Red de Retorno de Baloncesto		Rim Net	Red							
P1		x9	P2		x2	P3		x2	P4		x4
Push Button	Botón de presión		Plastic Pole Insert	Encaje de Poste Plástico		Locking Pin	Clavija de cerradura		End Cap - B	Gorra Final - B	
P5		x2									
Pole Holder	Soporte de Tubo										

ASSEMBLY

1. Trova un luogo pulito e pianeggiante per iniziare l'assemblaggio del tuo Prodotto.
2. Rimuovere tutte le parti dalla scatola e verificare di averle

avere tutte le parti elencate come mostrato nell'elenco delle parti pagine. Taglia o strappa con attenzione i quattro angoli della scatola in modo che il fondo della scatola possa essere utilizzato come tuo superficie di lavoro.

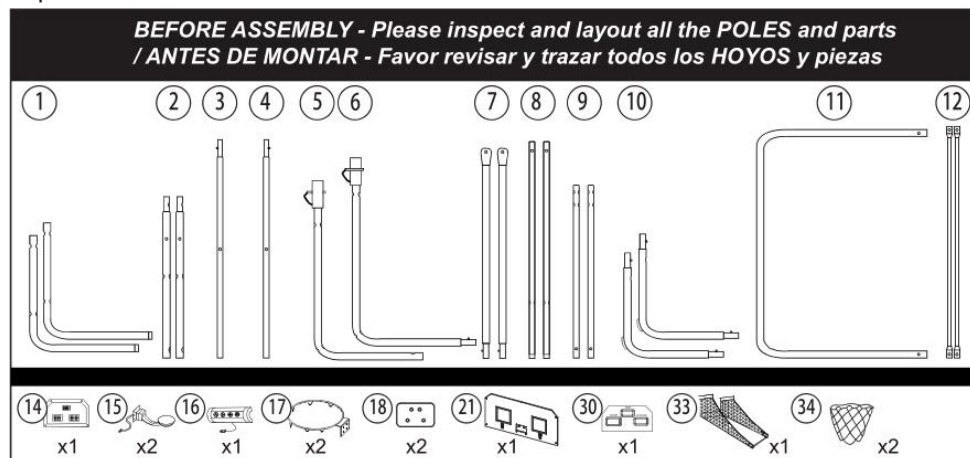


FIG. 1

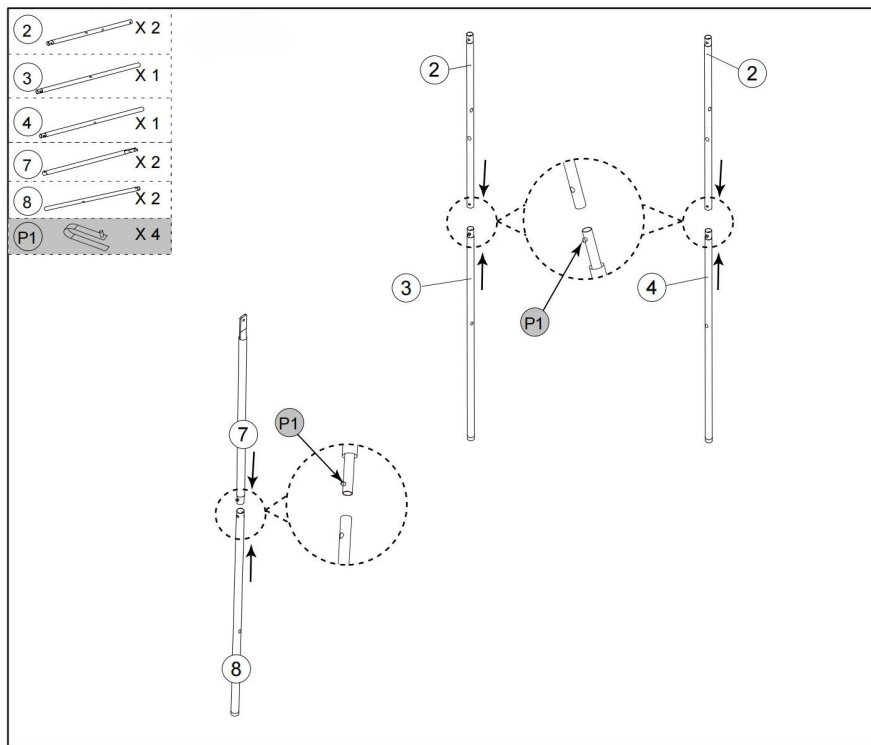


FIG.2

