serenelife™



Dual Shot Basketball Arcade Game

Indoor/Outdoor Two-Player Basketball System with One Audio Options, 8 Different Games and Large LED Scoreboard

Visit Our Website

SCAN ME
serenelifehome.com

ENG

USER GUIDE

IMPORTANT! PLEASE READ THESE ASSEMBLY INSTRUCTIONS IN ENTIRETY BEFORE ASSEMBLING YOUR PRODUCT.

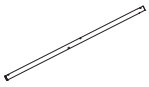
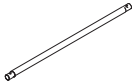
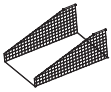
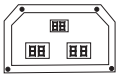
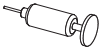
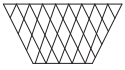
⚠WARNING

CHOKE HAZARD: THIS TABLE CONTAINS SMALL BALLS AND PARTS NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS OF AGE.

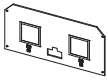
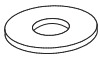
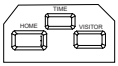
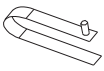
⚠WARNING:

1. Require 3pcs AA Batteries (Not included).
2. Do not mix old and new batteries.
3. Do not mix alkaline, standard (carbon zinc), or rechangeable (nickel-cadmium) batteries.

PARTS LIST

1  Board L Tube 2pcs	2  Board Tube 2pcs	3  Left Tube 1pc	4  Right Tube 1pc	5  Left L Tube 1pc
6  Right L Tube 1pc	7  Support Tube 2pcs	8  Mounting Tube 2pcs	9  Ramp Tube 2pcs	10  Ramp L Tube 2pcs
11  Ramp U Tube 1pc	12  Horizontal Tube 2pcs	13  Ball Ramp with Side Netting 1pc	14  Electronic Scorer 1pc	15  Switch Sensor 2pcs
16  Allen Key 1pc	17  Rim 2pcs	18  Rim Support Plate 2pcs	19  Inflation Pump with Needle 1pc	20 Pre-installed  Net 2pcs

PARTS IDENTIFIER

21  Backboard 1pc	22  M6 Washer 46pcs	23  M6 x 20mm Bolt 16pcs	24  M6 x 29mm Bolt 6pcs	25  M6 x 42mm Bolt 4pcs
26  M6 x 50mm Bolt 4pcs	27  M6 Nut 32pcs	28  Basketball 7" Dia. 4pcs	29  3.5 x 10mm Bolt 4pcs	30  Electronic Scorer Face Plate 1pc
31  Wrench 1pc	32  M6 x 35mm Bolt 2pcs	33 Pre-installed  Lock Pin 2pcs	34 Pre-installed  Spring Lock 9pcs	35 Pre-installed  Plastic Pole Insert 2pcs
36  Control Box 1pc	37  Control Wire 1pc	38  4 x 28mm Bolt 2pcs	39  Self - Stick Strap 2pcs	

ASSEMBLY INSTRUCTIONS

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

FIG. 1 & 2

3. Attach the Board Tubes (#2) to the Left Tube (#3) and Right Tube (#4) using the spring lock, as shown in FIG. 1.
4. Attach the Support Tubes (#7) to the Mounting Tubes (#8) using the spring lock, as shown in FIG. 2.

