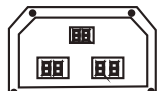
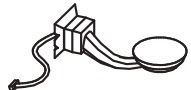
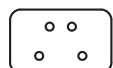
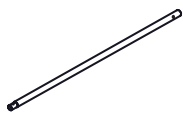




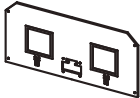
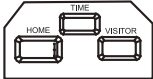
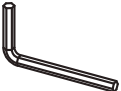
ATENȚIE: Recomandat pentru copii cu vârsta de 6 ani și peste
IMPORTANT, PĂSTRAȚI PENTRU REFERINȚĂ VIITOARE: CITEȘTE ATENT

INSTRUCȚIUNI DE ASAMBLARE

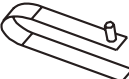
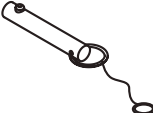
Listă de Piese

Articol nr.	Imagine de referință	Cant.	Articol nr.	Imagine de referință	Cant.
1	 Tubul 1 Ø22x584x432mm	X2	11	 Tubul 11 Ø22x1067x521mm	X1
2	 Tubul 2 Ø22x686mm	X2	12	 Tubul 12 Ø12.7x1073mm	X3
3	 Tubul 3 Ø22x883mm	X1	13	 Minge de baschet Ø 7"	X4
4	 Tubul 4 Ø22x883mm	X1	14	 Scorator Electronic	X1
5	 Tubul 5 Ø22x756x578mm	X1	15	 Senzor de Comutare	X2
6	 Tubul 6 Ø22x756x578mm	X1	16	 Cutie de control cu fir	X1
7	 Tubul 7 Ø22x832mm	X2	17	 Janta	X2
8	 Tubul 8 Ø22x838mm	X2	18	 Placă de sprijin pentru jantă	X2
9	 Tubul 9 Ø22x559mm	X2	19	 Pompa de Inflatie cu Ac	X1
10	 Tubul 10 Ø22x699x387mm	X2	20	 Plasă de Recuperare Mingi	X1

Listă de Piese

Articol nr.	Imagine de referință	Cant.	Articol nr.	Imagine de referință	Cant.
21	 Planșă posterioară	X1	28	 Șurub cu piuliță M6	X32
22	 Șaibă M6	X46	29	 3,5*10mm Șurub	X4
23	 Bolț M6 X 20 mm	X16	30	 4*28mm Șurub	X2
24	 Bolț M6 X 29 mm	X6	31	 Placa scorier electronică	X1
25	 Bolț M6 X 42 mm	X4	32	 Cheie	X1
26	 M6 X 50mm Șurub	X4	33	 Cheie Allen	X1
27	 M6 X 35mm Șurub	X2	34	 Curea Autoadezivă	X2

Piese preinstalate

A1	 Netezi	X2	A3	 Înserare Pol de Plastic	X2
A2	 Arc	X9	A4	 Bolț	X2

Instrucțiuni de Asamblare

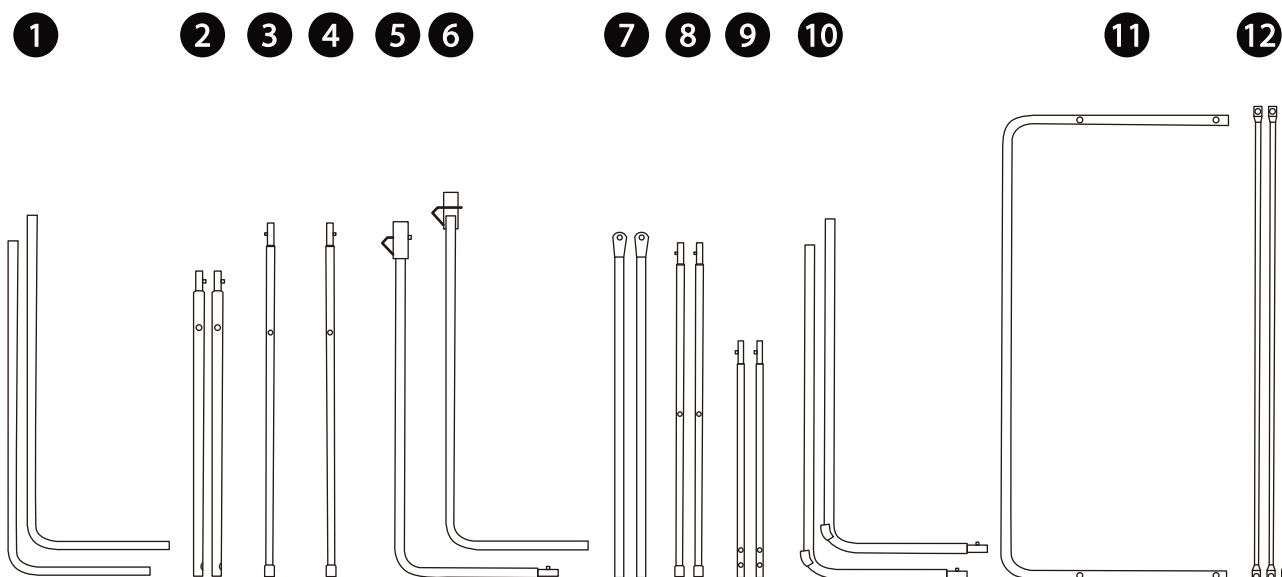
- Ț Găsiți un loc curat și nivelat pentru a începe asamblarea jocului de baschet. Vă recomandăm ca doi adulți să lucreze împreună pentru asamblarea acestui joc de baschet.

Scoateți toate componentele din cutie și verificați că aveți toate piesele enumerate, așa cum sunt prezentate pe

- Ț pagina cu lista de piese.

Tăiați cu grijă sau rupeți cele patru colțuri ale cutiei, astfel încât fundul cutiei să poată fi folosit ca suprafață de lucru. Consultați imaginea de mai jos.

*ÎNAINTE DE ASAMBLARE – Vă rugăm să inspectați și să așezați toate stâlpii și piesele



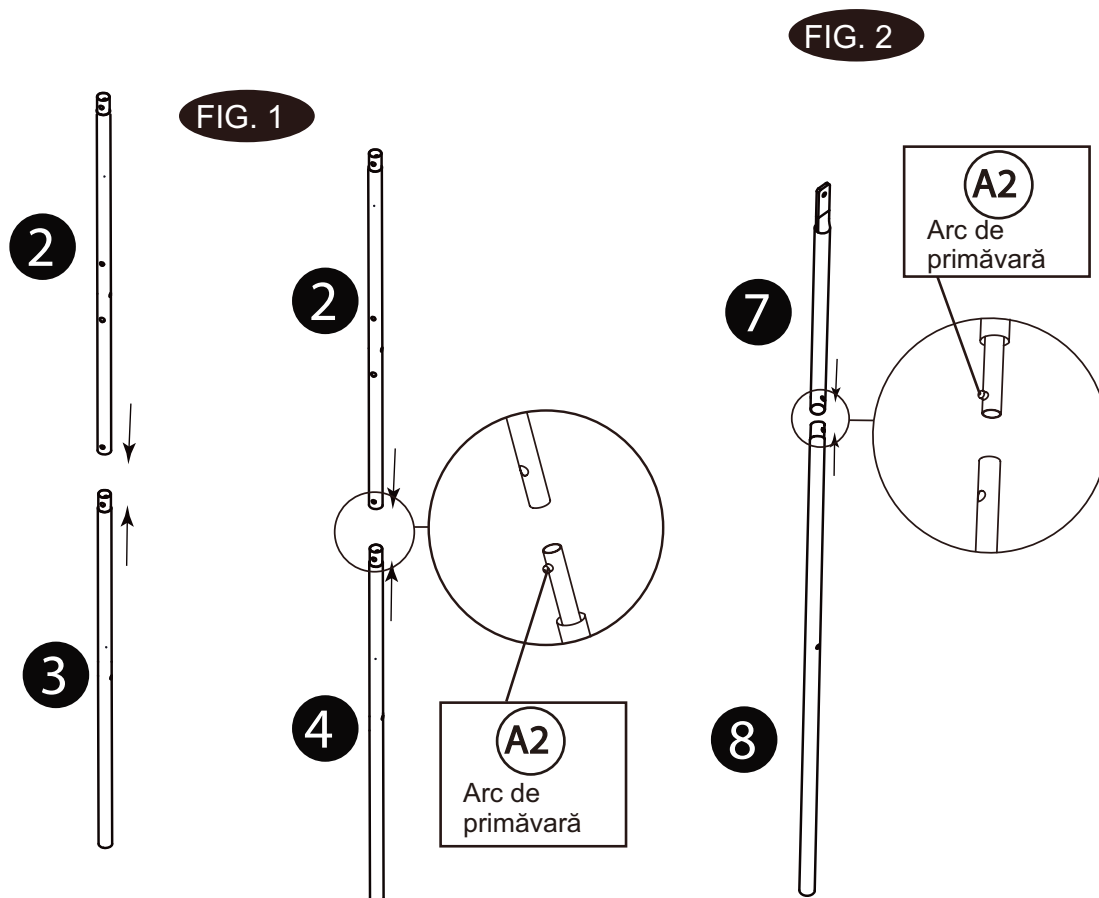
Instrucțiuni de Asamblare

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

FIG. 1 & 2

1. Atașați Tuburile 2 (#2) la Tubul 3 și Tubul 4 (#3 & #4) folosind încuietoarea cu arc (preinstalată) așa cum este arătat în FIG. 1.