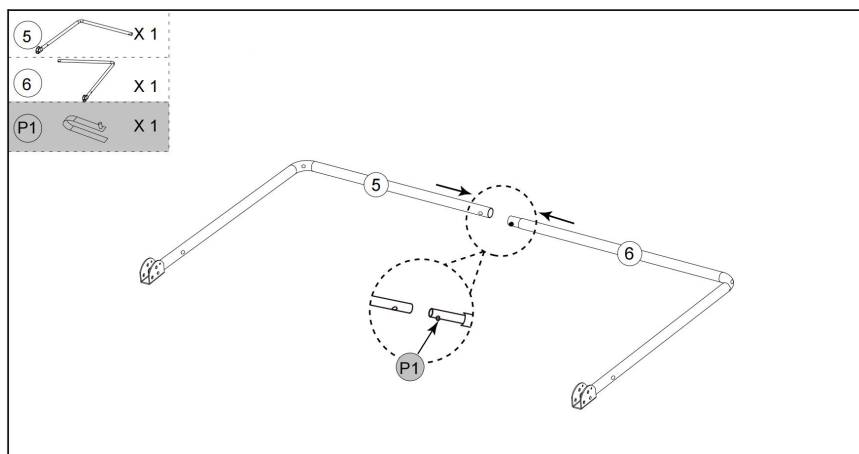


FIG.3

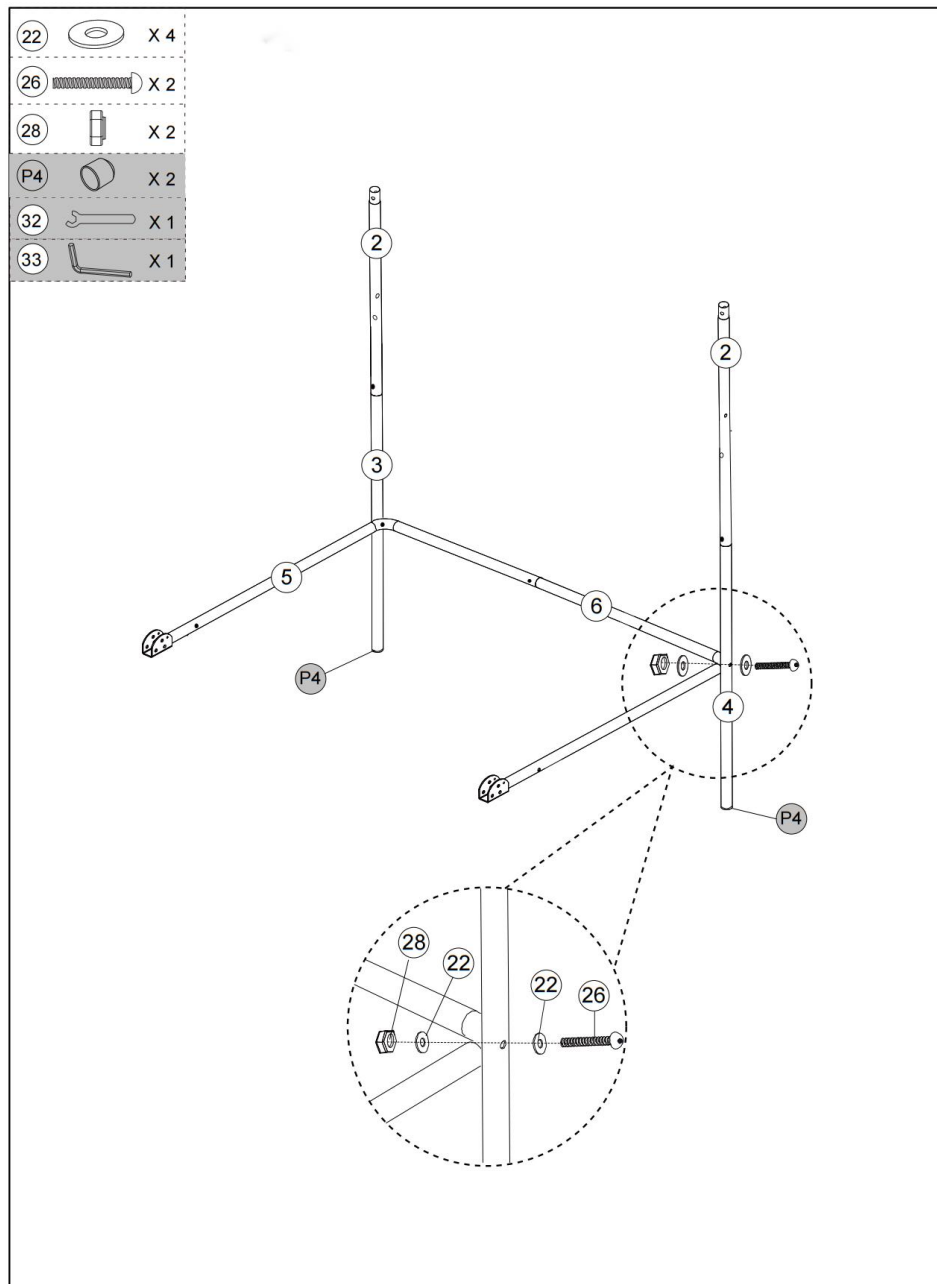


FIGURA 4

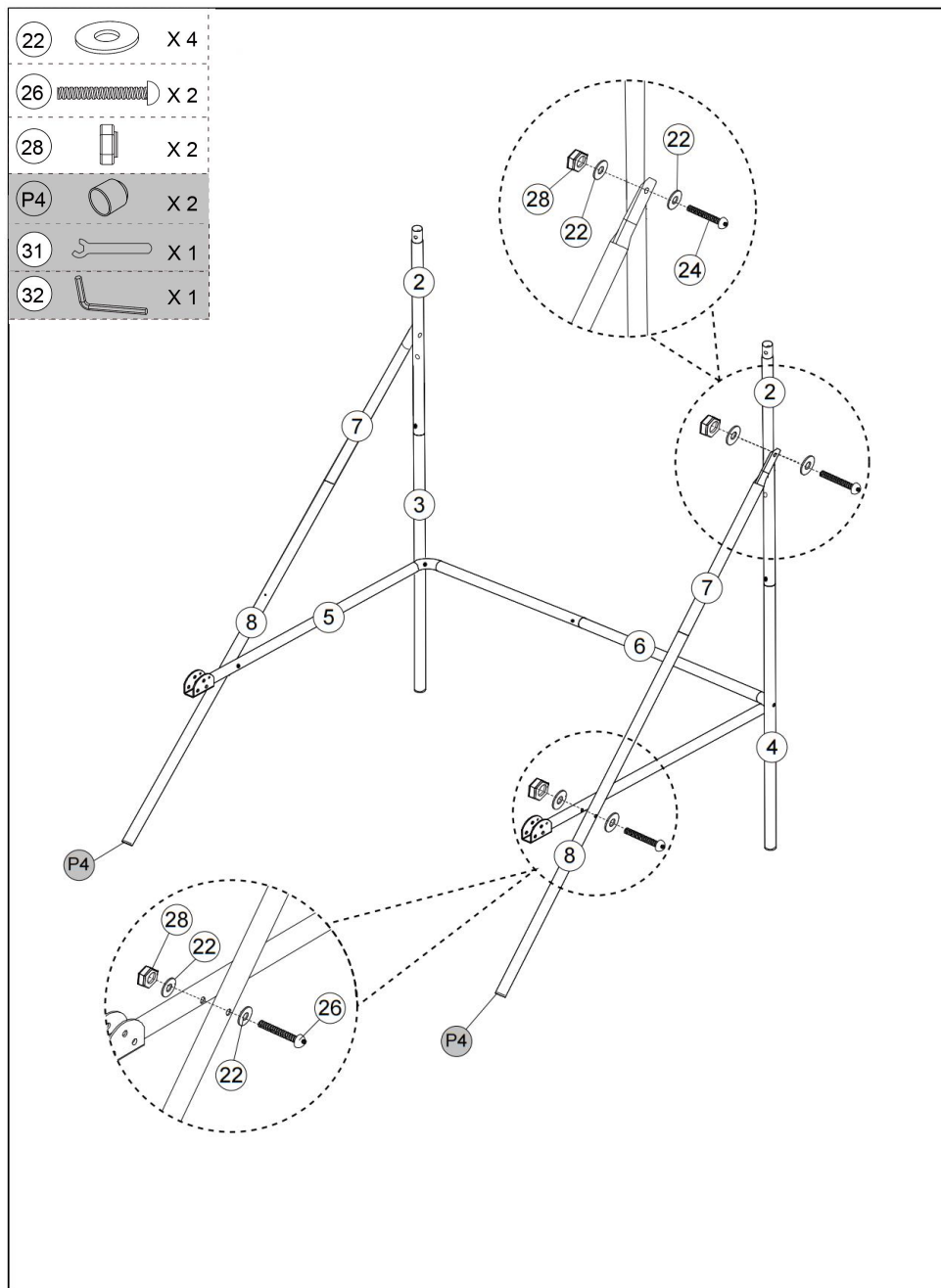


FIGURA 5

1		X 2
9		X 2
12		X 1
22		X 8
24		X 2
27		X 2
28		X 4
P2		X 2
31		X 1
32		X 1

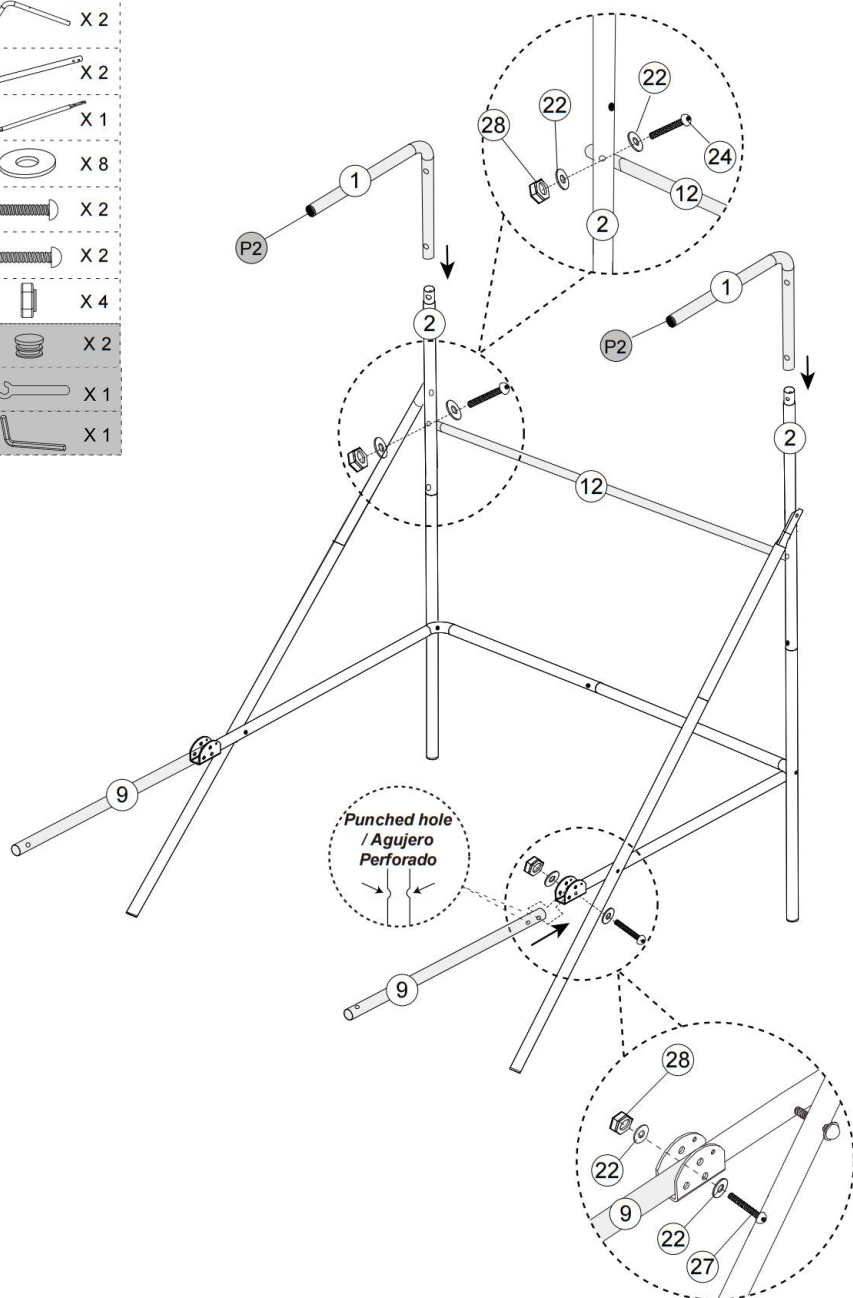


FIGURA 6

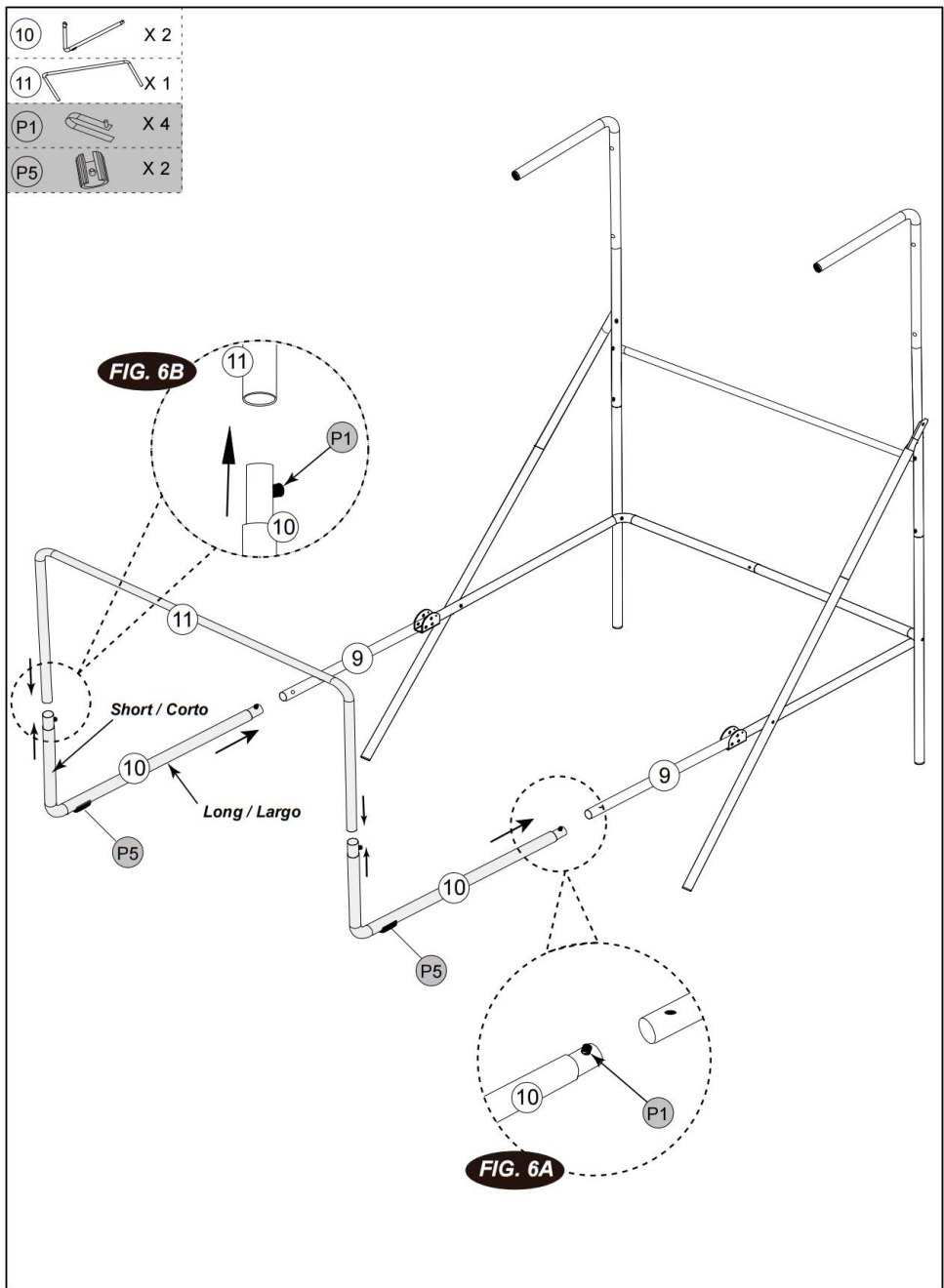


FIG.7

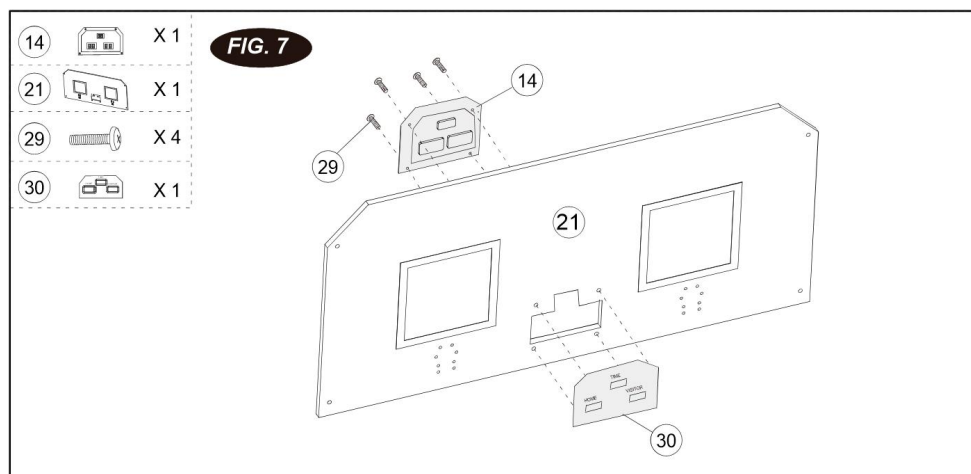


FIG.8

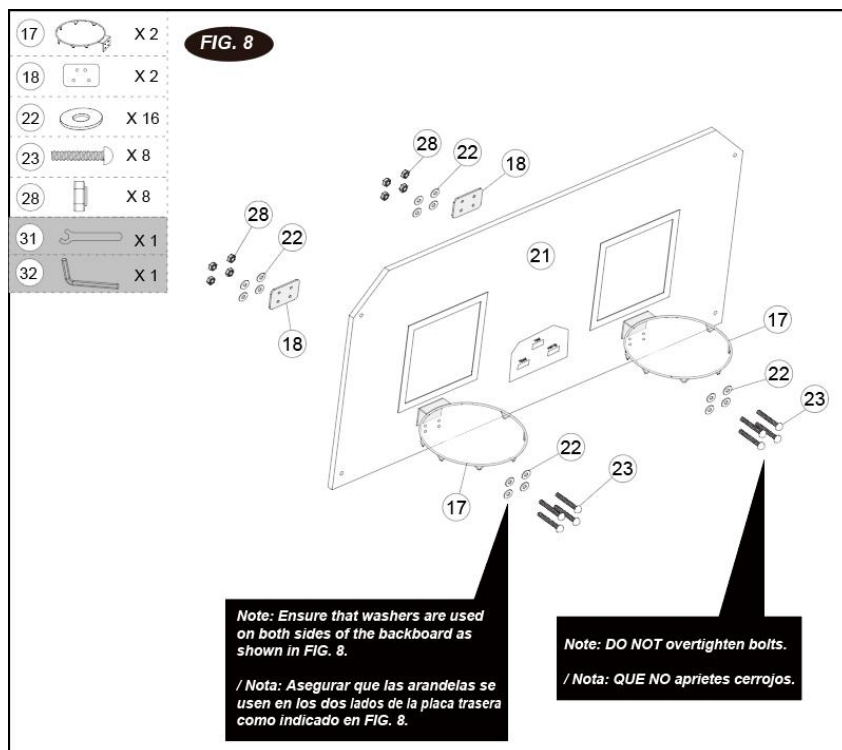


FIGURA 9

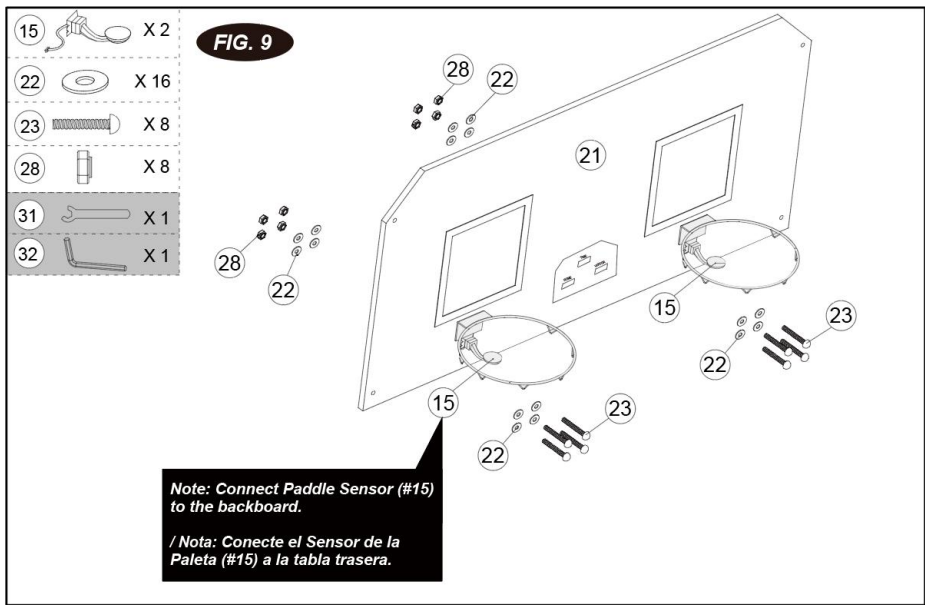


FIGURA 10

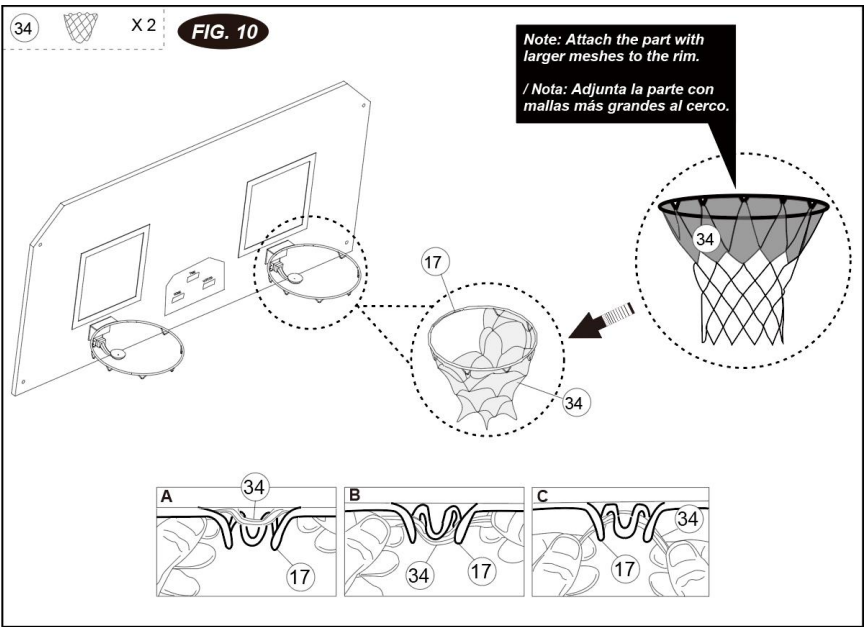


FIGURA 11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).

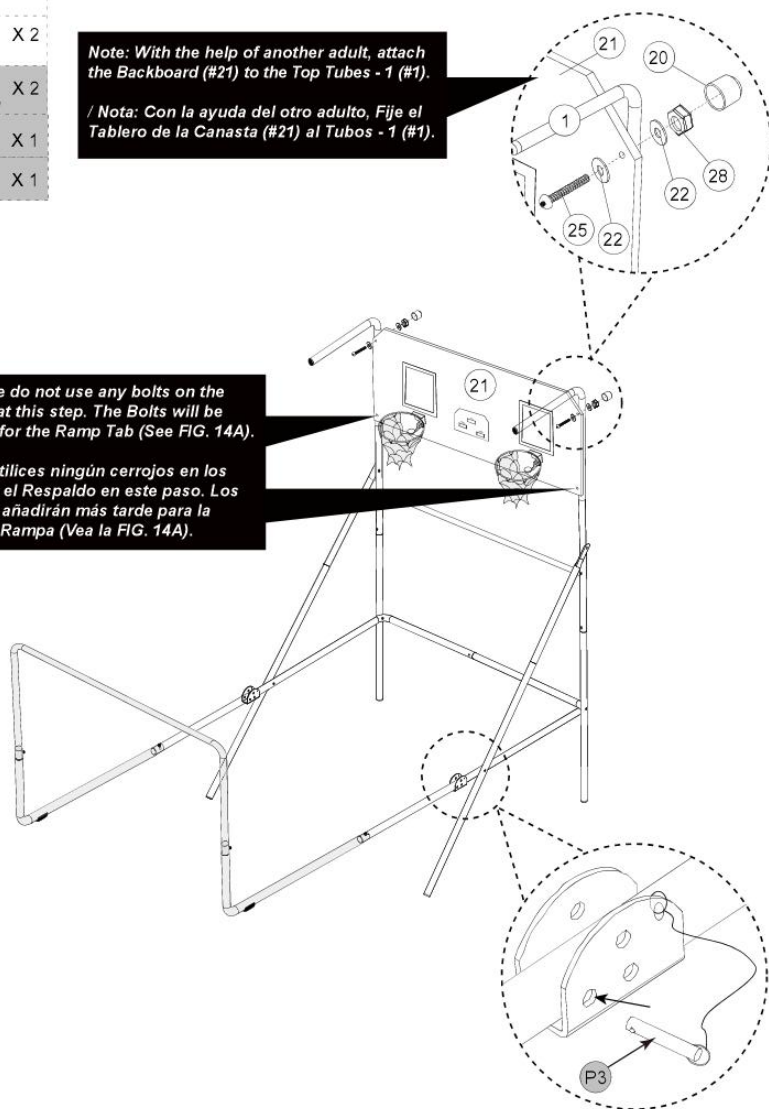


FIGURA 12



FIG. 12

Note: Slide in the elastic straps onto Tube - 1, then slide the sleeves of Ball Return Net (#33) onto tubes at the top.