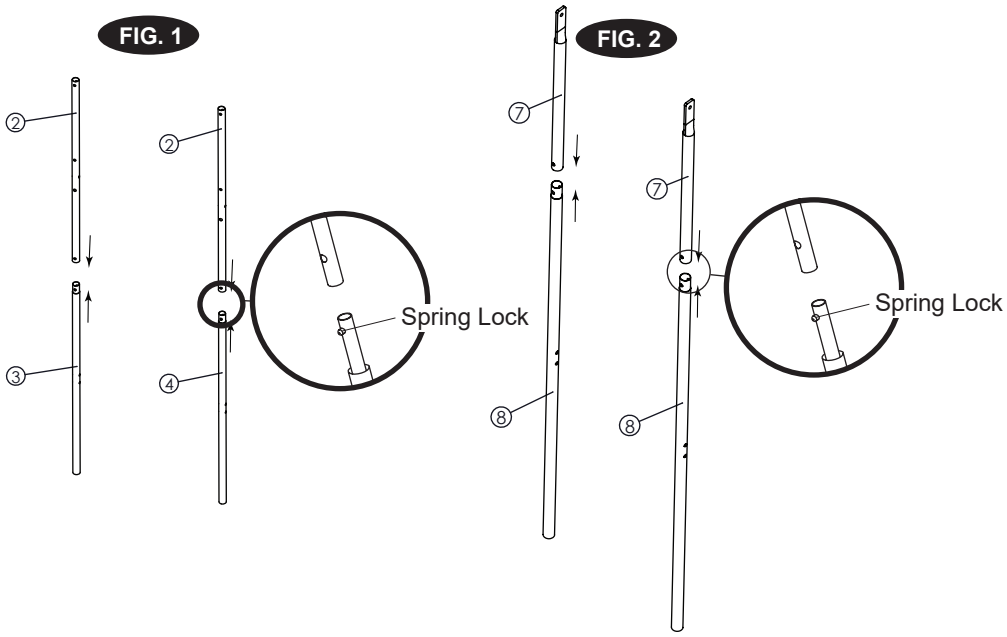


FIG. 3

5. Attach the Left L Tube (#5) and Right L Tube (#6) together using the spring lock as shown in FIG.3

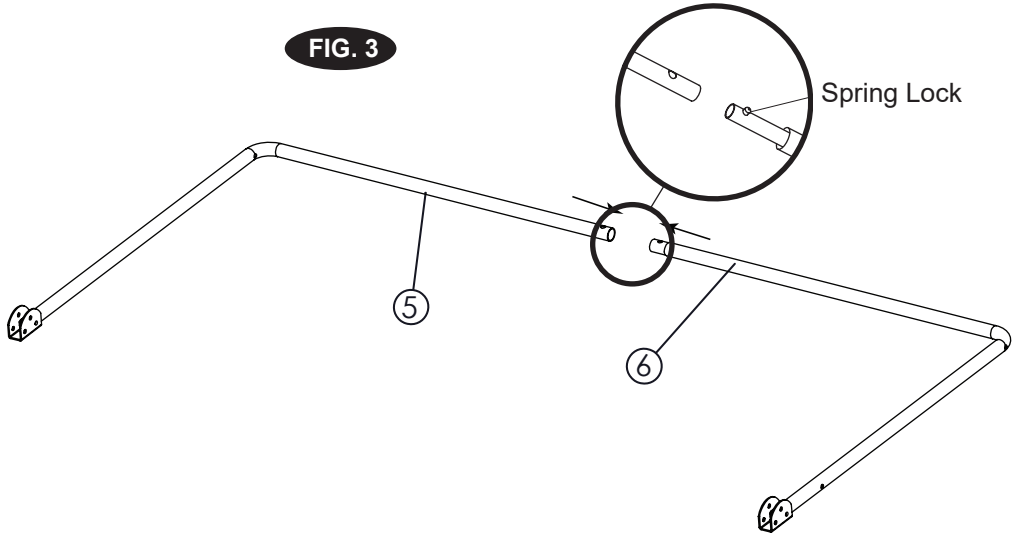


FIG. 4

6. Attach the Left and Right L Tubes (#5 and #6) to the Left and Right Tubes (#3 and #4) using Bolts (#26), Washers (#22), and Nuts (#27). Then, attach the Left and Right L Tubes (#5 and #6) to the Mounting Tube (#8) using Bolts (#26), Washers (#22), and Nuts (#27) as shown in FIG. 4A & 4B.
7. Attach the Support Tube and Mounting Tube (#7 and #8) to the Board Tube (#2) using Bolts (#24), Washers (#22), and Nuts (#27) as shown in FIG. 4C. Repeat this step for the other side.
   Note: Make sure the spring lock is facing down.