2. Atașați Tuburile 7 (#7) la Tuburile 8 (#8) folosind încuietoarea cu arc (preinstalată) așa cum este arătat în FIG. 2.



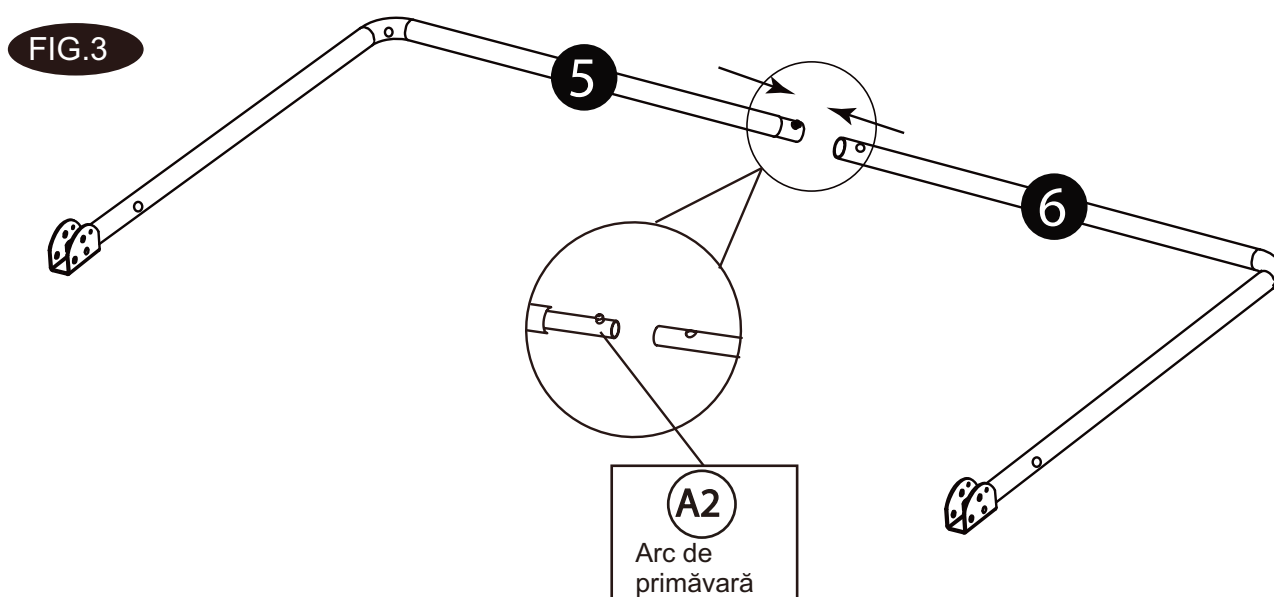
PASUL 2

5 x 1 pc.

6 x 1 pc.

FIG.3

3. Conectați Tubul 5 și Tubul 6 (#5 & #6) împreună folosind încuietoarea cu arc (preinstalată), așa cum se arată în FIG.3.



PASUL 3

22 x 6 pcs.

24 x 2 pcs.

26 x 4 pcs.

28 x 6 pcs.

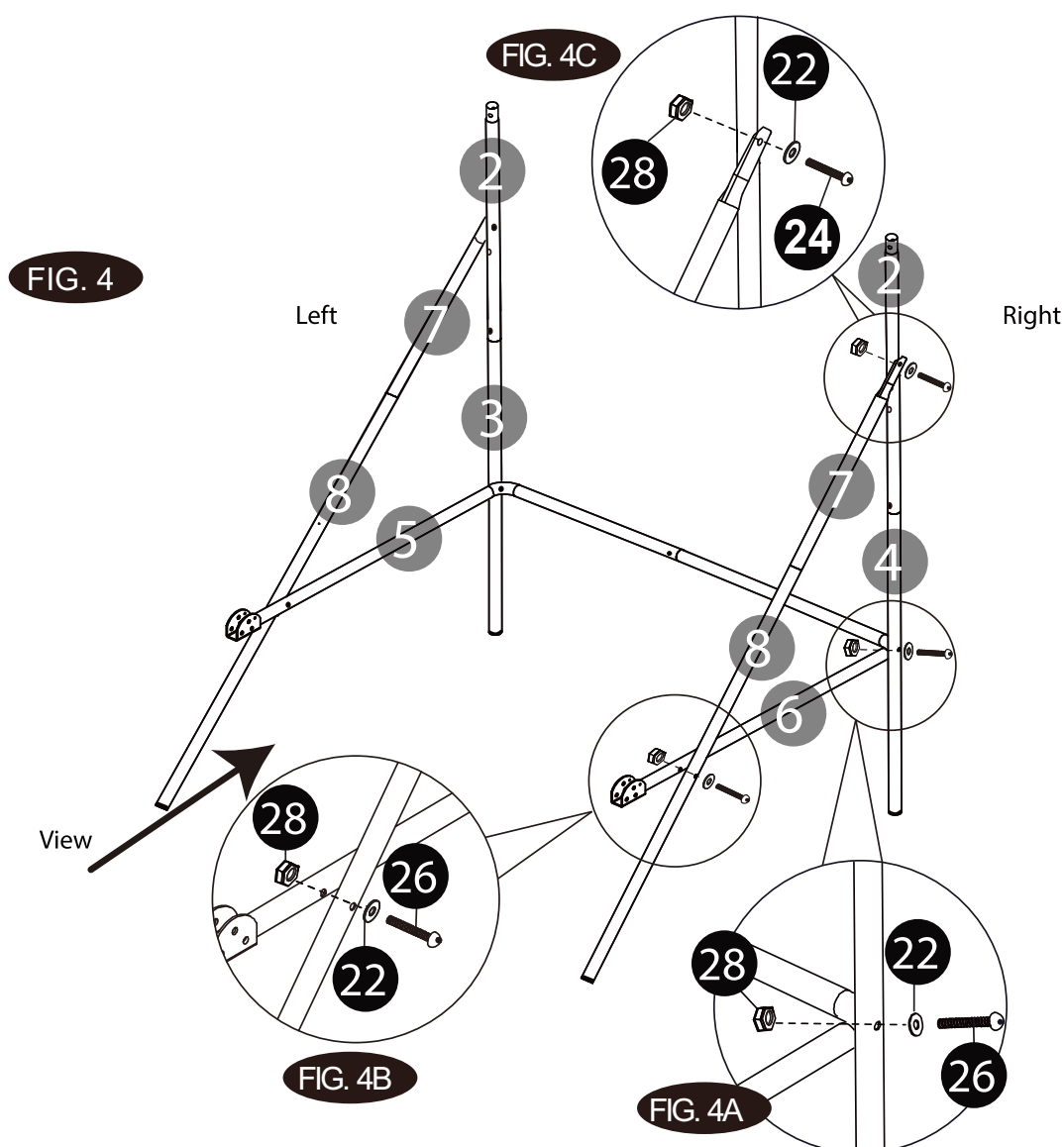
FIG. 4

4. Conectați Tubul 5 și Tubul 6 (#5 & #6) la Tubul 3 și Tubul 4 (#3 & #4) folosind Șuruburi (#26), Raze (#22) și Piulițe (#28), și apoi conectați Tubul 5 și Tubul 6 (#5 & #6) la Tuburile 8 (#8) folosind Șuruburi (#26), Raze (#22) și Piulițe (#28), așa cum se arată în FIG.4, 4A și 4B.