/ Nota: Deslice las correas elásticas sobre el Tubo - 1, luego deslice las mangas de la Red de Retorno de Bola (#33) sobre los Tubos en la parte superior

FIG. 12A

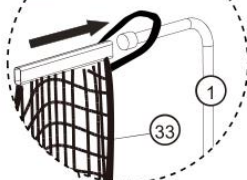
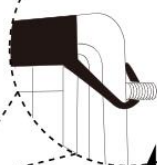
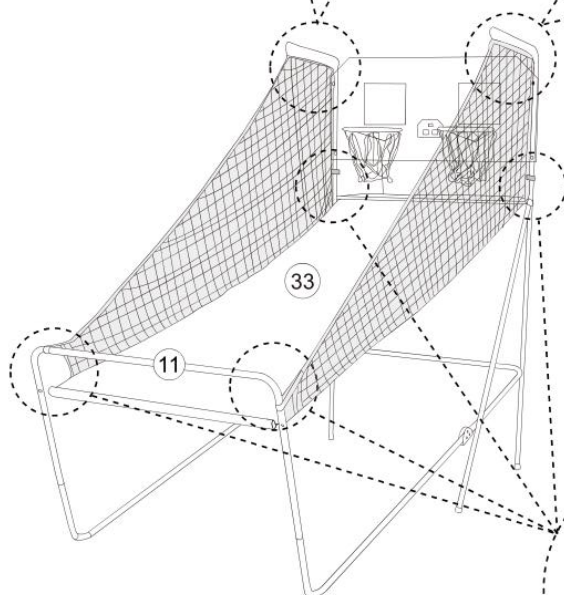


FIG. 12B



Note: To secure the Ball Return Net (#33) to Tube - 1 (#1), attach the elastic straps over the nuts as shown in FIG. 12B.

/ Nota: Para asegurar la Red de Retorno de Bola (# 33) al Tubo - 1 (# 1), adjunta las correas elásticas sobre las tuercas como mostrado en la FIG. 12B.



Connect Velcro Strap here.
/ Conecte la Correa de Velcro aquí.

FIG. 12C

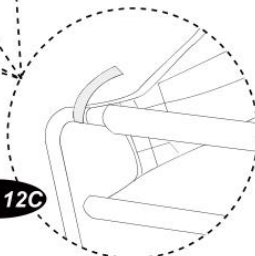


FIGURA 13

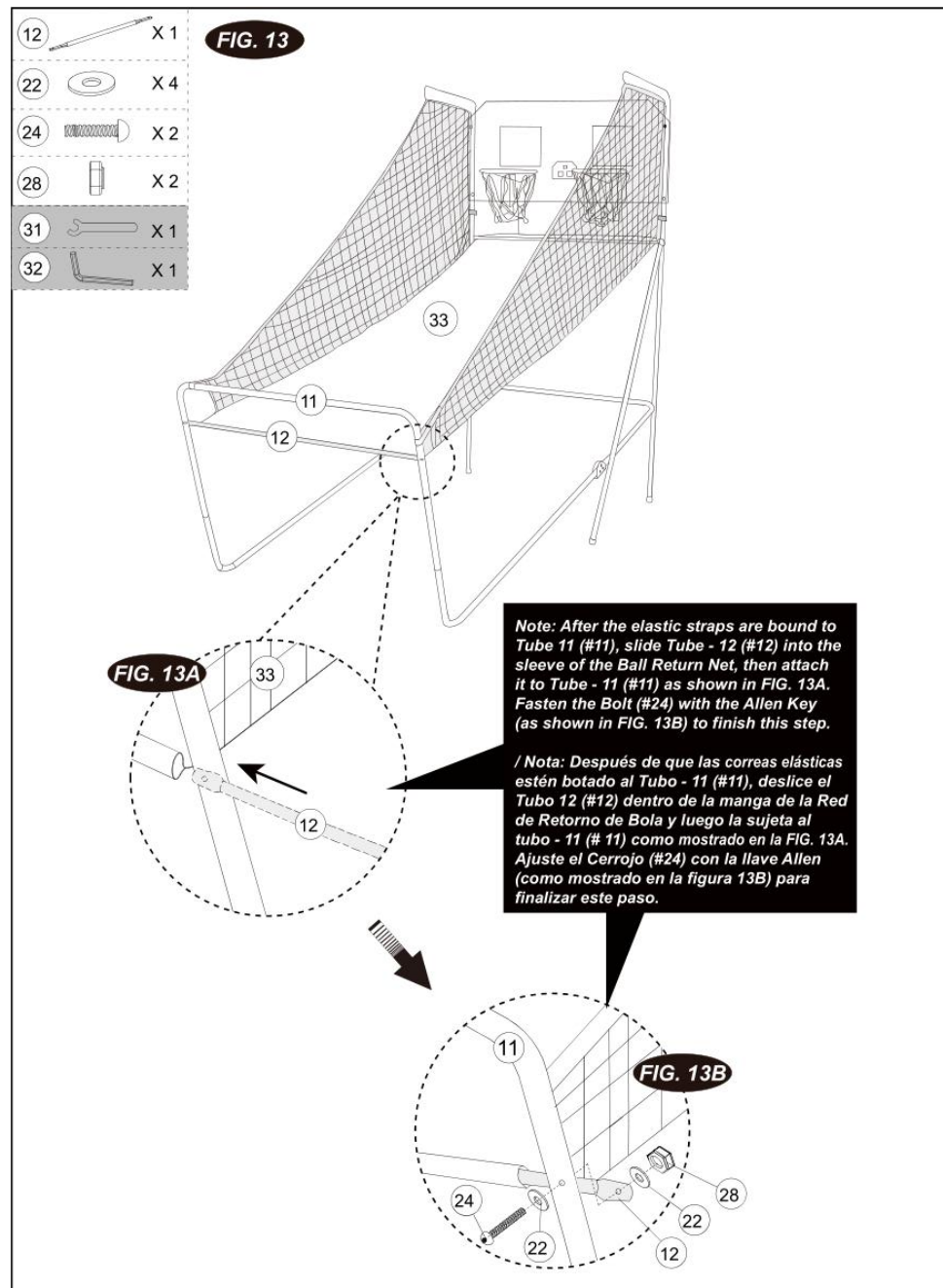


FIGURA 14

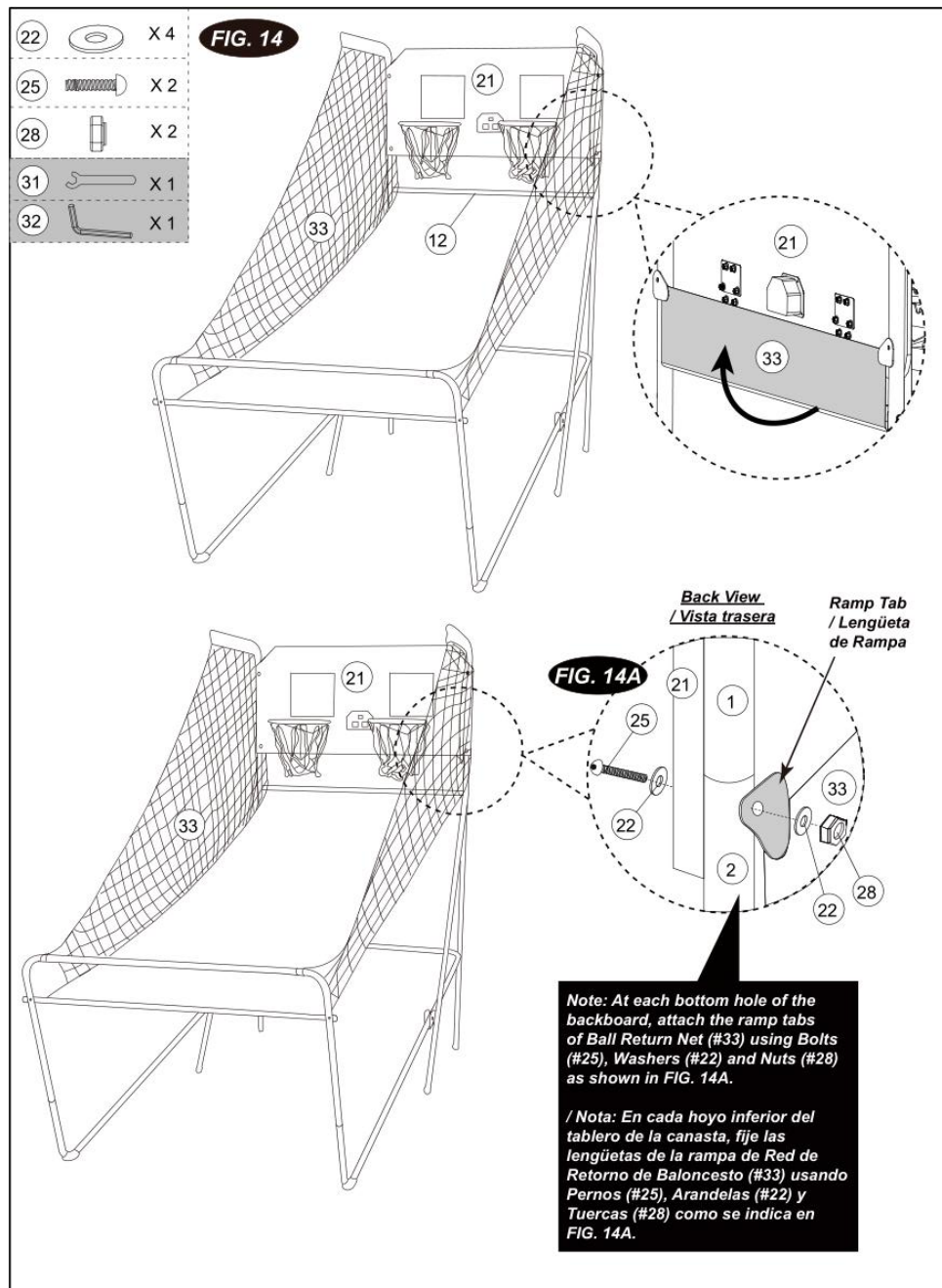
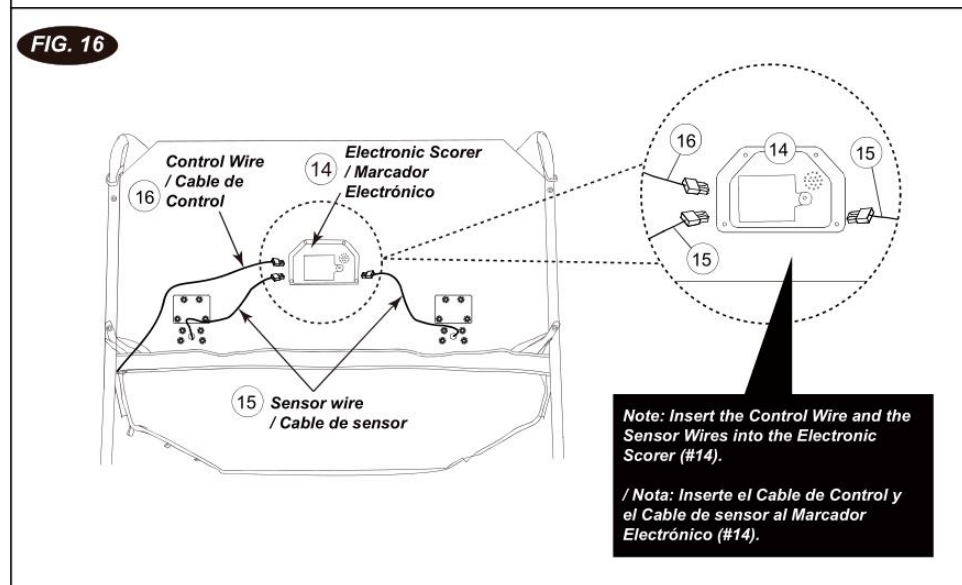
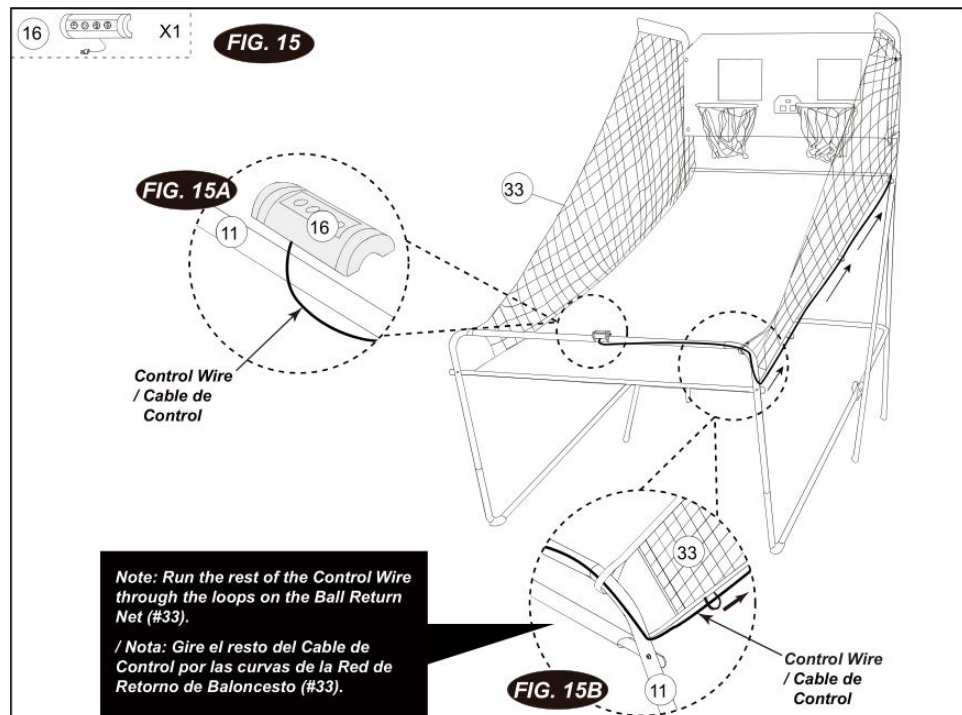


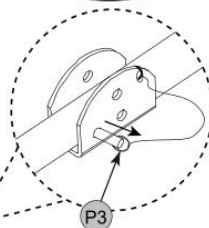
FIGURE 15 e 16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



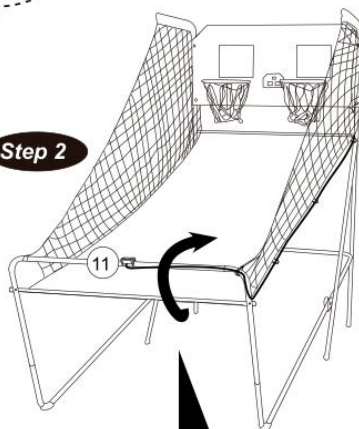
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

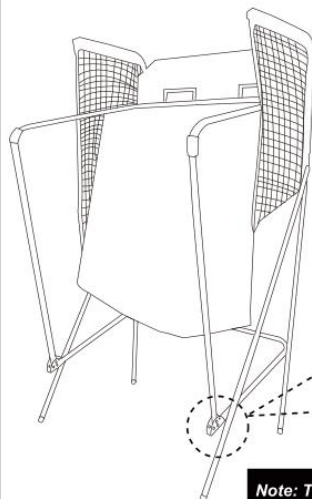
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

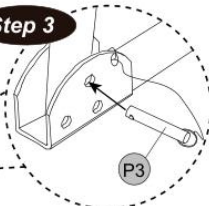


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (# 11) hacia arriba para plegar.