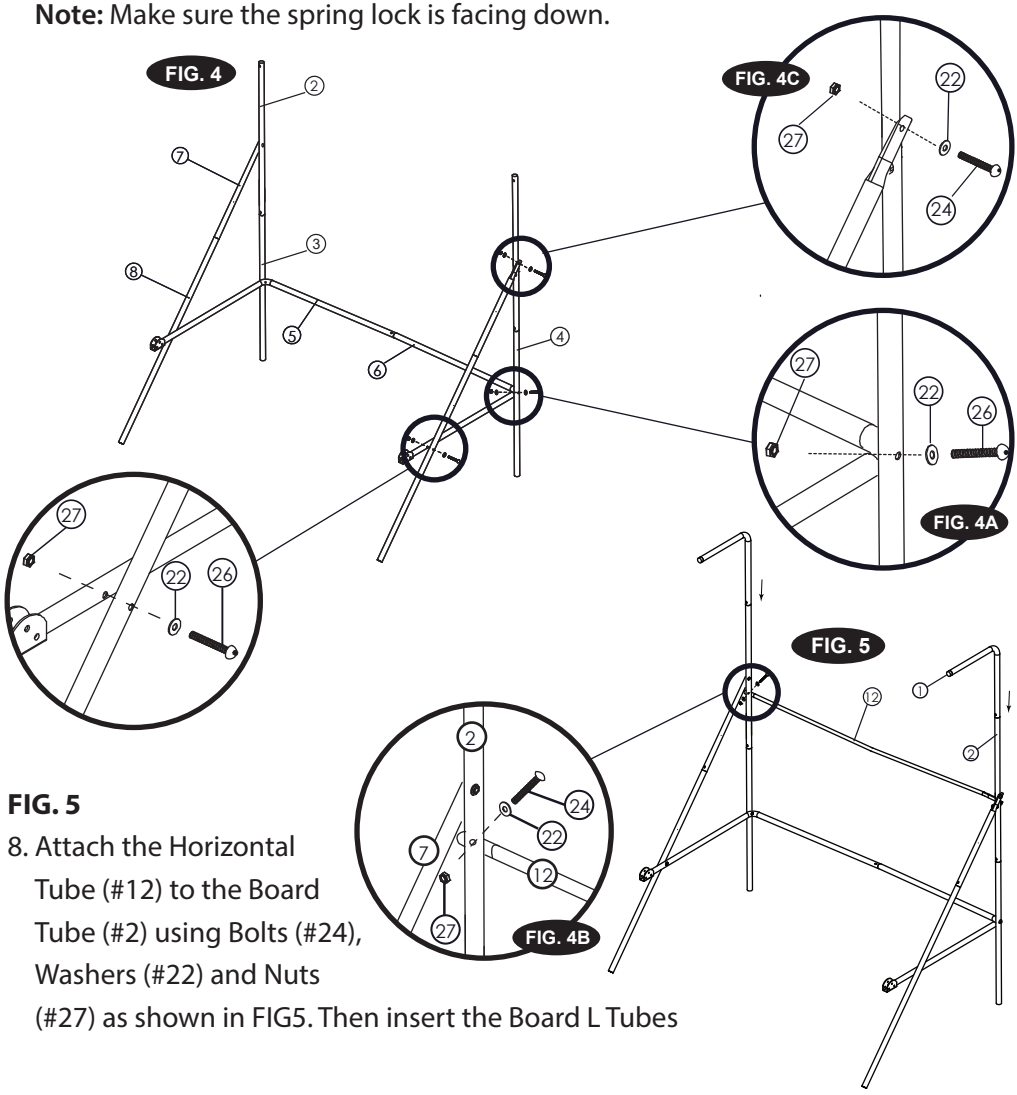
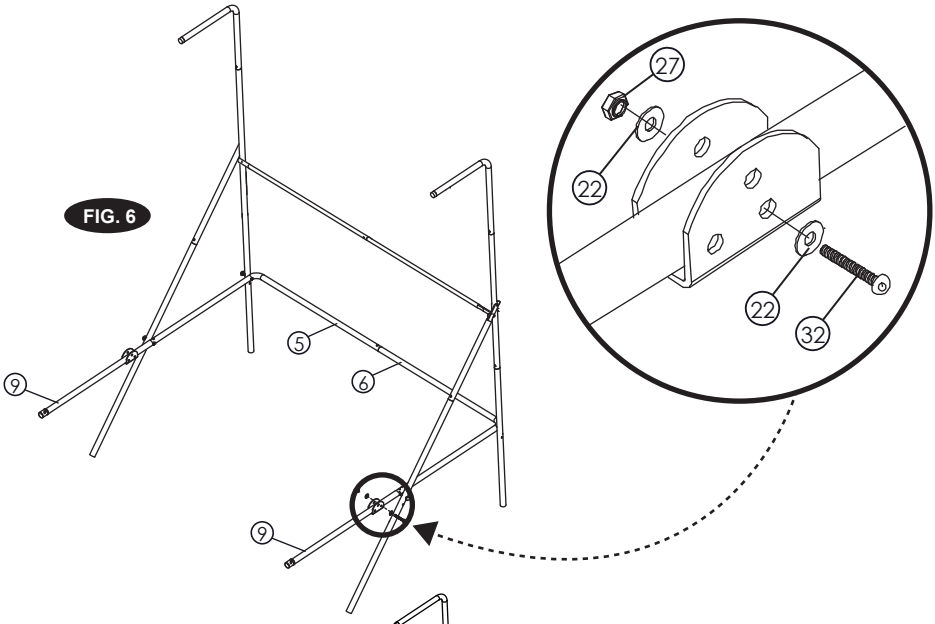