5. Fixați tuburile 7 și tuburile 8 (#7 & #8) pe tubul 2 (#2) folosind șurubul (#24), șaibe (#22) și piulițele (#28) după cum este ilustrat în FIG. 4C, repetați acest pas și pentru cealaltă parte.

NOTĂ: Asigurați-vă că blocajul cu arc este orientat în jos.

În acest pas, rețineți că tuburile 2,3 și 2,4 sunt separate pe părțile stânga și dreapta. Dacă sunt montate incorect, nu veți putea monta placa posterioară care urmează.



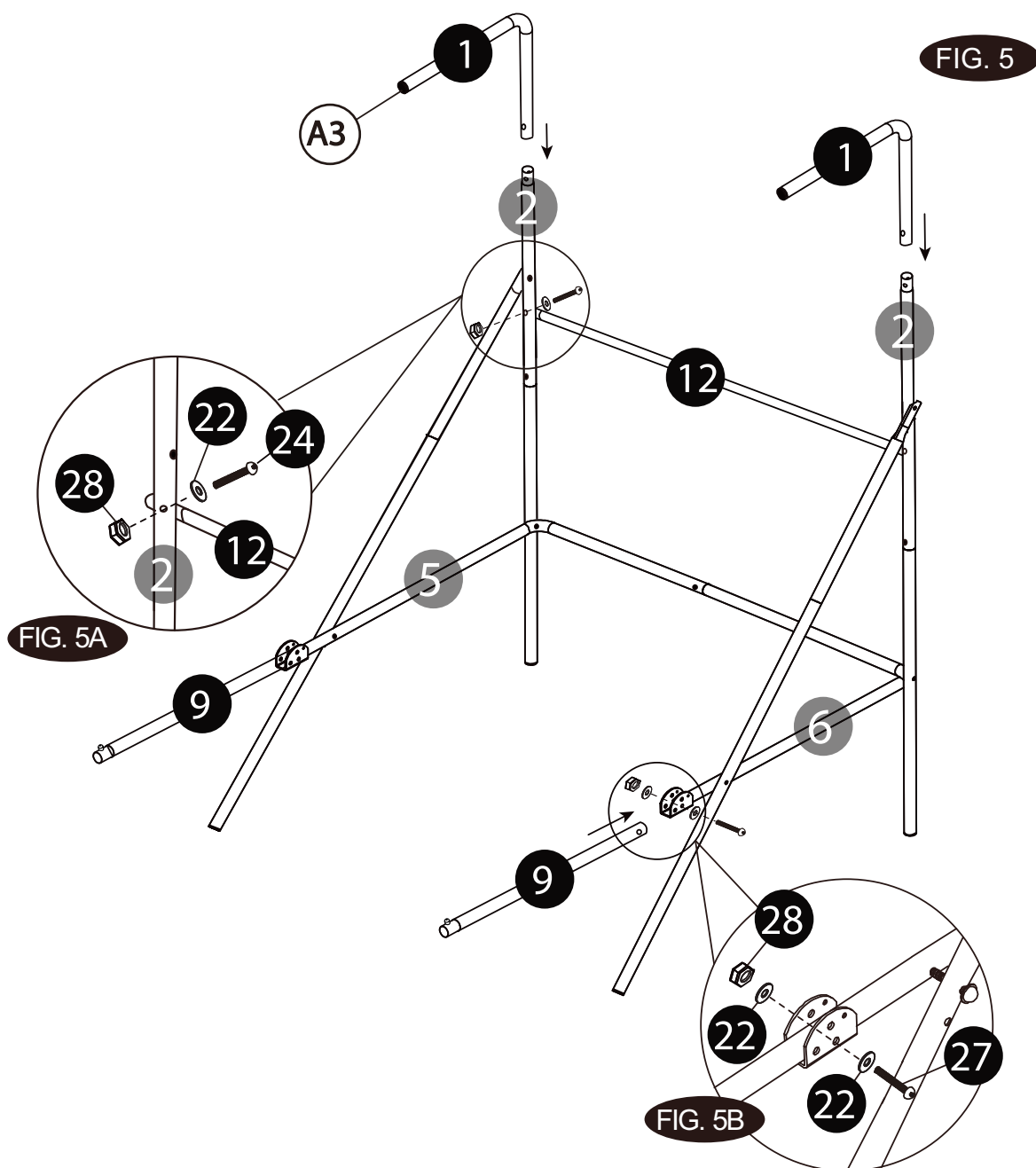
PASUL 4

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

FIG. 5

6. Fixați Tubul 12 (#12) de Tuburile 2 (#2) folosind Bolțuri (#24), Saibe (#22) și Piulițe (#28) așa cum este arătat în Fig. 5A, apoi introduceți Tuburile 1 (#1) pe Tuburile 2 (#2) așa cum este arătat în FIG.5.

7. Fixați Tuburile 9 (#9) de Tubul 5 și Tubul 6 (#5 & #6) folosind Bolțul (#27), Saibe (#22) și Piulițe (#28) așa cum este arătat în FIG. 5 și 5B.



PASUL 5

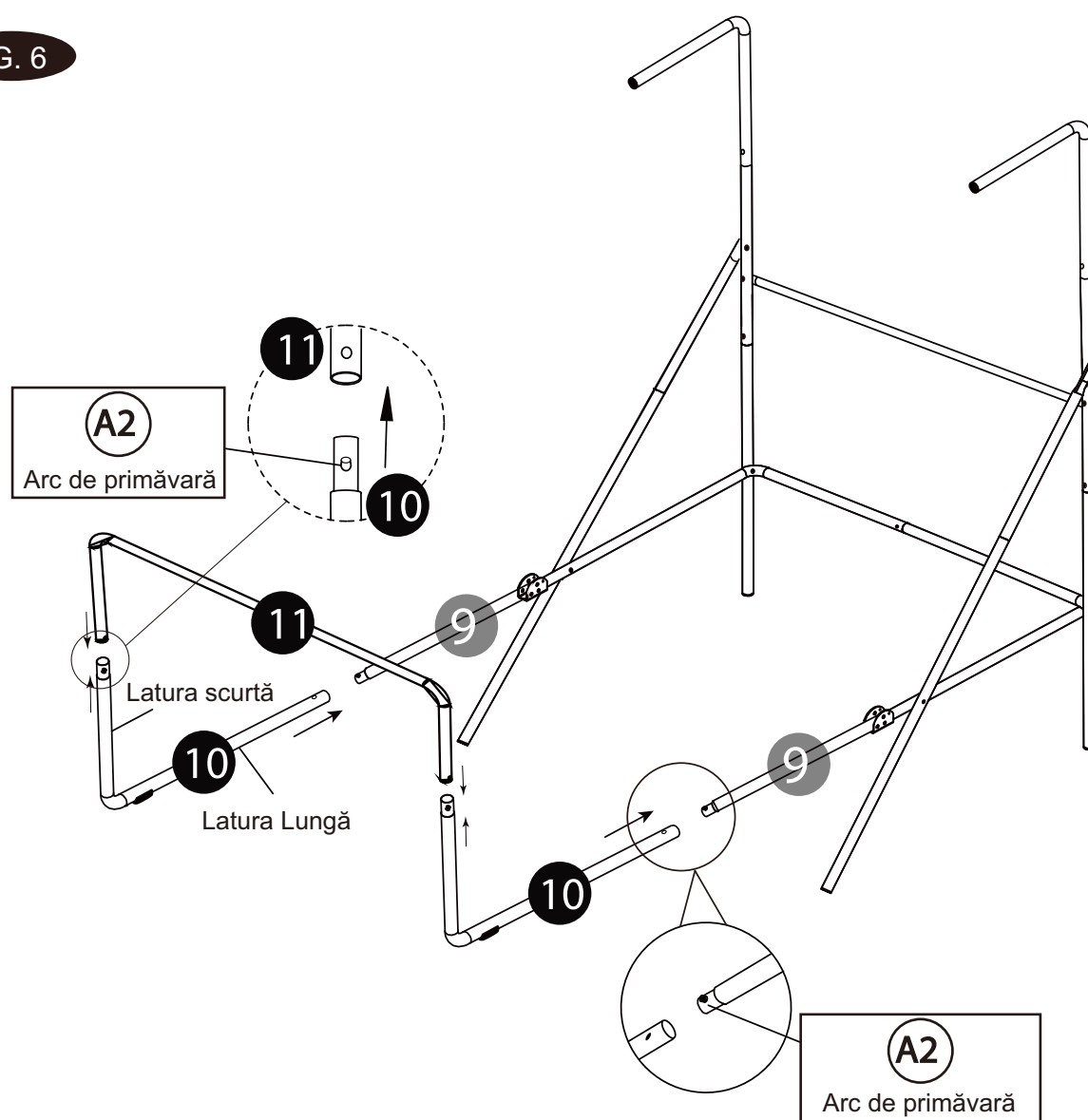
10 x 2 pcs.