Step 3



! IMPORTANT!
 Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

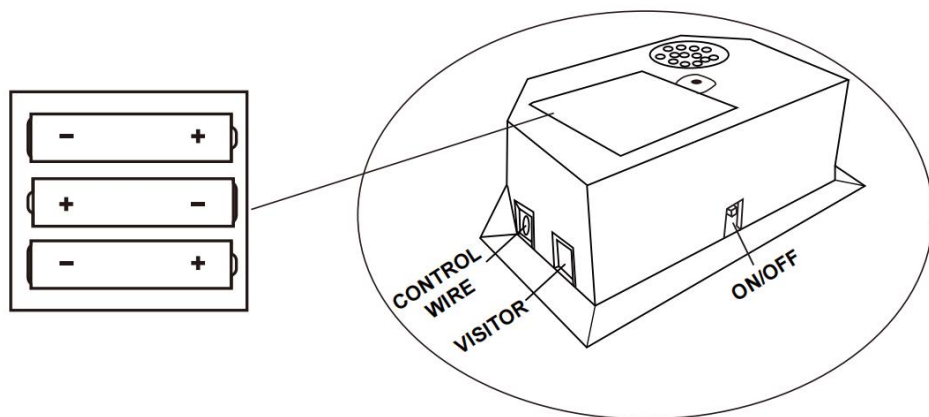
! ¡IMPORTANTE!
 Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. Svitare il bullone utilizzando un cacciavite e aprire la scatola della batteria. Inserire 3 batterie AA (non incluse) nell'ordine di polarità come indicato sulla copertina interna. Quindi chiudere il coperchio utilizzando un cacciavite. Accendere l'alimentazione utilizzando il Interruttore ON/OFF. (se si prevede di non utilizzare il gioco per un lungo periodo di tempo, si consiglia di sostituire le batterie dovrebbe essere rimosso).



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

I numeri incompleti vengono visualizzati sul segnapunti schermo

- Avviso di batteria scarica: quando il livello della batteria è molto basso, a La voce "BATTERIA SCARICA" suonerà 3 volte dal segnapunti.
- Verificare che la carica della batteria sia sufficiente.
- Sostituire la batteria

CONTROL BOX OPERATION

Premere "ON/OFF" per attivare il segnapunti.

Il tabellone segnapunti "HOME" mostra "01" (gioco preimpostato 1).

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

Premere "SELEZIONA SU e GIÙ" per accedere alla modalità di gioco selezionata.

Premere "SOUND" per attivare/disattivare l'audio durante la riproduzione.

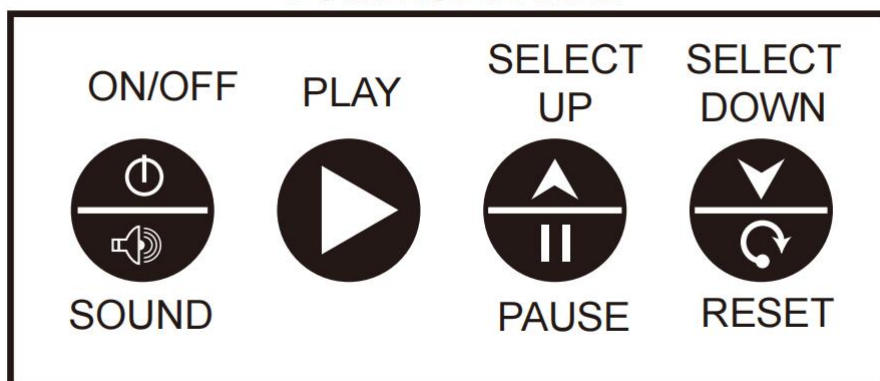
Premere "PAUSA" per mettere in pausa o avviare il conteggio del tempo.

Premere e tenere premuto il pulsante "ON/OFF" per 3 secondi per spegnere il marcatore.

Tieni premuto il pulsante "RESET" per 3 secondi per ripristinare i giochi.

Nota: se non viene effettuato alcun tiro o non viene premuto alcun pulsante entro 15 minuti, il segnapunti verrà disattivato automaticamente.

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Batti il tempo dell'orologio

Premi "GIOCA" per accedere al gioco 1.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare lettori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).

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

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

Premi "GIOCA" per iniziare il gioco.

Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il Giocatore 1, 3; Il tabellone segnapunti "VISITOR" mostra i Giocatori 2, 4.

Tutti i tiri valgono 2 punti fino agli ultimi 10 secondi, ogni punteggio conta 3 punti. Conto alla rovescia di 5 secondi fino al turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la partita.

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

Premi "GIOCA" per riavviare il gioco.

2. Batti l'orologio in 3 punti

Premi "GIOCA" per accedere al gioco 2.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare lettori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).

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

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

Premi "GIOCA" per iniziare il gioco.

Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il Giocatore 1, 3; Il tabellone segnapunti "VISITOR" mostra i Giocatori 2, 4.

Tutti i tiri effettuati contano 3 punti.

Conto alla rovescia di 5 secondi fino al turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la partita.

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

Premi "GIOCA" per riavviare il gioco.

3. Battaglia di ritorno

Premi "GIOCA" per accedere al gioco 3.

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

Premi "GIOCA" per iniziare il gioco.

Tiro effettuato nel riquadro "HOME", +2 punti segnati visualizzati sul tabellone "HOME" e -2 punti per "VISITOR".

Tiro effettuato nell'inquadratura "VISITOR", +2 punti segnati visualizzati sul tabellone "VISITOR" e -2 punti per "HOME".

Una volta che un giocatore segna 10 punti vince e il gioco finisce.

Premi "GIOCA" per riavviare il gioco.

4. Cavallo

UN. Premi "GIOCA" per entrare nel gioco.

- B. Premi "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 a qualsiasi canestro (Home o VISITOR). Se il primo giocatore segna in 2 secondi, nessuna lettera lo farà dato. Il gioco continua per il giocatore successivo. Il tabellone segnapunti visualizzerà "giocatore successivo (P2/P3/P4)" e il LED lampeggerà due volte in un secondo. Dopo il flash, il giocatore successivo deve duplicare il tiro nello stesso canestro selezionato dal primo giocatore.
- F. Se il giocatore non riesce a segnare in 2 secondi, riceve la prima lettera "H" che verrà visualizzata sul tabellone segnapunti. Gioco rimane per lo stesso giocatore finché il giocatore non segna. Se il giocatore continua a mancare, riceve "O" seguito da "R", "S", "E". Viene data la lettera "E", il giocatore è eliminato.
- G. Il primo giocatore che scrive "cavallo" perde. I giocatori rimangono nella fase di ripetizione fino alla fine del gioco
- H. Vince l'ultimo giocatore che scrive "cavallo".
- io. Premi "GIOCA" per riavviare il gioco

5. Punto di controllo

- Premi "GIOCA" per accedere al gioco 5.
- Premere "SU/GIÙ" per selezionare lettori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).
- Premi "GIOCA" per iniziare il gioco.
- "HOME" visualizza "giocatore", "VISITOR" visualizza "24" punti, tempo di riproduzione preimpostato 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
- Conto alla rovescia di 5 secondi fino al turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la 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 99 punti
- Premi "GIOCA" per riavviare il gioco

6. In giro per il mondo

Usa il nastro per segnare le linee di tiro.

Premi "GIOCA" per accedere al gioco 6.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare lettori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).

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

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

Una volta che il punteggio arriva a 14 punti o il tempo arriva a 99 secondi, fai il conto alla rovescia di 5 secondi fino al turno del giocatore successivo quando uno il giocatore finisce il gioco.

Vince il giocatore che termina per primo il gioco (il LED lampeggerà sul vincitore).

Premi "GIOCA" per riavviare il gioco.

7. Scatto a destra e a sinistra

Premi "GIOCA" per accedere al gioco 7.

Premere "SU/GIÙ" per selezionare lettori singoli/multipli (P1/P2/P3/P4).

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

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

Premi "GIOCA" per iniziare il gioco.

Il tabellone segnapunti "HOME" mostra il giocatore, "VISITOR" mostra i punti.

Effettuare un tiro nel riquadro "HOME" quando il LED lampeggia su "HOME", vengono visualizzati 2 punti segnati su "HOME".

Effettuare un tiro nel riquadro "VISITOR" quando il LED lampeggia su "VISITOR", vengono visualizzati 2 punti segnati su "VISITOR".

Conto alla rovescia di 5 secondi fino al turno del giocatore successivo quando un giocatore finisce la partita.

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

Premi "GIOCA" per riavviare il gioco.

8. Uno a uno

Premi "GIOCA" per accedere al gioco 8.

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

Premi "GIOCA" per iniziare il gioco.

Tiro effettuato nel frame "HOME", 2 punti segnati per "HOME", tutti i tiri contano 3 punti negli ultimi 10 secondi.

Tiro effettuato nel riquadro "VISITOR", 2 punti segnati per "VISITOR", tutti i tiri contano 3 punti negli ultimi 10 secondi.

Il giocatore con più punti segnati vince allo scadere del tempo.

Premi "GIOCA" per riavviare il gioco.

FCC Informazioni sul segnapunti

ATTENZIONE: cambiamenti o modifiche non espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità potrebbero invalidare il diritto dell'utente a utilizzare l'apparecchiatura!

Questo dispositivo è conforme alla Parte 15 delle norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni:

- 1) Questo prodotto può causare interferenze dannose.
- 2) Questo prodotto deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

AVVERTENZA: cambiamenti o modifiche a questo prodotto non espressamente approvati dalla parte responsabile della conformità potrebbero annullare l'autorità dell'utente a utilizzare il prodotto.

Nota: questo prodotto è stato testato ed è risultato conforme ai limiti per un dispositivo digitale di Classe B ai sensi della Parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono progettati per fornire una protezione ragionevole contro interferenze dannose in un'installazione residenziale.

Questo prodotto genera, utilizza e può irradiare energia in radiofrequenza e, se non installato e utilizzato in conformità con le istruzioni, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Tuttavia, non vi è alcuna garanzia che non si verifichino interferenze in una particolare installazione. Se questo prodotto causa interferenze dannose alla ricezione radiofonica o televisiva, cosa che può essere

determinata spegnendo e accendendo il prodotto, si consiglia all'utente di provare a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure.

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra il prodotto e il ricevitore.
- Collegare il prodotto ad una presa su un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV esperto per assistenza.

CORRETTA ELIMINAZIONE del segnapunti



Questo prodotto è soggetto alle disposizioni della Direttiva europea 2012/19/UE. Il simbolo del bidone della spazzatura barrato indica che nell'Unione Europea il prodotto richiede la raccolta differenziata dei rifiuti.

Ciò vale per il prodotto e tutti gli accessori contrassegnati da questo simbolo. I prodotti contrassegnati come tali non possono essere smaltiti con i normali rifiuti domestici, ma devono essere portati in un punto di raccolta per il riciclaggio di dispositivi elettrici ed elettronici.

Produttore: Shanghaimuxinmuyeyouxiangongsi

Indirizzo: Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, shanghai 200000 CN.

Importato in AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREETEASTWOOD NSW 2122 Australia

Importato negli Stati Uniti: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place, Rancho Cucamonga, CA 91730

EC	REP
----	-----

E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
----	-----

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Tecnico Supporto e certificato di garanzia elettronica

www.vevor.com/support

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Support- und E-Garantie-Zertifikat www.vevor.com/support

Basketball-Arcade-Spiel

MODELL: HD081B24002

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

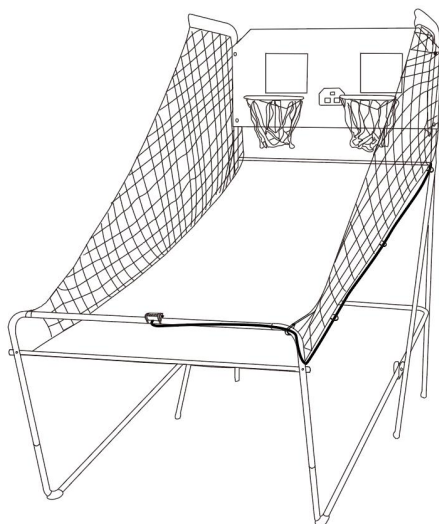
"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Basketball Arcade Game

MODELL: HD081B24002



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Vielen Dank, dass Sie sich dafür entschieden haben Basketball-Arcade-Spiel

- Bitte lesen Sie vor der Anwendung alle Anweisungen durch. Die Informationen helfen Ihnen dabei, die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.

EINFÜHRUNG

WARNUNG: UM DAS VERLETZUNGSRISKO FÜR PERSONEN ZU REDUZIEREN.

ANLEITUNG AUFBEWAHREN



WARNUNG:

Bitte lesen Sie alle Anweisungen, bevor Sie dieses Produkt verwenden. Es liegt in der Verantwortung des Eigentümers, sicherzustellen, dass alle Benutzer dieses Produkts alle Warnungen und Vorsichtsmaßnahmen vollständig kennen.

- Dieses Produkt darf nur bestimmungsgemäß verwendet werden. Die Nennlast darf nicht überschritten werden.
- Lassen Sie nichts in ein Loch fallen und stecken Sie es nicht hinein.
- Bei Nichtgebrauch das Produkt bitte längere Zeit im Freien aussetzen.