FIG. 5

8. Attach the Horizontal Tube (#12) to the Board Tube (#2) using Bolts (#24), Washers (#22) and Nuts (#27) as shown in FIG5. Then insert the Board L Tubes

FIG. 6 & 7

9. Attach the Ramp Tubes (#9) to the Left and Right L Tubes (#5 and #6) using Bolts (#32), Washers (#22), and Nuts (#27) as shown in FIG. 6.
10. Attach the Ramp L Tubes (#10) to Ramp U Tube (#11) using the spring lock, and then place the Ramp L Tube (#10) onto the Ramp Tube (#9) using the spring lock as shown in FIG. 7.



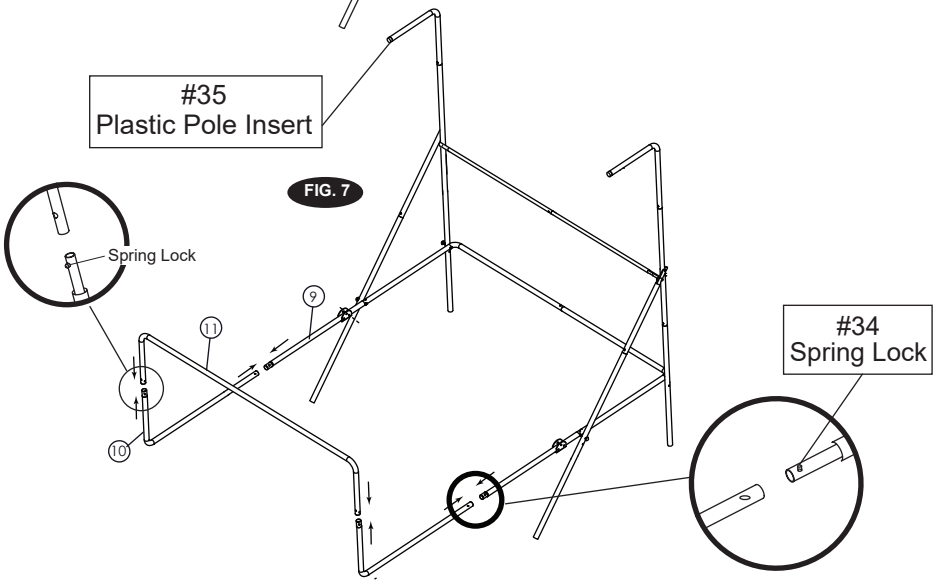


FIG. 8 & 9

11. Attach the Rim Assemblies (#17) and Rim Support Plates (#18) to the Backboard (#21) using Bolts (#23), washers (#22), and Nuts (#27). Also, attach the Switch Sensor (#15) to the Backboard (#21) using Bolts (#23), washers (#22), and Nuts (#27). Ensure the use of washers on both sides of the backboard, as shown in FIG. 8.