11 x 1 pc.

FIG. 6

8. Fixați Tuburile - 10 (#10) de Tuburile - 9 (#9) folosind încuietoarea cu arc (preinstalată), apoi fixați Tubul - 11 (#11) de Tuburile - 10 (#10) folosind încuietoarea cu arc (preinstalată) așa cum este arătat în FIG.6.

FIG. 6



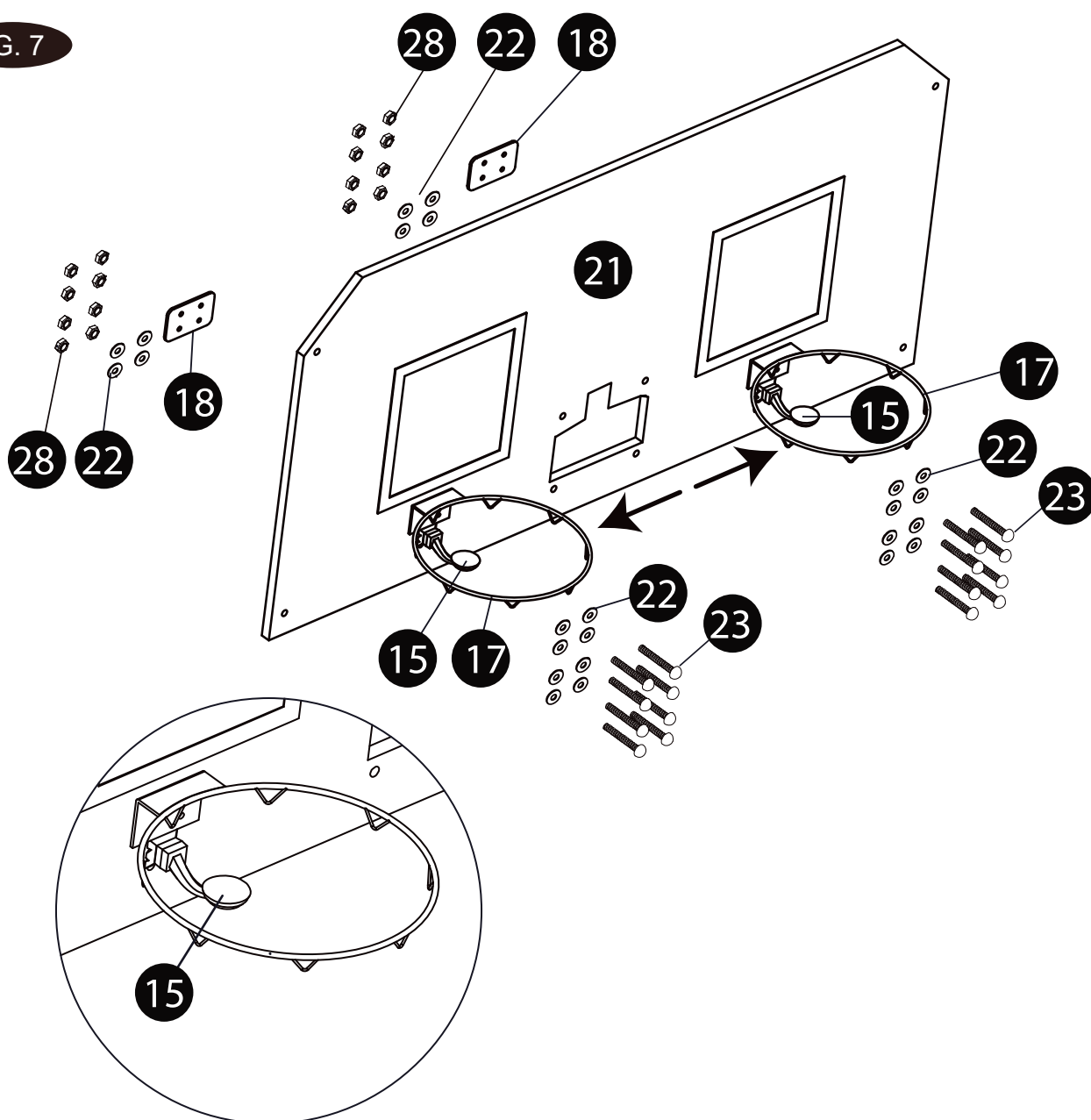
PASUL 6

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

FIG. 7

11. Atașați Janta (#17) și Plăcile de Suport pentru Jantă (#18) pe Tabloul Spate (#21) folosind Șuruburile (#23), șaibele (#22) și Pielele (#28). Apoi atașați Senzorii de Comutare (#15) pe Tabloul Spate (#21) folosind Șuruburile (#23), șaibele (#22) și Pielele (#28). Asigurați-vă că folosiți șaibe pe ambele părți ale tabloului spate, așa cum se arată în FIG. 7.

FIG. 7



PASUL 7

14 x 1 pc.

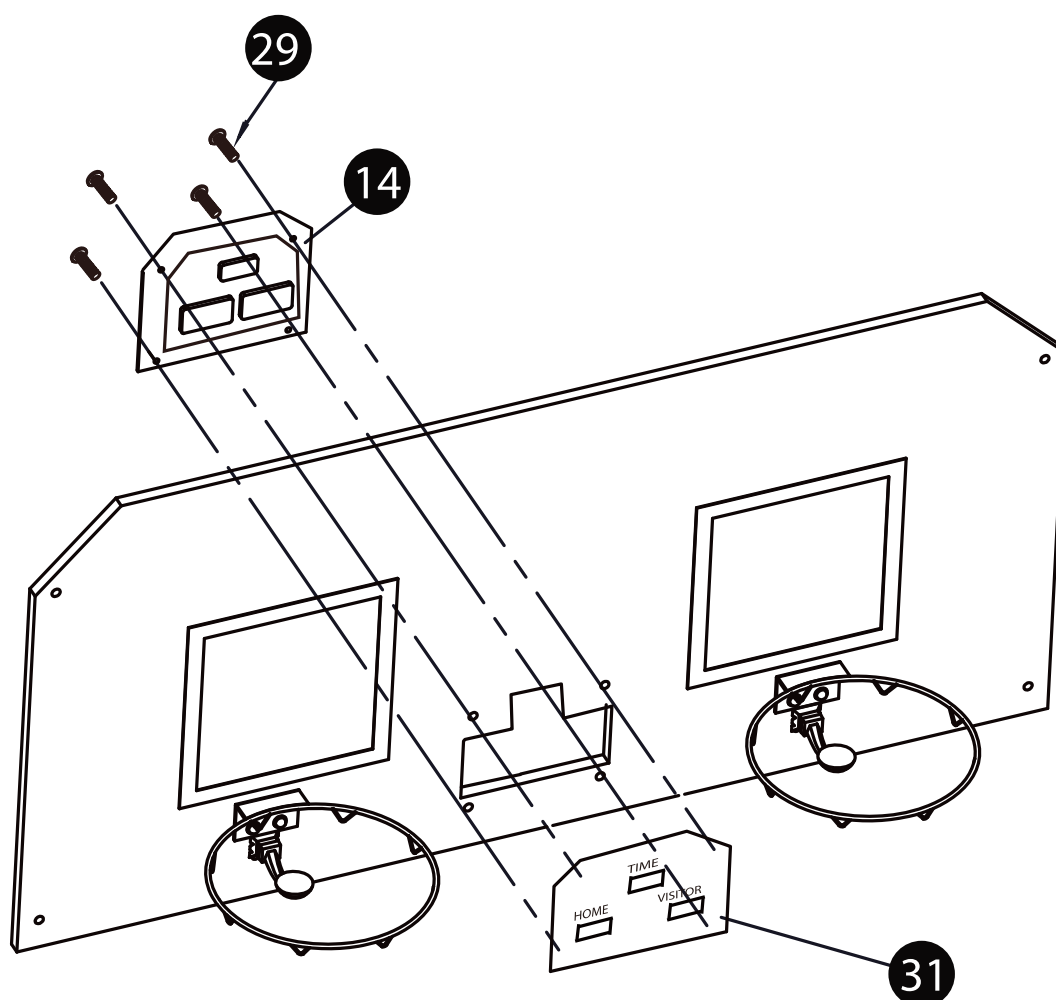
29 x 4 pcs.