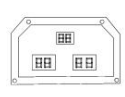
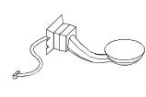
WARNUNG: UM SCHWERE VERLETZUNGEN UND TOD DURCH UMKIPPEN ZU VERMEIDEN:

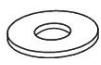
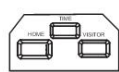
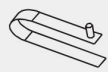
- **Warnung!** Kinder müssen unter der direkten Aufsicht eines Erwachsenen verwendet werden; Bitte halten Sie das Produkt während der Montage von Kindern fern.
- Nur bestimmungsgemäß verwenden. Lassen Sie Kinder nicht auf dem Produkt spielen oder springen. Stellen Sie sich nicht auf das Produkt und verwenden Sie es nicht als Trittleiter.
 - Vor jedem Gebrauch prüfen. Benutzen Sie es nicht, wenn Teile lose oder beschädigt sind.
- Ziehen Sie die unteren Schrauben alle drei Monate fest, um ein Lösen der Beine zu verhindern.
- Überschreiten Sie nicht die angegebene Gewichtskapazität.

PRODUCT PARAMETER

Modell	Produktgröße (LxBxH)	Material	Farbe
HD081B 24002	2090x1130x2050 mm	Eisen MDF-Platte PE-Netz	Schwarz und weiß

PART LIST

1  x2 Tube - 1 Tubo - 1	2  x2 Tube - 2 Tubo - 2	3  x1 Tube - 3 Tubo - 3	4  x1 Tube - 4 Tubo - 4
5  x1 Tube - 5 Tubo - 5	6  x1 Tube - 6 Tubo - 6	7  x2 Tube - 7 Tubo - 7	8  x2 Tube - 8 Tubo - 8
9  x2 Tube - 9 Tubo - 9	10  x2 Tube - 10 Tubo - 10	11  x1 Tube - 11 Tubo - 11	12  x2 Tube - 12 Tubo - 12
13  x4 Basketball Baloncesto	14  x1 Electronic Scorer Marcador Electrónico	15  x2 Paddle Sensor Sensor de Paleta	16  x1 Control Box Caja de Control Con Cable

17  Rim x2	18  Rim Support Placa Plástica de Soporte de Rampa x2	19  Air Pump Bomba de Aire x1	20  End Cap - A Gorra Final - A x2
21  Backboard Tablero de Canasta x1	22  M6 Washer Arandela M6 x64	23  M6x20mm Bolt Perno M6x20mm x16	24  M6x38mm Bolt Perno M6x30mm x6
25  M6x45mm Bolt Perno M6x42mm x4	26  M6x55mm Bolt Perno M6x48mm x4	27  M6x40mm Bolt Perno M6x35mm x2	28  M6 Nut Tuerca M6 x32
29  3.5x10mm Bolt Perno 3.5X10mm x4	30  Electronic Scorer Face Plate Placa Frontal de Marcador x1	31  Wrench Llave Inglesa x1	32  Allen Key Llave Allen x1
33  Ball Return Net Red de Retorno de Baloncesto x1	34  Rim Net Red x2		
P1  Push Button Botón de presión x9	P2  Plastic Pole Insert Encaje de Poste Plástico x2	P3  Locking Pin Clavija de cerradura x2	P4  End Cap - B Gorra Final - B x4
P5  Pole Holder Soporte de Tubo x2	 Needle / Aguja		

ASSEMBLY

1. Suchen Sie sich einen sauberen, ebenen Ort, an dem Sie mit der Montage beginnen können
Produkt.

2. Nehmen Sie alle Teile aus der Verpackung und vergewissern Sie sich, dass Sie über alle in der Teileliste aufgeführten Teile verfügen
Seiten. Schneiden oder reißen Sie die vier Ecken der Schachtel vorsichtig ab so dass der Boden der Box als Ihr verwendet werden kann
Arbeitsfläche.