12. Attach the Electronic Scorer Face Plate (#30) to the Backboard and connect it with the Electronic Scorer (#14) using Bolts (#29) as shown in FIG. 9.

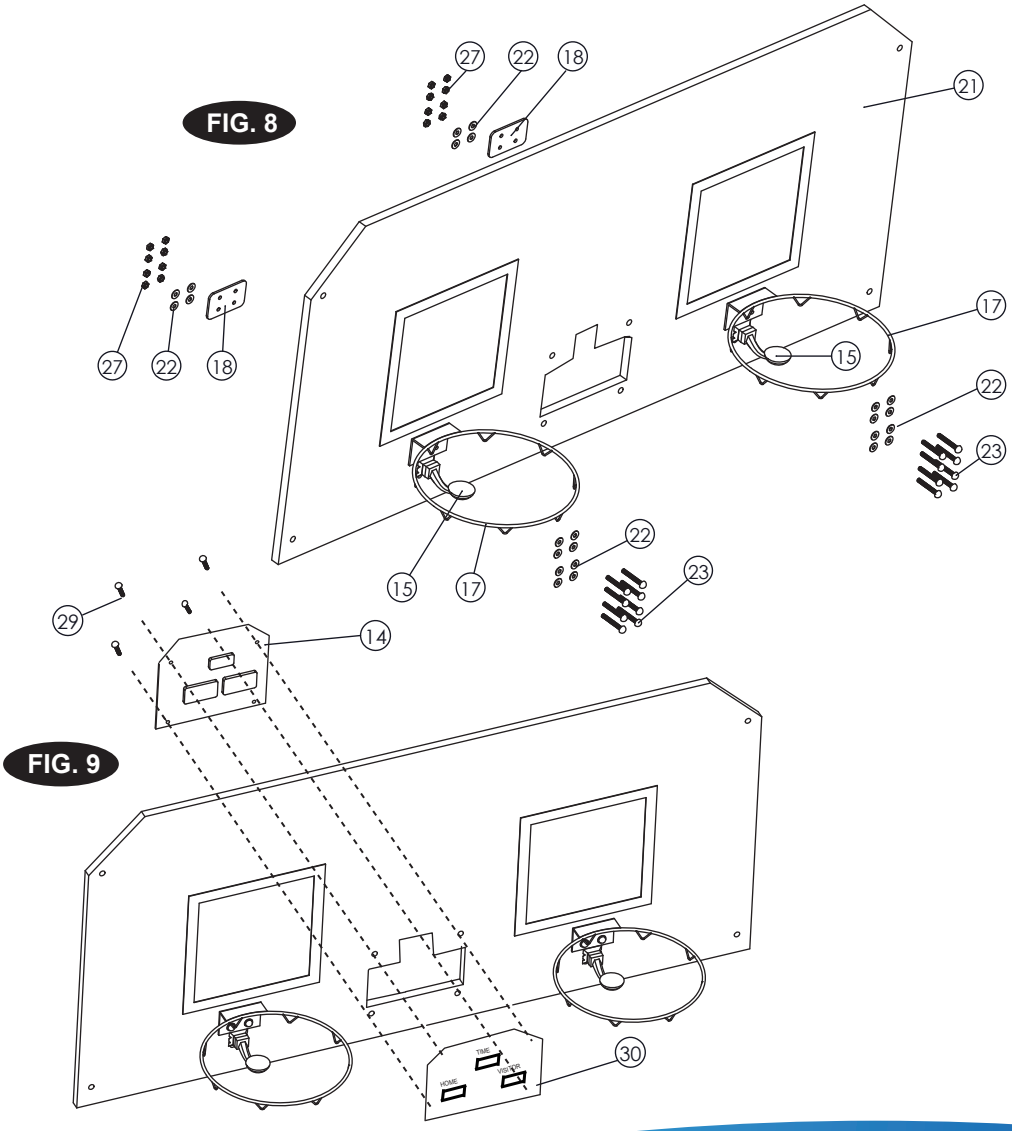


FIG. 10

13. Slide the elastic straps and sleeve of the Ball Ramp with Side Netting (#13) onto the Board Tubes as shown in FIG. 10A, 10B, and 10C.
14. Slide the Horizontal Tube (#12) in front of the Ball Ramp with Side Netting (#13) and attach it to the Ramp U Tube (#11) using Bolts (#24), Washers (#22), and Nuts (#27) as shown in FIG. 10D.