31 x 1 pc.

FIG. 8

12. Atașați placa frontală a marcatorului electronic (#31) pe partea din față a plăcii de sprijin și conectați-o la marcatorul electronic (#14) folosind șuruburile (#29), așa cum se arată în FIG.8.

FIG. 8



PASUL 8

21 x 1 pc.

22 x 8 pcs.

25 x 4 pcs.

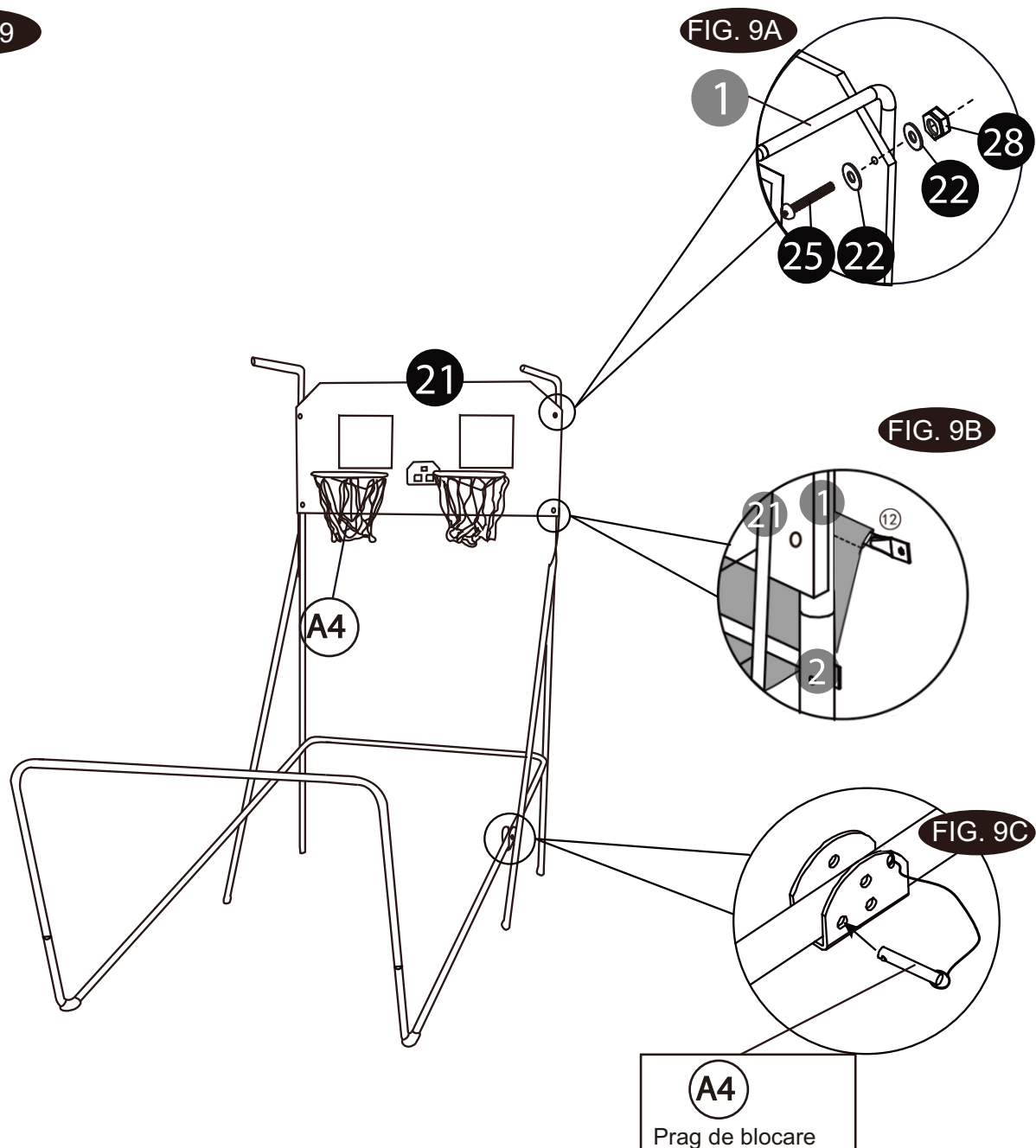
28 x 4 pcs.

FIG. 9

13. Cu ajutorul unui alt adult, atașați placa de sprijin (#21) la tuburile superioare - 1 (#1) folosind șuruburile (#25), șaibele (#22) și piulițele (#28) prezentate în FIG. 9A. La fiecare gaură de jos a plăcii de sprijin, introduceți tubul - 12 (#12) prin mânecă în partea de sus a rețelei de returnare a mingii (#20), folosind șuruburile (#25), șaibele (#22) și piulițele (#28), așa cum se arată în FIG. 9B.

14. Conectați boltul de blocare (#A4) la conducta 5 și la conducta 6 (#5 & #6) și introduceți-l în conducta 5 și conducta 6 (#5 & #6), după cum se arată în FIG. 9C.

FIG. 9



PASUL 9

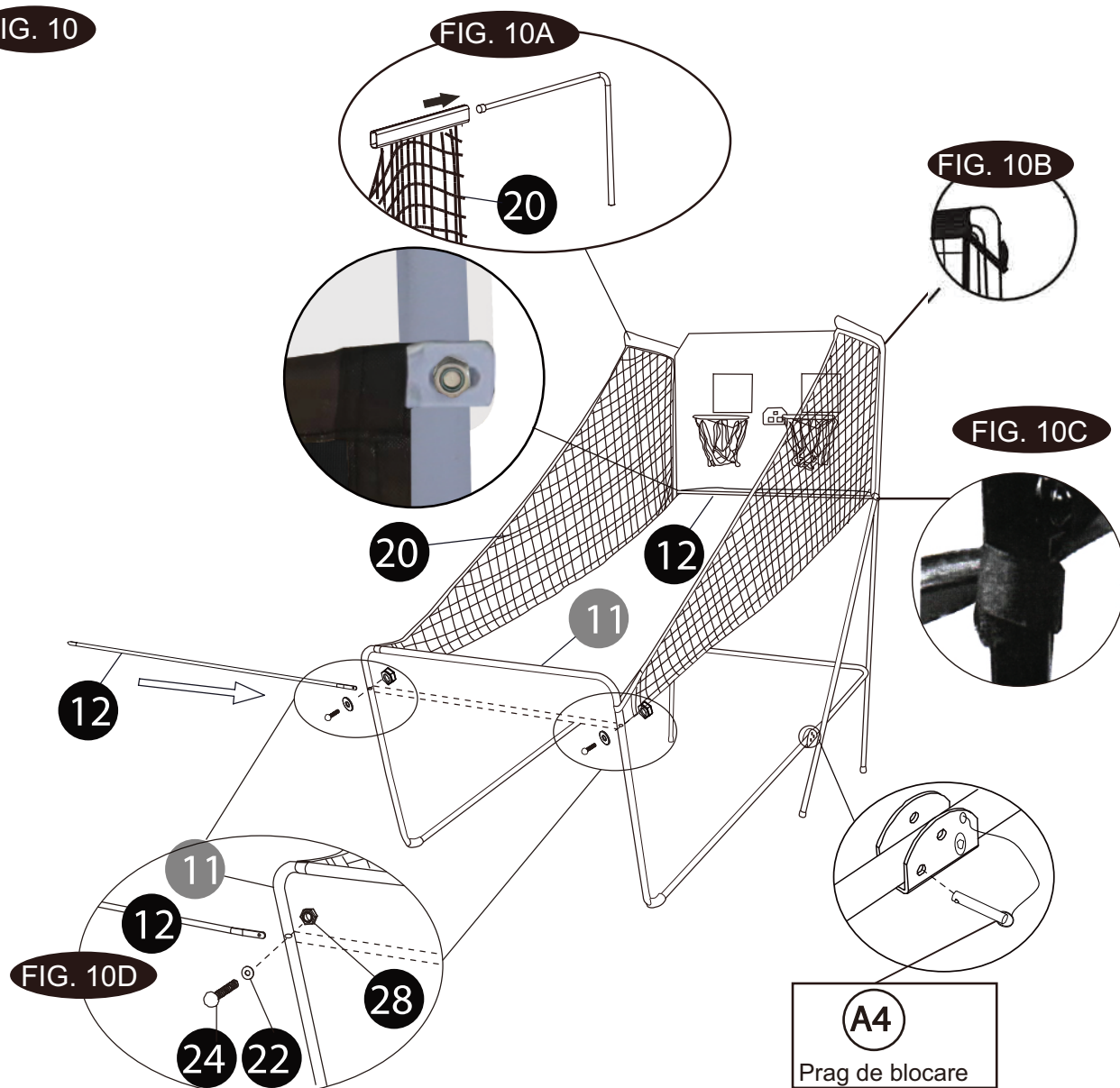
12 x 1 pc. **20** x 1 pc. **22** x 2 pcs. **24** x 2 pcs.
28 x 2 pcs.