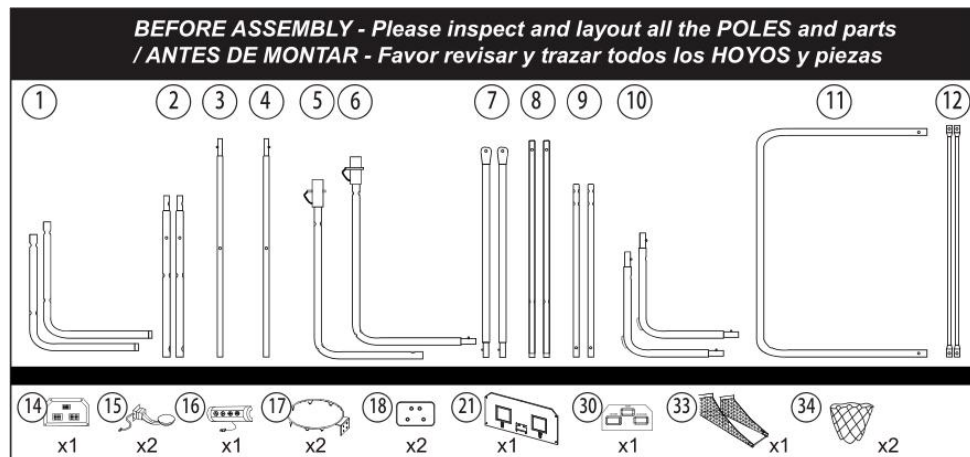


ABB.1

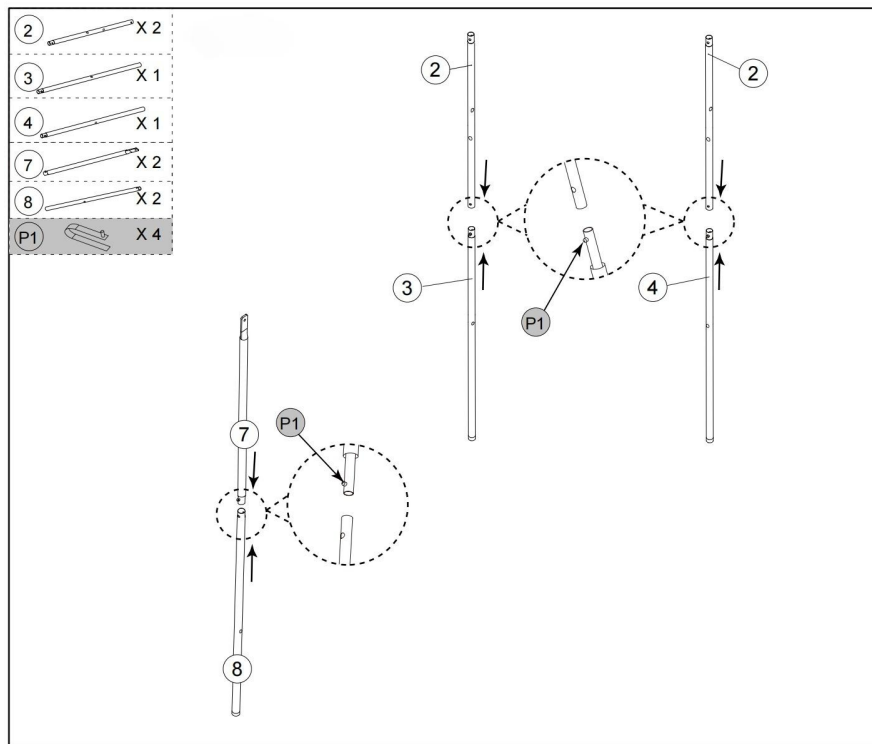


ABB.2

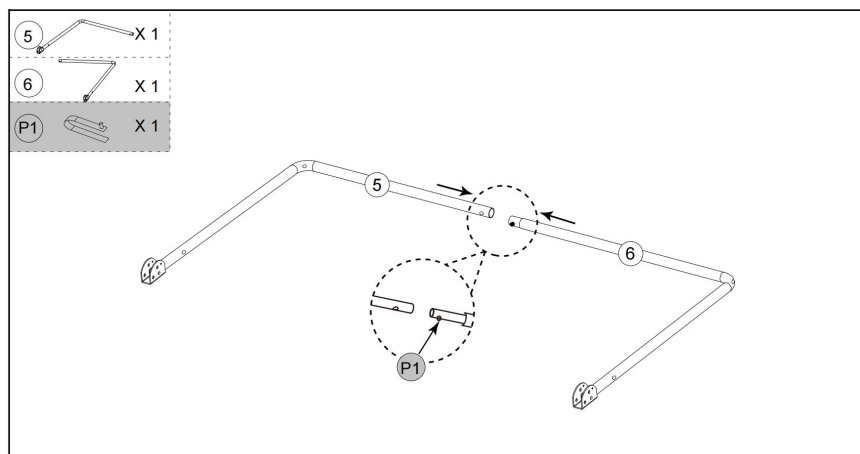


ABB. 3

22		X 4
26		X 2
28		X 2
P4		X 2
32		X 1
33		X 1

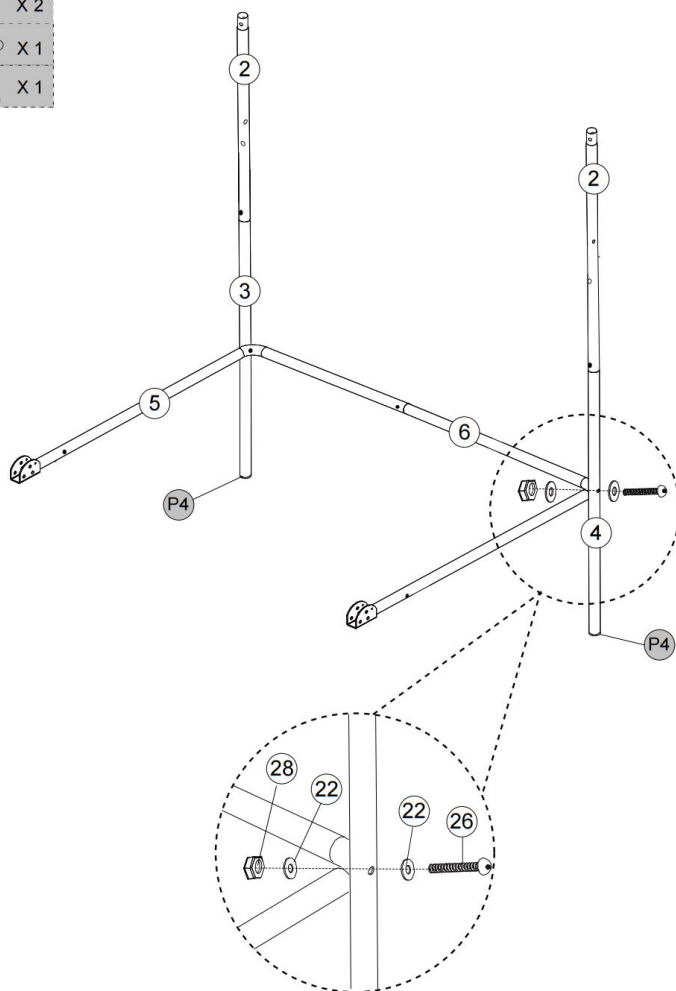


ABB.4

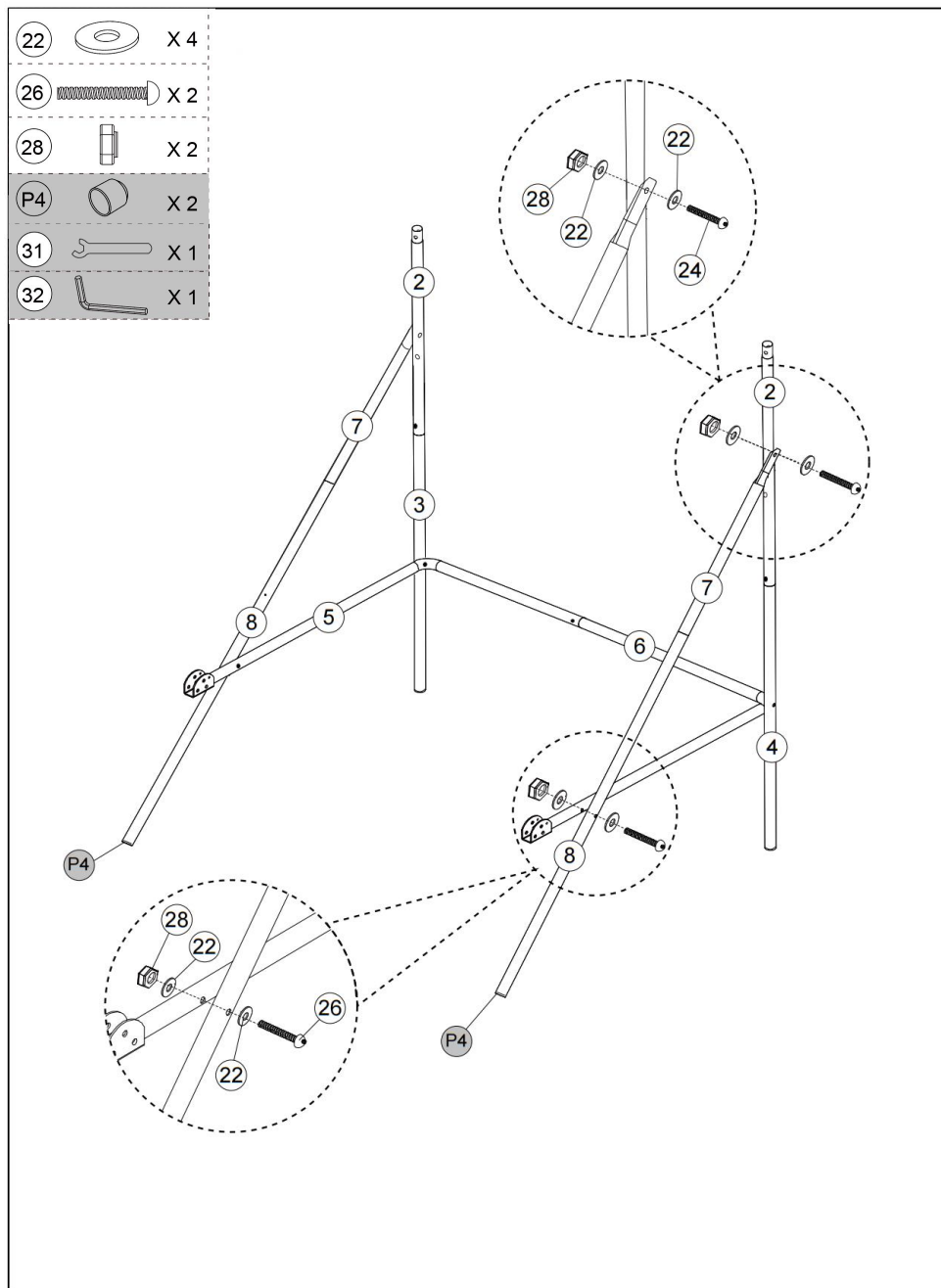


ABB.5

1		X 2
9		X 2
12		X 1
22		X 8
24		X 2
27		X 2
28		X 4
P2		X 2
31		X 1
32		X 1

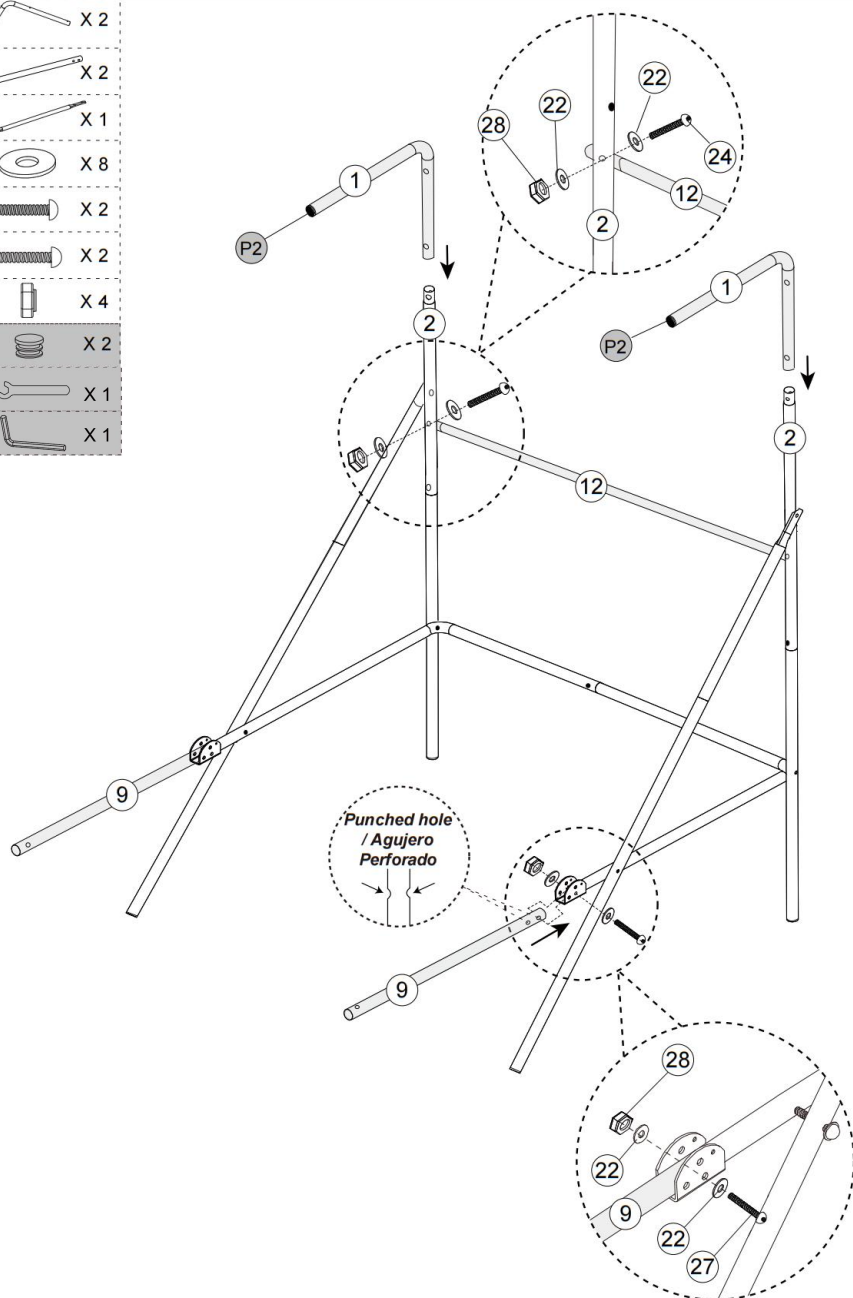


ABB.6

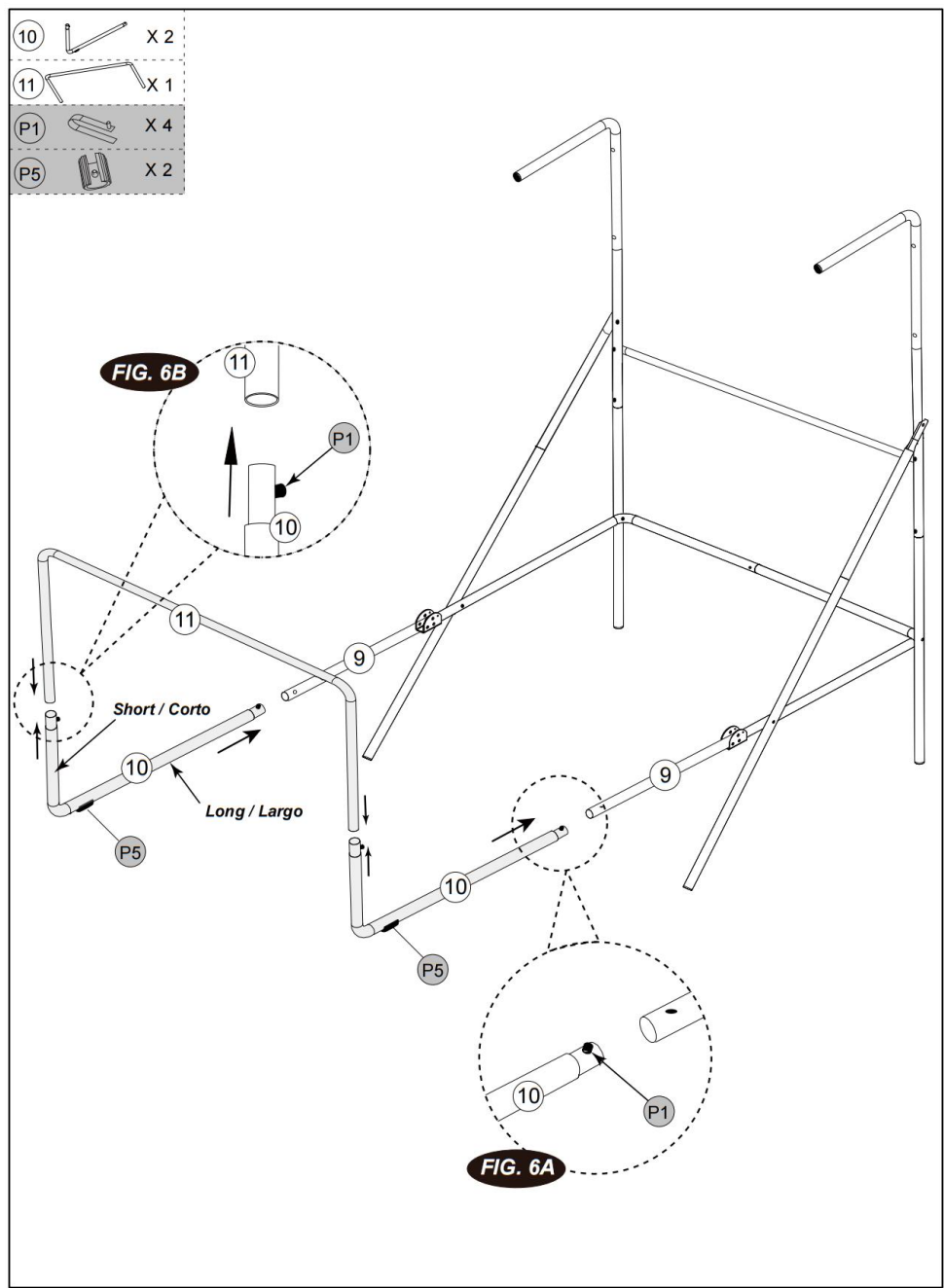


ABB.7

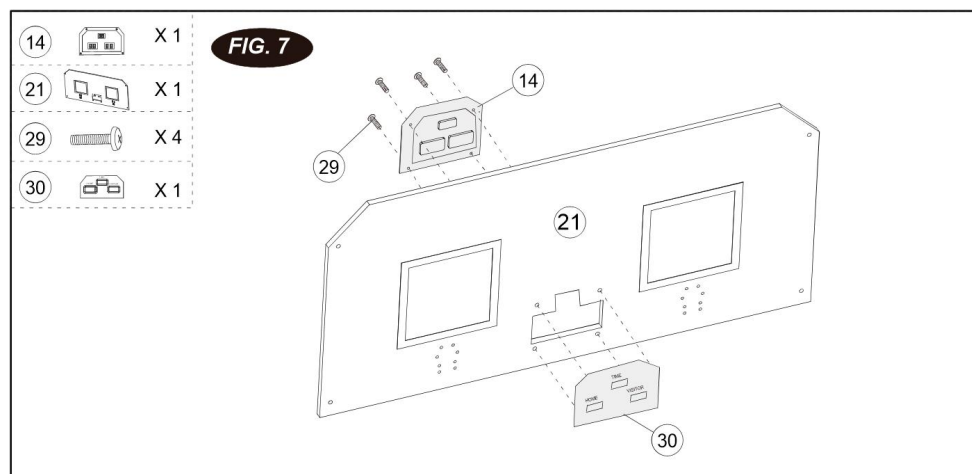


ABB.8

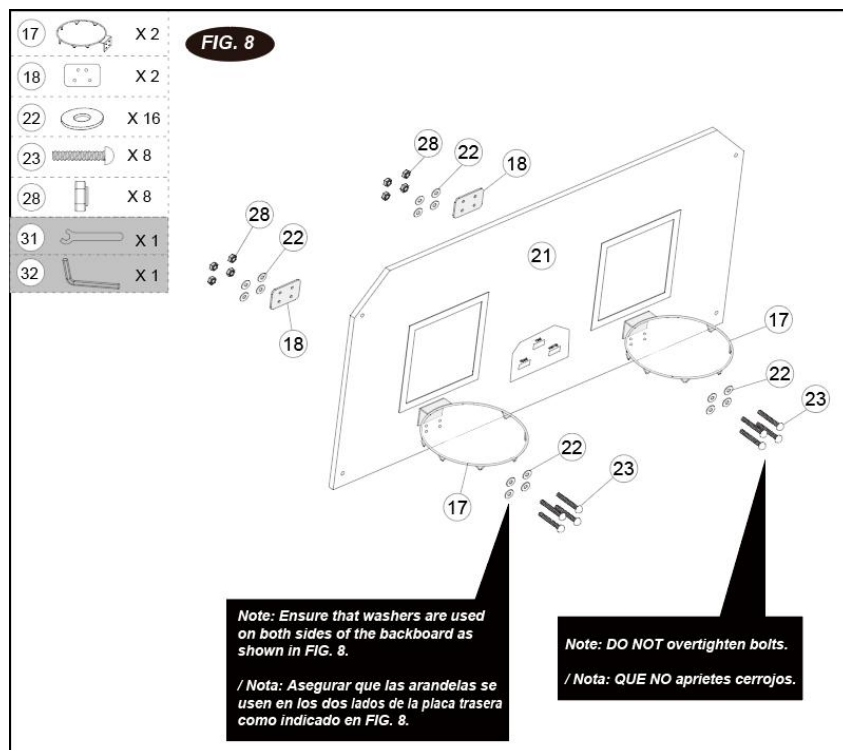


ABB.9

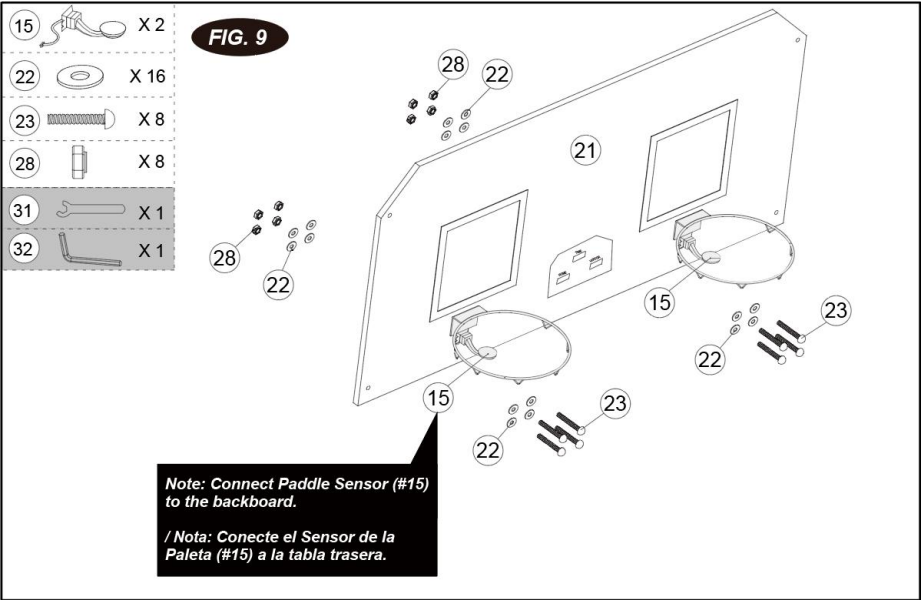


ABB.10

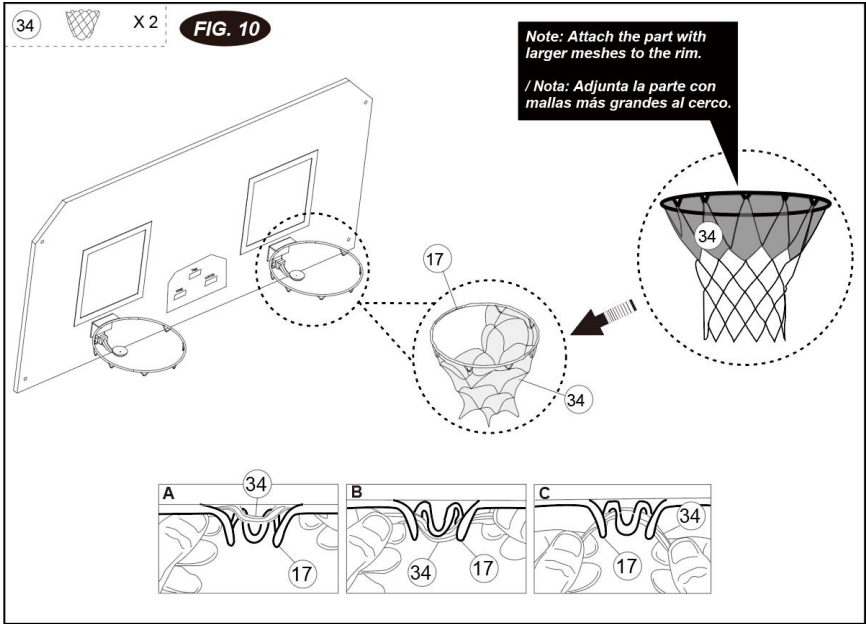


ABB.11

20		X 2
22		X 4
25		X 2
28		X 2
P3		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 11

Note: With the help of another adult, attach the Backboard (#21) to the Top Tubes - 1 (#1).

/ Nota: Con la ayuda del otro adulto, Fije el Tablero de la Canasta (#21) al Tubos - 1 (#1).