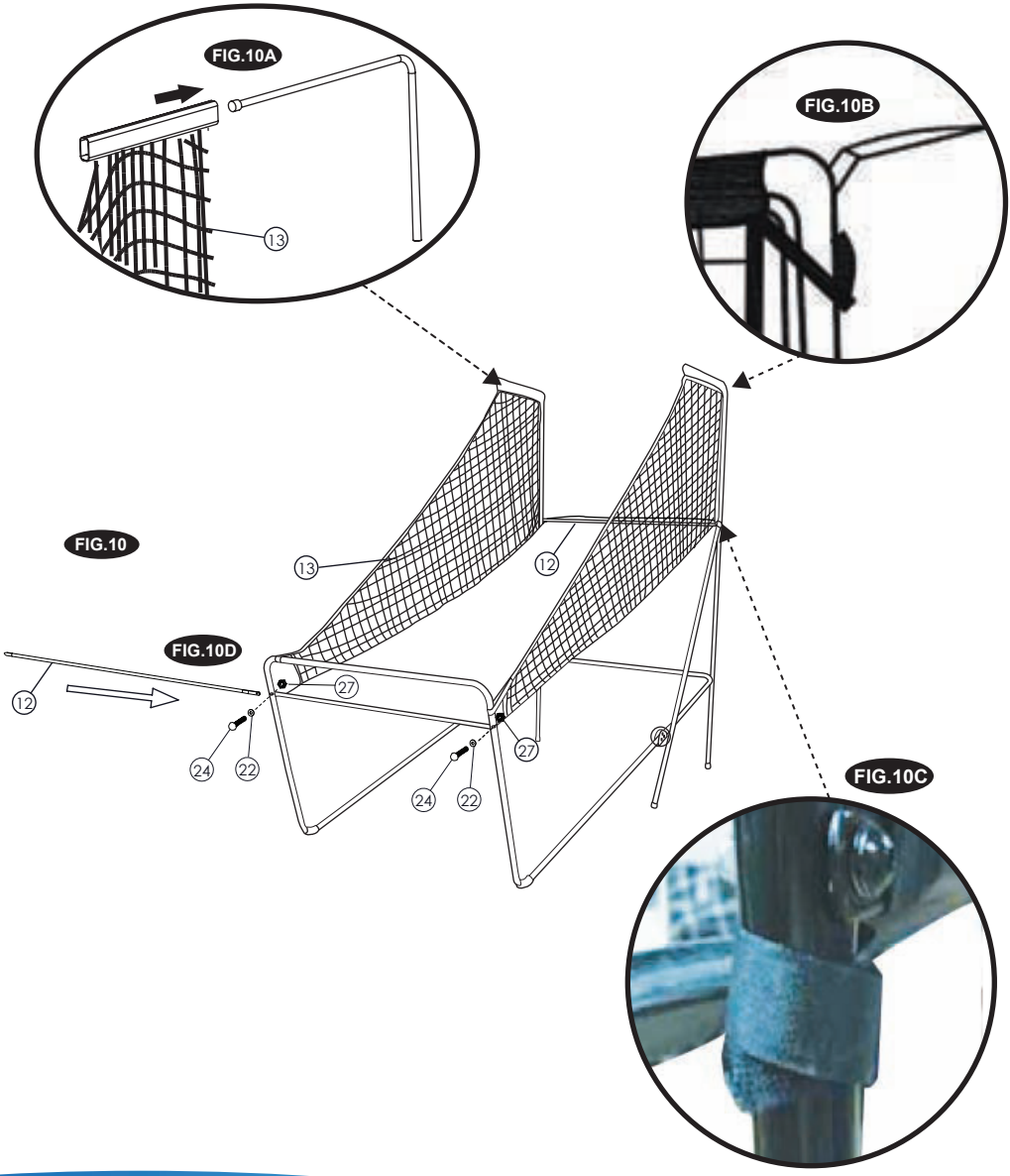


FIG. 11

15. With the help of another adult, Attach the Backboard (#21) to the Board Tubes (#1) using Bolts (#25), Washers (#22) and Nuts (#27) as shown in FIG.11 A.
    At each bottom hole of the backboard, attach the ramp tabs of Ball Return with Netting (#13) using Bolts (#25), Washers (#22) and Nuts (#27) as shown in FIG.11 B.