FIG. 10

15. Alunecați curelele elastice și manșonul Rețelei de Returnare a Bilei (#20) pe Tuburi - 1 (#1), așa cum se arată în FIG.10A & 10B & 10C.

16. Alunecați Tubul - 12 (#12) prin manșonul din partea frontală a Rețelei de Returnare a Bilei (#20), atașați întâi pe partea stângă folosind Șuruburi (#24), Șaibe (#22) și Piulițe (#28), așa cum se arată în FIG. 10D. Urmați aceeași procedură pe partea dreaptă.

FIG. 10



PASUL 10

16 x 1 pc.

30 x 2 pcs.

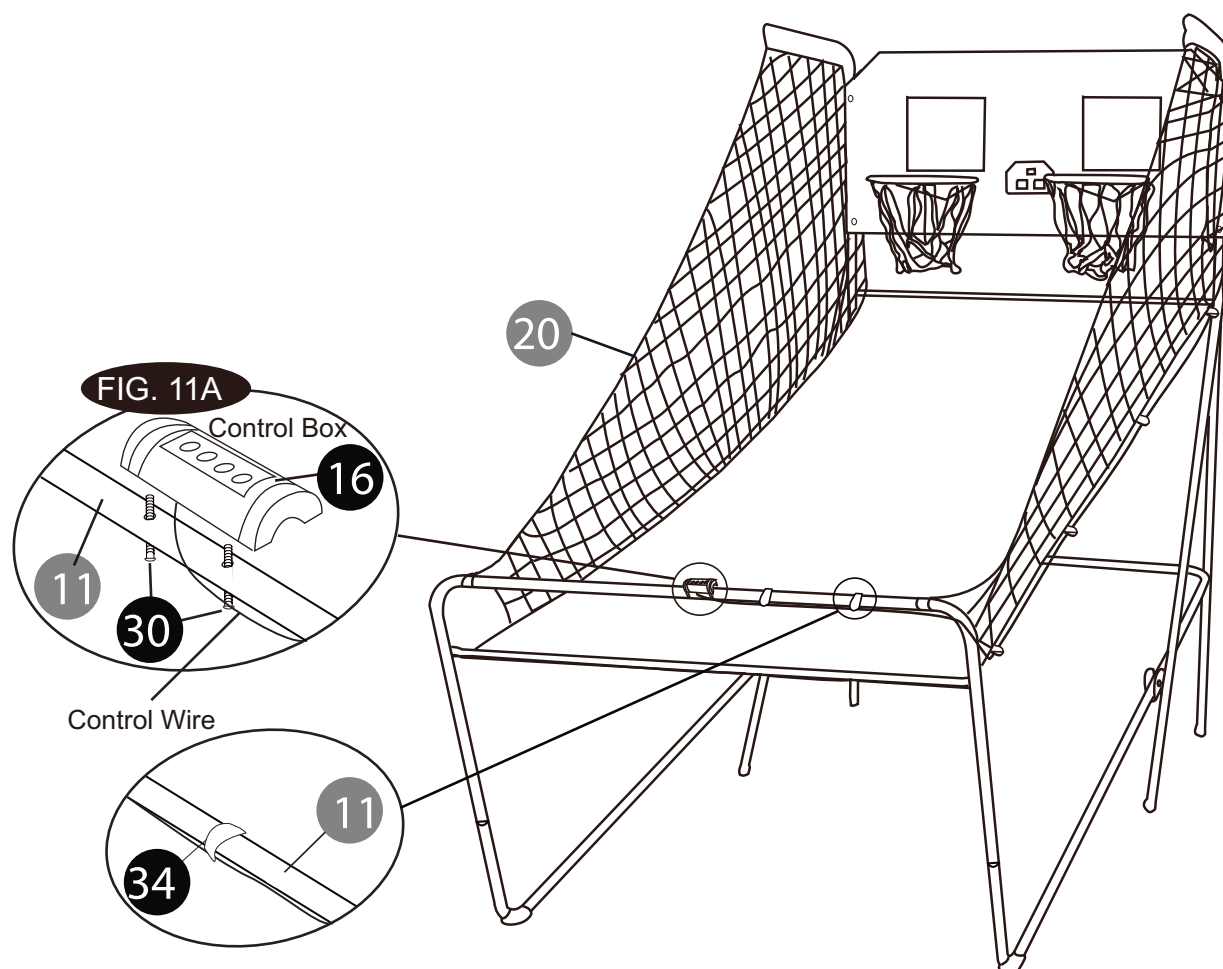
34 x 2 pcs.

FIG. 11

17. Atașați Cutia de Control (#16) la mijlocul Tubului-11 (#11) folosind două Șuruburi (#30), așa cum se arată în FIG. 11A.

18. Treceti restul cablului de comanda prin ochiurile plasii pentru returnarea bilei (#20). Așezați cablul de comanda pe tubul 11 (#11) folosind curelele autoadezive (#34) după cum este aratat in FIG. 11.

FIG. 11

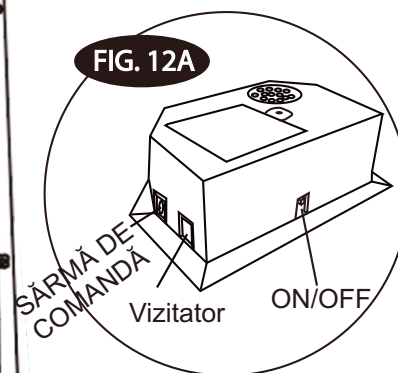
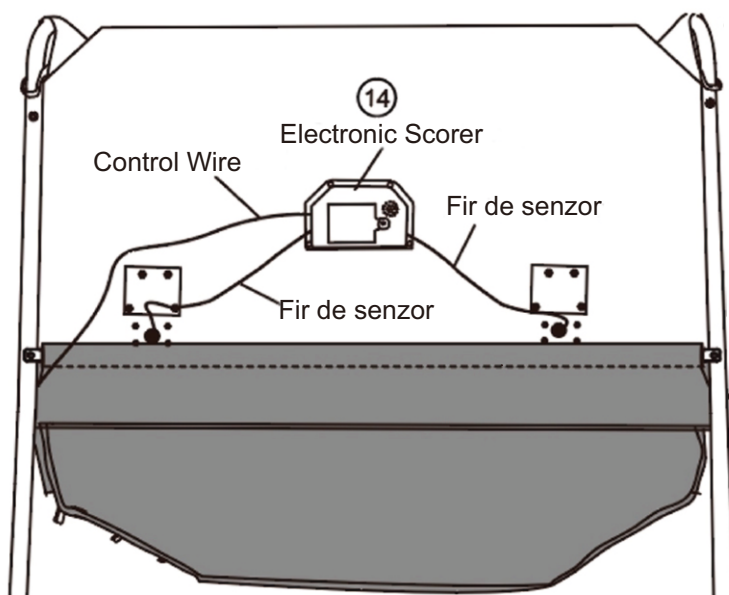


PASUL 11

FIG. 12

19. Conectați cablul senzorului de la senzorul comutator (#15) la marcatorul electronic (#14) după cum este arătat în FIG. 12. Conectați cablul de comandă la marcatorul electronic (#14) după cum este arătat în FIG. 12 și 12A.