Note: Please do not use any bolts on the Backboard at this step. The Bolts will be added later for the Ramp Tab (See FIG. 14A).

/ Nota: No utilices ningún cerrojos en los agujeros en el Respaldo en este paso. Los Cerrojos se añadirán más tarde para la Etiqueta de Rampa (Vea la FIG. 14A).

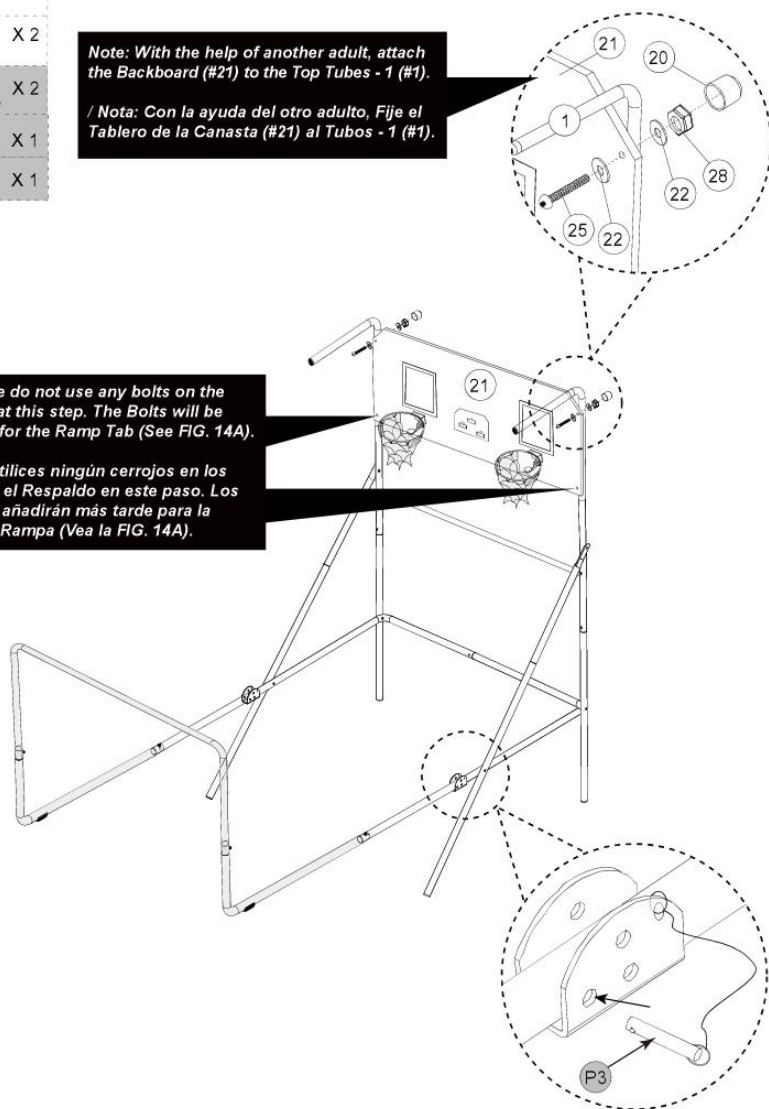


ABB.12

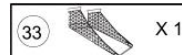


FIG. 12

Note: Slide in the elastic straps onto Tube - 1, then slide the sleeves of Ball Return Net (#33) onto tubes at the top.

/ Nota: Deslice las correas elásticas sobre el Tubo - 1, luego deslice las mangas de la Red de Retorno de Bola (#33) sobre los Tubos en la parte superior

FIG. 12A

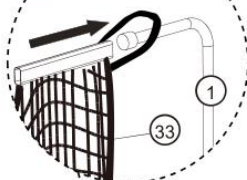
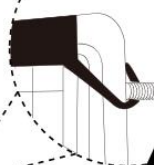
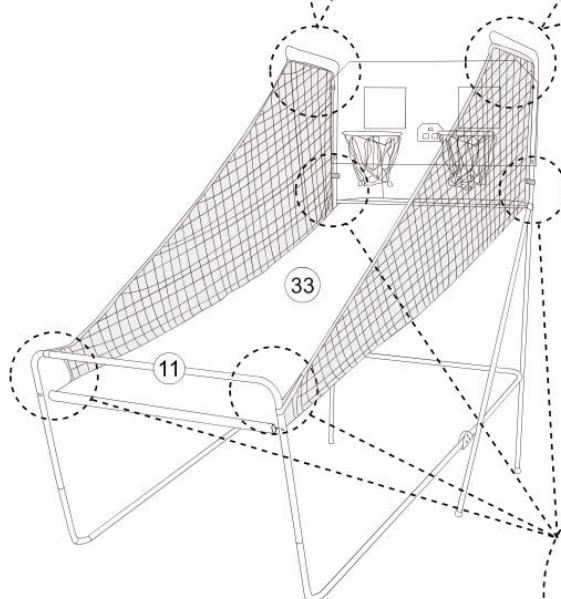


FIG. 12B



Note: To secure the Ball Return Net (#33) to Tube - 1 (#1), attach the elastic straps over the nuts as shown in FIG. 12B.

/ Nota: Para asegurar la Red de Retorno de Bola (# 33) al Tubo - 1 (# 1), adjunta las correas elásticas sobre las tuercas como mostrado en la FIG. 12B.



Connect Velcro Strap here.
/ Conecte la Correa de Velcro aquí.

FIG. 12C

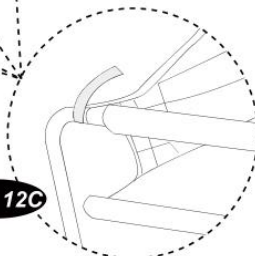


ABB.13

12		X 1
22		X 4
24		X 2
28		X 2
31		X 1
32		X 1

FIG. 13

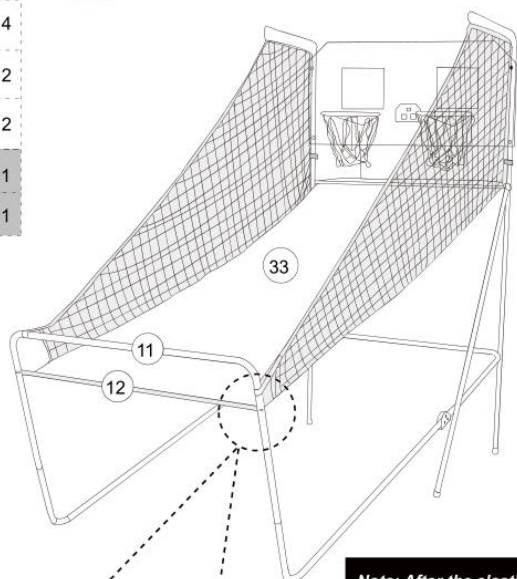
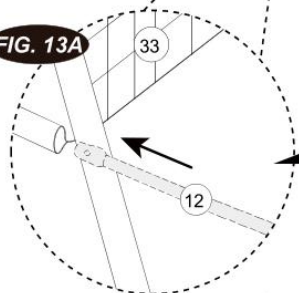


FIG. 13A



Note: After the elastic straps are bound to Tube 11 (#11), slide Tube - 12 (#12) into the sleeve of the Ball Return Net, then attach it to Tube - 11 (#11) as shown in FIG. 13A. Fasten the Bolt (#24) with the Allen Key (as shown in FIG. 13B) to finish this step.

/ Nota: Después de que las correas elásticas estén botado al Tubo - 11 (#11), deslice el Tubo 12 (#12) dentro de la manga de la Red de Retorno de Bola y luego la sujeta al tubo - 11 (# 11) como mostrado en la FIG. 13A. Ajuste el Cerrojo (#24) con la llave Allen (como mostrado en la figura 13B) para finalizar este paso.

FIG. 13B

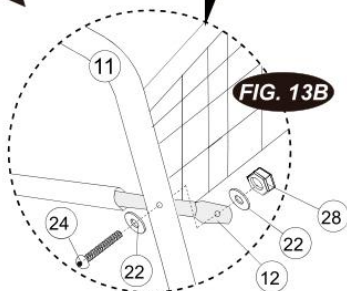


ABB.14

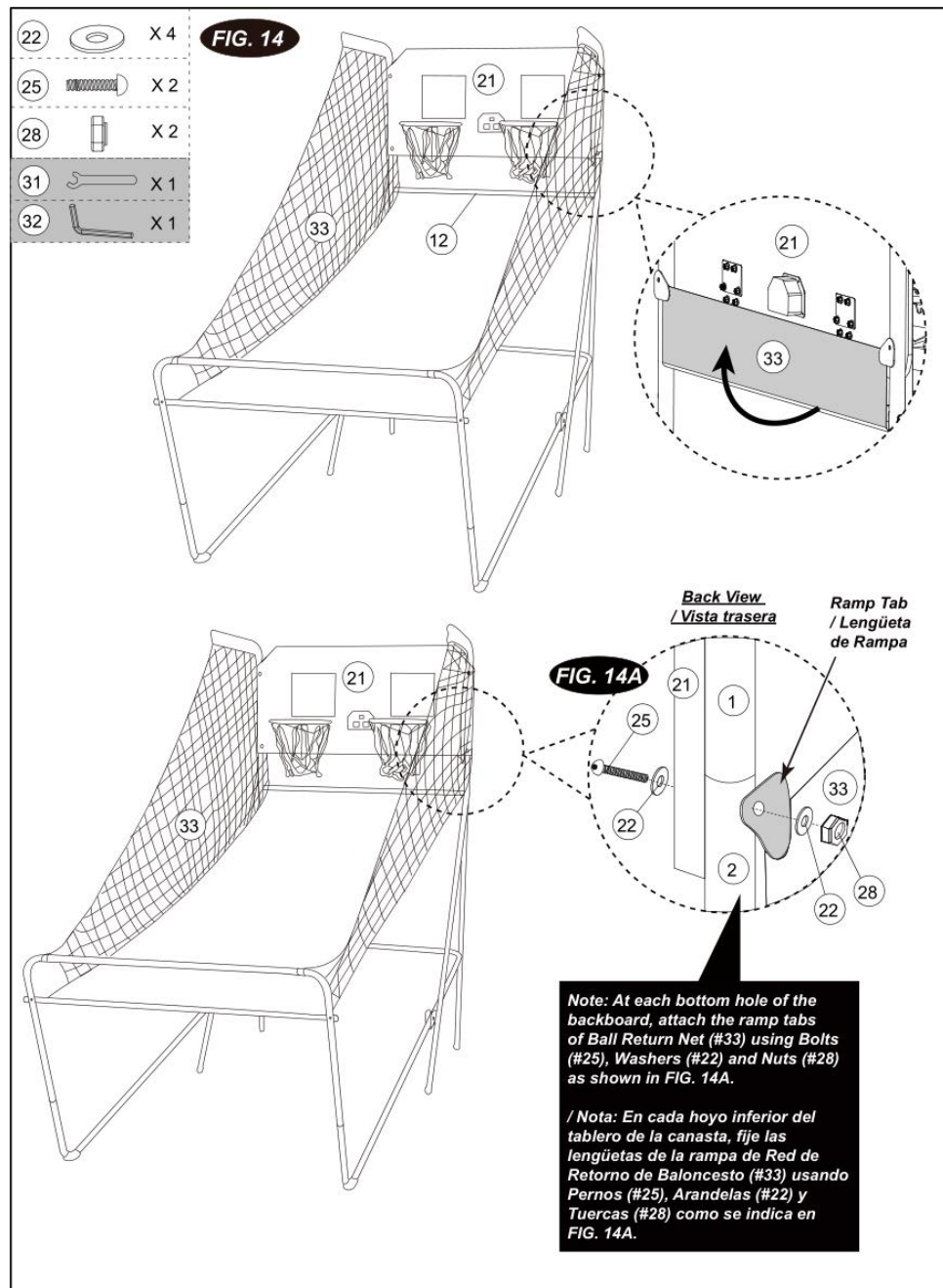
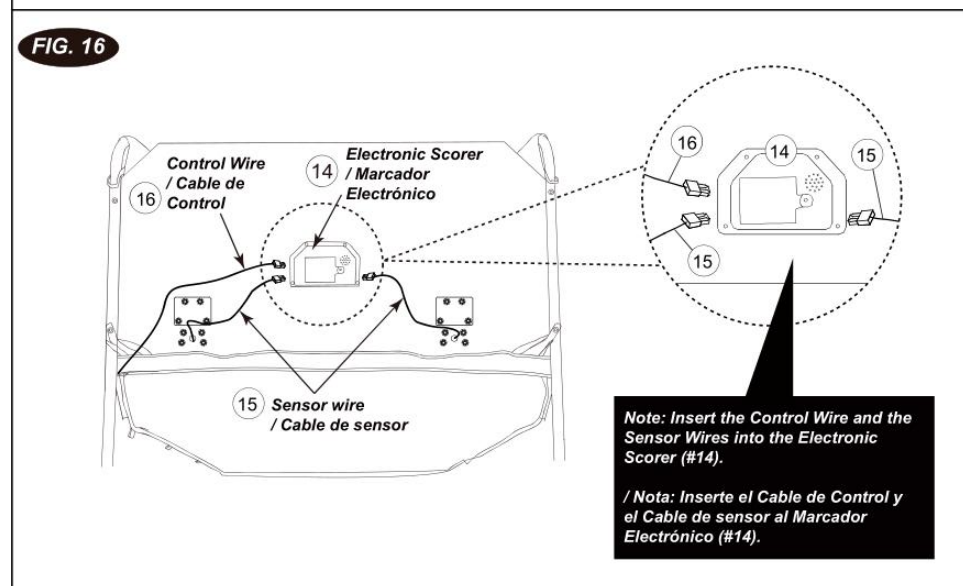
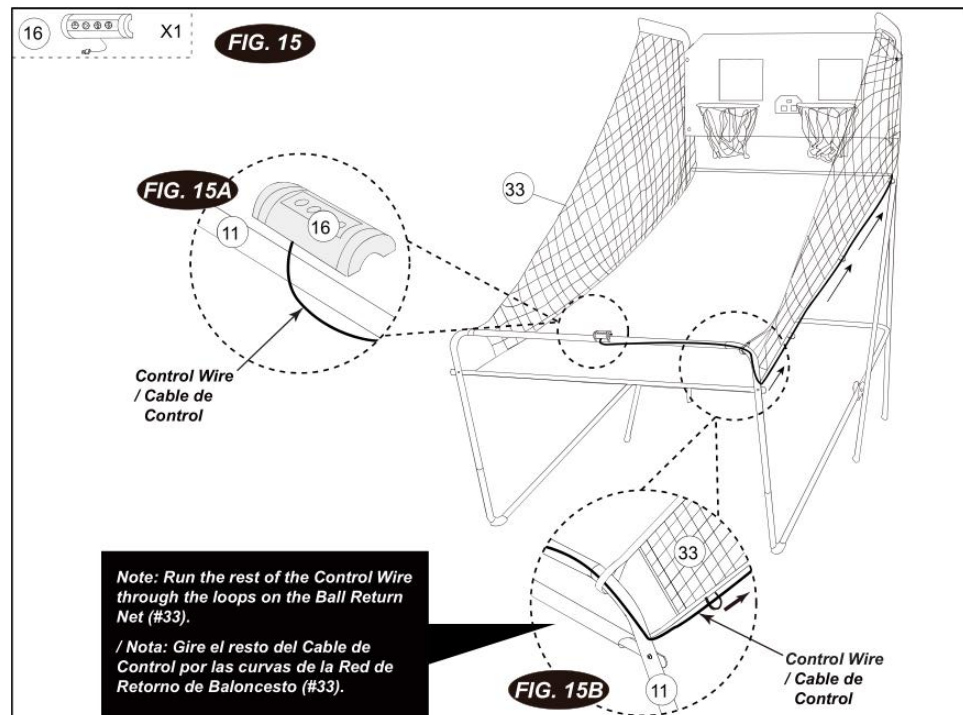


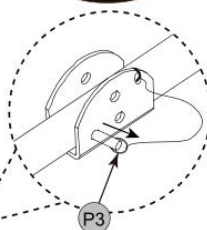
ABB.15&16



How to fold the game for storage
/ Cómo plegar el juego para guardarlo



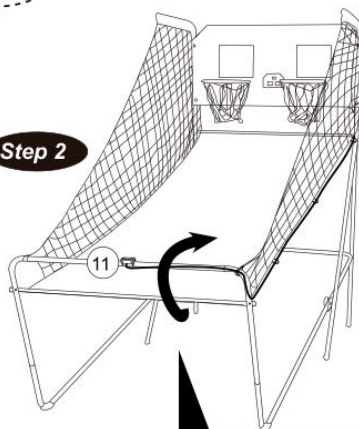
Step 1



Note: Folding the basketball game - First remove the Locking Pins (#P3). Repeat the steps for the other side.