FIG. 12



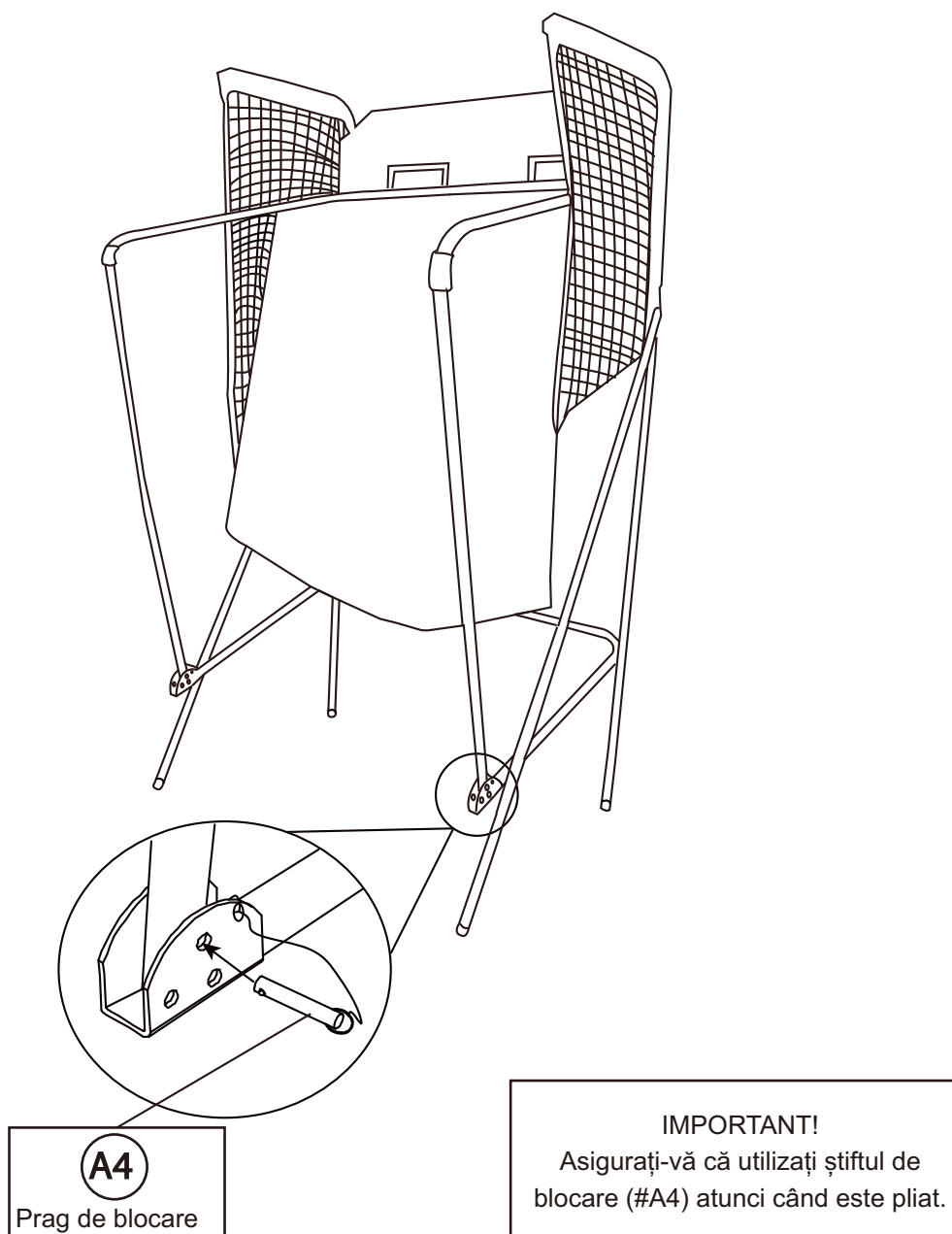
PASUL 12

FIG. 13

20. Poziție de pliere când nu utilizați jocul de baschet și introduceți știftul de blocare (#A4) așa cum se arată în FIG.13.

Notă: Știftul de blocare (#A4) trebuie să fie scos din poziția sa originală atunci când jocul este utilizat înainte de inserție în noua poziție când este pliat.

FIG. 13



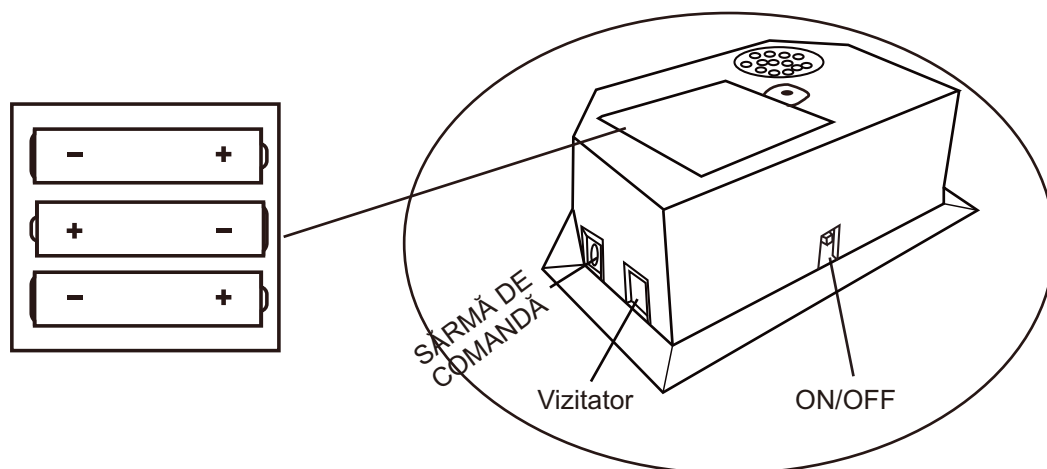
EXPLOATARE SCOR ELECTRONIC

Y Instalarea bateriilor:

Cutie de baterii: Deșurubați șurubul folosind un șurubelniță și deschideți cutia de baterii. Introduceți 3 baterii "AA" (neincluse) în ordinea polarității așa cum este indicat pe capacul interior. Apoi închideți capacul folosind un șurubelniță. Porniți alimentarea folosind comutatorul ON/OFF.

Y Reamintiri:

- Bateriile trebuie instalate în conformitate cu cerințele corecte de polarizare (+ și -).
- Vă rugăm să curățați contactele bateriilor, precum și cele ale dispozitivelor, înainte de instalarea bateriilor.
- Dacă jocul nu va fi utilizat pentru o perioadă lungă de timp, recomandăm ca bateriile să fie înlăturate.



⚠ ATENȚIONARE:

- 1 Este nevoie de 3 baterii "AA" (nu sunt incluse).
- 2 Nu amestecați bateriile vechi cu cele noi.
- 3 Nu amestecați baterii alcaline, standard (carbon-zinc) sau reîncărcabile (nichel-cadmiu).

Instrucțiuni de Asamblare

Y OPERAȚIUNE CUTIE DE CONTROL

Apăsați butonul "ON/OFF" pentru a activa marcatorul de puncte.

Tabla de scor „ACASĂ” afișează „01” (jocul presetat 1).

Apăsați „SELECTARE SUS ȘI JOS” pentru a selecta un joc.

Apăsați „JOC” pentru a intra în modul de joc selectat.

Apăsați „SUNET” pentru a comuta sunetul ON/OFF în timpul jocului.

Apăsați „PAUZĂ” pentru a pune pauză sau a începe numărătoarea inversă.

Apăsați și țineți butonul "ON/OFF" timp de 3 secunde pentru a opune marcatorul.

Apăsați și țineți butonul "RESET" timp de 3 secunde pentru a reseta jocurile.

Notă: Dacă nu se face nicio lovitură sau nu se apasă niciun buton în 15 minute, marcatorul se va opune automat.

PANEL DE CONTROL



Alegeți dintre 8 opțiuni de joc diferite

Y Bate timpul Ceasului

Apăsați butonul „PLAY” pentru a intra în jocul 1.

Apăsați butonul „UP/DOWN” pentru a selecta unul sau mai mulți jucători (P1/P2/P3/P4).

Apăsați butonul „PLAY” după ce ați selectat numărul de jucători.

Apăsați pe "UP/Down" pentru a selecta durata de joc, 30/45/60 secunde.