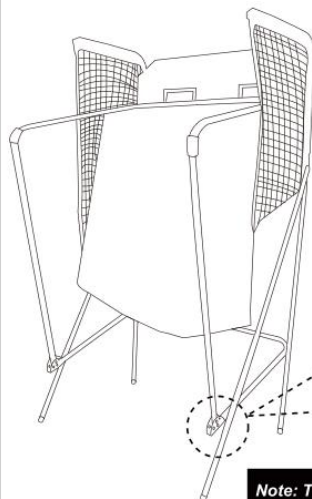
/ Nota: Plegando el juego de baloncesto - Mueva primero los Pines de Cierre (#P3). Repita los pasos para el otro lado.

Step 2

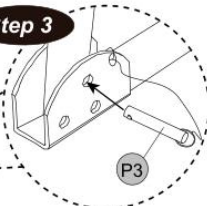


Note: Push Tube - 11 (#11) upwards to fold.

/ Nota: Empuje el tubo - 11 (# 11) hacia arriba para plegar.



Step 3



⚠ IMPORTANT!
Make sure to use the Locking Pin (#P3) when folded.

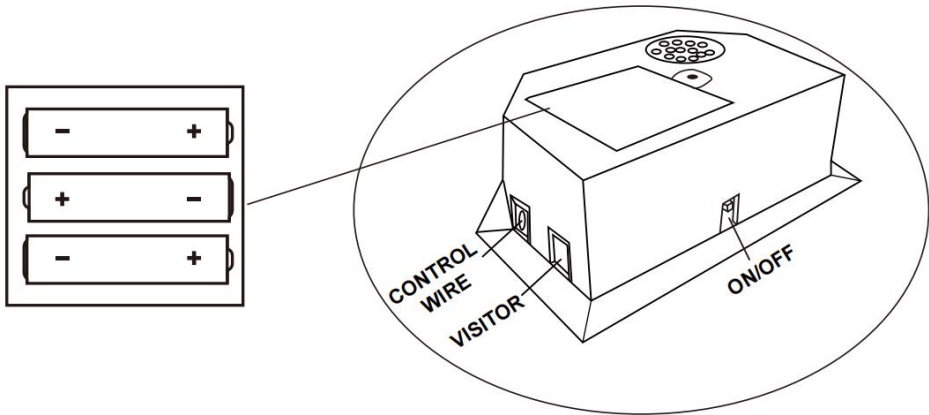
⚠ ¡IMPORTANTE!
Asegúrese, use los Clavijas de cerradura (#P3) cuando está doblado.

Note: The locking pin (#P3) needs to be removed from its original position when the game is being used before insertion to the new position when folded.

/ Nota: El clavija de cerradura (#P3) debe ser removido de su posición original cuando el juego está siendo utilizado antes de la inserción a la nueva posición plegada.

ELECTRONIC SCORER OPERATION

1. Schraube mit einem Schraubendreher herausdrehen und Batteriekasten öffnen. Legen Sie 3 AA-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) in der Reihenfolge ein Polarität wie auf der Umschlaginnenseite angegeben. Schließen Sie dann die Abdeckung mit einem Schraubendreher. Schalten Sie den Strom mit ein Ein / Aus Schalter. (Wenn das Spiel über einen längeren Zeitraum nicht verwendet wird, empfehlen wir, die Batterien auszutauschen Sollte entfernt werden).



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

Im Scorer werden unvollständige Zahlen angezeigt

Bildschirm

- Warnung bei niedrigem Batteriestand: Wenn der Batteriestand sehr niedrig ist, a Die Stimme „BATTERIE SCHWACH“ ertönt dreimal vom Torschützen.
- Bitte prüfen Sie, ob der Akku ausreichend geladen ist.
- Bitte ersetzen Sie die Batterie

CONTROL BOX OPERATION

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

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

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

Drücken Sie „SELECT UP“ und „DOWN“, um in den ausgewählten Spielmodus zu gelangen.

Drücken Sie „SOUND“, um den Ton während der Wiedergabe ein-/auszuschalten.

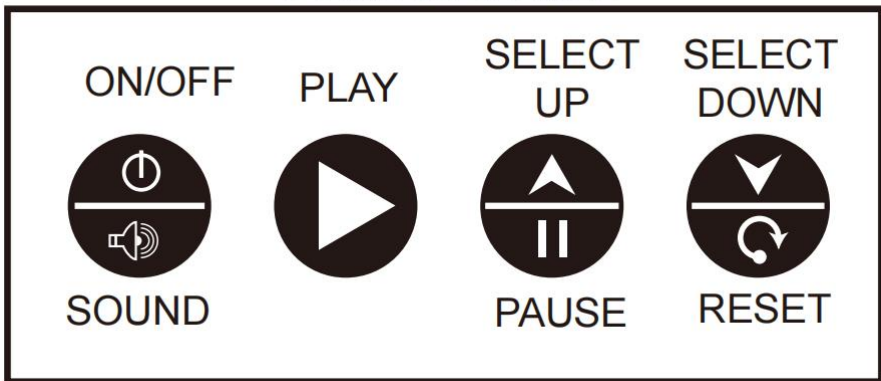
Drücken Sie „PAUSE“, um die Zeitzählung anzuhalten oder zu starten.

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

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

Hinweis: Wenn innerhalb von 15 Minuten kein Schuss erfolgt oder keine Taste gedrückt wird, wird der Torschütze automatisch ausgeschaltet.

CONTROL PANEL



CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

1. Schlage die Stechuhr

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

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

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 starten.

Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1, 3; Anzeigetafel „BESUCHER“ zeigt Spieler 2, 4.

Alle Schüsse sind bis zu den letzten 10 Sekunden 2 Punkte wert, jede Wertung zählt 3 Punkte.

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

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (bei dem Spieler mit der höheren Punktzahl blinkt die LED).

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

2. 3-Punkte-Schlag gegen die Stechuhr

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

Drücken Sie „UP/Down“, um einen einzelnen/mehreren Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4).

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 starten.

Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1, 3; Anzeigetafel „BESUCHER“ zeigt Spieler 2, 4.

Alle abgegebenen Schüsse zählen 3 Punkte.

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

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (bei dem Spieler mit der höheren Punktzahl blinkt die LED).

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

3. Zurückschlagen

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

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

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

Schuss im „HOME“-Frame gemacht, +2 Punkte werden auf der „HOME“-Tafel angezeigt und -2 Punkte für „VISITOR“.

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

Sobald ein Spieler 10 Punkte erreicht, gewinnt er und das Spiel ist beendet. Drücken Sie „PLAY“, um das Spiel neu zu starten.

4. Pferd

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

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 Schuss abgeben.

e. Der erste Spieler darf auf jeden Korb schießen (Heim oder Besucher). Wenn der erste Spieler innerhalb von 2 Sekunden punktet, gibt es keinen Buchstaben gegeben. Das Spiel wird für den nächsten Spieler fortgesetzt. Auf der Anzeigetafel wird „nächster Spieler (P2P3/P4)“ angezeigt und die LED blinkt zweimal in einer Sekunde. Nach dem Blitz muss der nächste Spieler den Schuss im gleichen Korb wiederholen, den der erste Spieler ausgewählt hat.

F. Wenn der Spieler nicht innerhalb von 2 Sekunden punkten kann, erhält er den ersten Buchstaben „H“, der auf der Punktetafel angezeigt wird. Spiel bleibt für denselben Spieler, bis der Spieler punktet. Wenn der Spieler weiterhin fehlt, erhält er ein „O“, gefolgt von einem „R“, „S“, „E“. Der Buchstabe „E“ wird gegeben, der Spieler scheidet aus.

G. Der erste Spieler, der „Pferd“ buchstabiert, verliert. Die Spieler bleiben in der Wiederholungsschrittdefinition, bis das Spiel beendet ist

H. Der letzte Spieler, der „Pferd“ buchstabiert, gewinnt ich. Drücken Sie „PLAY“, um das Spiel neu zu starten

5. Kontrollpunkt

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

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

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

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

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

Bevor die Zeit abgelaufen ist und 24/52/68/86 Punkte erzielt wurden, erhöht sich die Spielzeit jeweils um 10/20/10/20 Sekunden

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

Der Spieler mit den meisten erzielten Punkten gewinnt (bei dem Spieler mit der höheren Punktzahl blinkt die LED)

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 99 Punkte erreicht

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

6. Auf der ganzen Welt

Markieren Sie die Schusslinien mit Klebeband.

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 6 zu starten.

Drücken Sie „UP/Down“, um einen einzelnen/mehreren Spieler auszuwählen (P1/P2/P3/P4).

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

Anzeigetafel „HOME“ zeigt Spieler 1/2/3/4 an, „VISITOR“ zeigt erzielte Punkte an.

Sobald die Punktzahl 14 Punkte erreicht oder die Zeit 99 Sekunden erreicht, läuft der Countdown 5 Sekunden lang, bis der nächste Spieler an der Reihe ist
Spieler beendet das Spiel.

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

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

7. Links- und Rechtsschuss

Drücken Sie „PLAY“, um Spiel 7 zu starten.

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

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 starten.

Anzeigetafel „HOME“ zeigt den Spieler an, „VISITOR“ zeigt Punkte an.

Machen Sie einen Schuss im „HOME“-Rahmen, wenn die LED bei „HOME“ blinkt, 2 erzielte Punkte werden bei „HOME“ angezeigt.

Machen Sie eine Aufnahme im „VISITOR“-Rahmen, wenn die LED bei „VISITOR“ blinkt, 2 erzielte Punkte werden bei „VISITOR“ angezeigt.

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

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (bei dem Spieler mit der höheren Punktzahl blinkt die LED).

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

8. Eins zu eins

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

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

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

Schuss im „HOME“-Frame, 2 Punkte für „HOME“, alle Schüsse in den letzten 10 Sekunden zählen 3 Punkte.

Schuss im Rahmen „BESUCHER“, 2 Punkte für „BESUCHER“, alle Schüsse in den letzten 10 Sekunden zählen 3 Punkte.

Der Spieler mit den meisten erzielten Punkten gewinnt, wenn die Zeit abgelaufen ist.

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

FCC-Informationen des Torschützen

VORSICHT: Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von der für die Einhaltung verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können zum Erlöschen der Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Geräts führen!

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

- 1) Dieses Produkt kann schädliche Störungen verursachen.
- 2) Dieses Produkt muss alle empfangenen Störungen akzeptieren, einschließlich Störungen, die zu unerwünschtem Betrieb führen können.

WARNUNG: Änderungen oder Modifikationen an diesem Produkt, die nicht ausdrücklich von der für die Einhaltung verantwortlichen Partei genehmigt wurden, können zum Erlöschen der Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Produkts führen.

Hinweis: Dieses Produkt wurde getestet und entspricht den Grenzwerten für ein digitales Gerät der Klasse B gemäß Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Diese

Grenzwerte sollen einen angemessenen Schutz vor schädlichen Störungen in einer Wohnanlage bieten.

Dieses Produkt erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann diese ausstrahlen. Wenn es nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet wird, kann es schädliche Störungen der Funkkommunikation verursachen. Es gibt jedoch keine Garantie dafür, dass bei einer bestimmten Installation keine Störungen auftreten. Wenn dieses Produkt schädliche Störungen beim Radio- oder Fernsehempfang verursacht, was durch Aus- und Einschalten des Produkts festgestellt werden kann, wird dem Benutzer empfohlen, zu versuchen, die Störung durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben.

- Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder versetzen Sie sie.
- Erhöhen Sie den Abstand zwischen Produkt und Empfänger.
- Schließen Sie das Produkt an eine Steckdose an, die zu einem anderen Stromkreis gehört als dem, an den der Empfänger angeschlossen ist.
- Wenden Sie sich für Hilfe an den Händler oder einen erfahrenen Radio-/TV-Techniker.

RICHTIGE ENTSORGUNG des Scorers



Dieses Produkt unterliegt den Bestimmungen der europäischen Richtlinie 2012/19/EU. Das Symbol einer durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass das Produkt in der Europäischen Union einer getrennten Müllsammlung bedarf. Dies gilt für das Produkt und alle Zubehörteile, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind. Als solche gekennzeichnete Produkte dürfen nicht über den normalen Hausmüll entsorgt werden, sondern müssen an einer Sammelstelle für das Recycling von Elektro- und Elektronikgeräten abgegeben werden.

Hersteller: Shanghaimuxinmuyeyouxiangongsi

Adresse: Shuangchenglu 803nong11hao1602A-1609shi, baoshanqu, Shanghai
200000 CN.

Importiert nach AUS: SIHAO PTY LTD. 1 ROKEVA STREETEASTWOOD NSW
2122 Australien

In die USA importiert: Sanven Technology Ltd. Suite 250, 9166 Anaheim Place,
Rancho Cucamonga, CA 91730



E-CrossStu GmbH
Mainzer Landstr.69, 60329
Frankfurt am Main.

UK	REP
-----------	------------

YH CONSULTING LIMITED.
C/O YH Consulting Limited Office 147,
Centurion House, London Road,
Staines-upon-Thames, Surrey, TW18 4AX

VEVOR[®]

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technisch Support- und E-Garantiezerifikat

www.vevor.com/support