Apăsați pe "PLAY" pentru a începe jocul.

Panoul de scor "HOME" afișează Jucătorul 1, 3; Panoul de scor "VISITOR" afișează Jucătorul 2, 4.

Toate loviturile valorează 2 puncte până în ultimele 10 secunde, fiecare scor contează pentru 3 puncte.

Numărătoarea inversă de 5 secunde pentru următoarea tură a jucătorului, când un jucător termină jocul.

Câștigă jucătorul care a acumulat mai multe puncte (LED-ul va clipi pentru jucătorul cu scorul mai mare).

Apăsați „PLAY” pentru a reporni acest joc.

Alegeți dintre 8 opțiuni de joc diferite

Ț 3 Puncte – Învinge Ceasul

Apăsați „PLAY” pentru a intra în jocul 2.

Apăsați „Sus/Jos” pentru a selecta unul sau mai mulți jucători (P1/P2/P3/P4).

Apăsați „PLAY” după ce ați selectat numărul de jucători.

Apăsați „Sus/Jos” pentru a selecta timpul de joc: 30/45/60 de secunde.

Apăsați „PLAY” pentru a începe jocul.

Tabloul de scor "ACASĂ" afișează Jucător 1, 3; tabloul de scor "VISITATOR" afișează Jucător 2, 4.

Toate loviturile reușite valorează 3 puncte.

Numărătoare inversă de 5 secunde pentru rândul următorului jucător când un jucător termină jocul.

Câștigă jucătorul cu mai multe puncte marcate (LED-ul va clipi pentru jucătorul cu scor mai mare).

Apăsați pe butonul „PLAY” pentru a reporni acest joc.

Ț Luptă-te înapoi

Apăsați pe butonul „PLAY” pentru a intra în jocul 3.

Apăsați pe butonul „UP/Down” pentru a selecta jucători multipli (P2/P4).

Apăsați pe butonul „PLAY” pentru a începe jocul.

Lovitură marcată în cadrul „ACASĂ”, se afișează +2 puncte pe tabela „ACASĂ” și -2 puncte pentru „OPONENT”.

Lovitură marcată în cadrul „OPONENT”, se afișează +2 puncte pe tabela „OPONENT” și -2 puncte pentru „ACASĂ”.

Odată ce un jucător marchează 10 puncte, câștigă și jocul se încheie.

Apăsați „JOC” pentru a reporni acest joc.

Ț Cal

a. Apăsați „PLAY” pentru a intra în jocul 4.

b. Apăsați „UP/Down” pentru a selecta mai mulți jucători (P2/P3/P4).

c. Apăsați „PLAY” după ce numărul de jucători este selectat.

d. Jucătorul trebuie să tragă o lovitură în 2 secunde.

e. Primul jucător are voie să arunce la orice coș (ACASĂ sau OASPETE). Dacă primul jucător înscrie în 2 secunde, nu i se acordă nici o literă. Jocul continuă pentru următorul jucător. Ecranul de scor va afișa "următorul jucător (P2/P3/P4)" și LED-ul va clipi de două ori într-o secundă.

După clipire, următorul jucător trebuie să repete aruncarea în același coș ales de primul jucător.

Alegeți dintre 8 opțiuni de joc diferite

f. Dacă jucătorul nu poate înscrie în 2 secunde, jucătorul primește prima literă "H" care va fi afișată pe ecranul de scor. Jocul rămâne pentru același jucător până când jucătorul înscrie. Dacă jucătorul ratează în continuare, primește " O ", urmat de " R ", " S ", " E ".

Când i se atribuie litera "E ", jucătorul este eliminat.

g. Primul jucător care scrie „horse” pierde. Jucătorii continuă prin repetarea pașilor d, e și f până la finalul jocului.

h. Ultimul jucător care scrie „horse” câștigă.

i. Apasă „JOACĂ” pentru a reporni acest joc.

✓ Punct de verificare

Apasă "PLAY" pentru a intra în jocul 5.

Apasă "UP/Down" pentru a selecta unul/mai mulți jucători (P1/P2/P3/P4).

Apasă "PLAY" pentru a începe jocul.

"HOME" afișează "jucător", "VISITOR" afișează "24" puncte, timpul de joc presetat este de 40 de secunde.

Punctele înscrise vor fi afișate pe panoul de scor "ACASĂ".

Înainte de expirarea timpului, odată ce se înscriu 24/52/68/86 de puncte, timpul de joc crește cu 10/20/10/20 de secunde, respectiv.

Numărătoarea inversă de 5 secunde până la rândul următorului jucător, când un jucător termină jocul.

Jucătorul cu mai multe puncte înscrise câștigă (LED-ul va clipi pentru jucătorul cu scorul mai mare).

Jocul se termină când un jucător obține 98 de puncte.

Apăsați „PLAY” pentru a reporni acest joc.

✓ În jurul lumii

✓ Folosiți bandă adezivă pentru a marca liniile de tragere.

✓ Apăsați „PLAY” pentru a intra în jocul 6.

✓ Apăsați butonul "UP/Down" pentru a selecta unul sau mai mulți jucători (P1/P2/P3/P4).

✓ Apăsați butonul "PLAY" după ce a fost selectat numărul de jucători.

✓ Pe tabela de scor, "HOME" afișează Jucătorul 1/2/3/4, iar "VISITOR" afișează punctele obținute.

✓ Când scorul atinge 10 puncte sau cronometrul ajunge la 99 de secunde, începe o numărătoare inversă de 5 secunde pentru rândul următorului jucător, după ce un jucător termină jocul.

✓ Cel mai rapid jucător câștigă (LED-ul se va aprinde intermitent pe câștigător).

✓ Apăsați „JOC” pentru a reporni acest joc.

Alegeți dintre 8 opțiuni de joc diferite

Ț Trage la stânga și la dreapta

Apăsați „PLAY” pentru a intra în jocul 7.

Apăsați „UP/Down” pentru a selecta unul/mai mulți jucători (P1/P2/P3/P4).

Apăsați „PLAY” după ce ați selectat numărul de jucători.

Apăsați „UP/Down” pentru a selecta timpul de joc, 30/45/60 de secunde.

Apasă pe „PLAY” pentru a începe jocul.

Scoreboardul „HOME” afișează Jucător, „VISITOR” afișează puncte.

Execută o lovitură în chenarul „HOME” când LED-ul clipește pe „HOME”, 2 puncte marcate sunt afișate pe „HOME”.

Execută o lovitură în chenarul „VISITOR” când LED-ul clipește pe „VISITOR”, 2 puncte marcate sunt afișate pe „VISITOR”.

Numărătoare inversă 5 secunde pentru următorul jucător când un jucător termină jocul.

Jucătorul cu mai multe puncte câștigă (LED-ul va clipi pe jucătorul cu scor mai mare).

Apăsați „JOACĂ” pentru a reporni acest joc.

Ț Unu la Unu

Apăsați butonul „PLAY” pentru a intra în jocul 8.

Apăsați „UP/Down” pentru a selecta unul/mai mulți jucători (P1/P2/P3/P4).

Apăsați „PLAY” după ce numărul de jucători a fost selectat.

Apăsați „UP/Down” pentru a selecta timpul de joc, 30/45/60 de secunde.

Apăsați „PLAY” pentru a începe jocul.

Scoreboard-ul „ACASĂ” arată jucătorul 1, 3; Scoreboard-ul „VIZITATOR” arată jucătorul 2, 4.

Toate loviturile valorează 2 puncte până în ultimele 10 secunde, fiecare scor contează pentru 3 puncte.

Toate loviturile valorează 2 puncte până în ultimele 10 secunde, fiecare scor contează pentru 3 puncte.

Jucătorul cu mai multe puncte înscrise câștigă (LED-ul va clipi pentru jucătorul cu scorul mai mare).

Apăsați „PLAY” pentru a reporni acest joc.

Ț ATENȚIE!

Modificările sau modificările care nu sunt aprobate în mod expres de partea responsabilă pentru conformitate pot anula autoritatea utilizatorului de a opera echipamentul.

Acest dispozitiv este conform cu partea 15 a regulilor FCC. Funcționarea este supusă următoarelor două condiții:

1. Acest dispozitiv nu poate provoca interferențe dăunătoare.

2. Acest dispozitiv trebuie să accepte orice interferență primită, inclusiv interferența care poate provoca o funcționare nedorită.