16. Insert the Lock Pins (#33) to the Left and Right L Tubes (#5 and #6) as shown in FIG. 11 C.

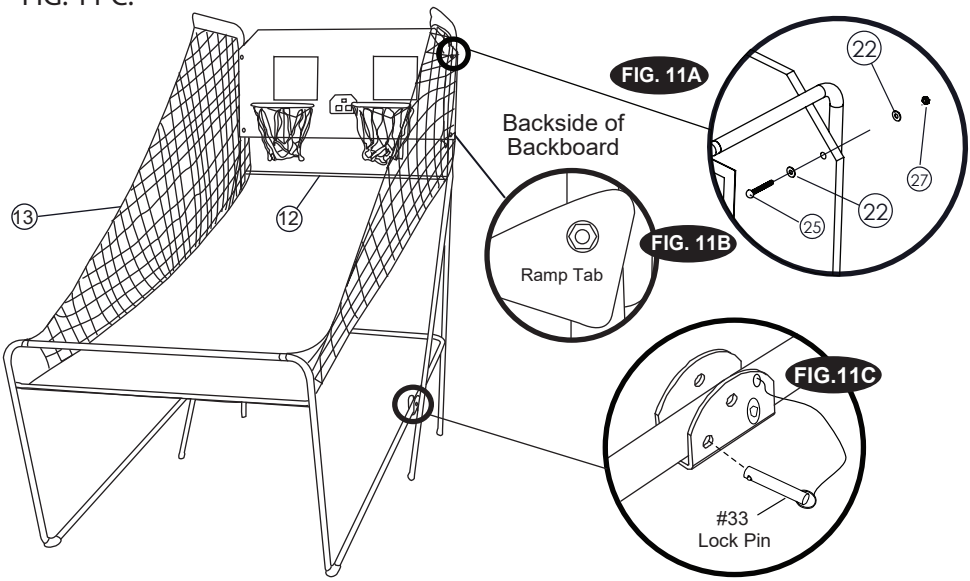
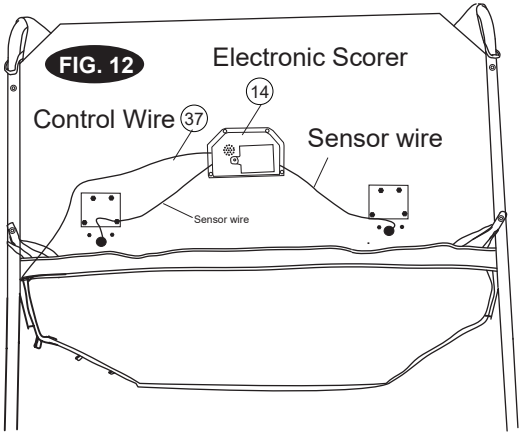


FIG. 12

17. Connect the Sensor Wire of the Switch Sensor to the Electronic Scorer (#14) as shown in FIG. 12. Additionally, connect the Control Wire (#37) to the Electronic Scorer (#14) as demonstrated in FIG. 12 and 12A.



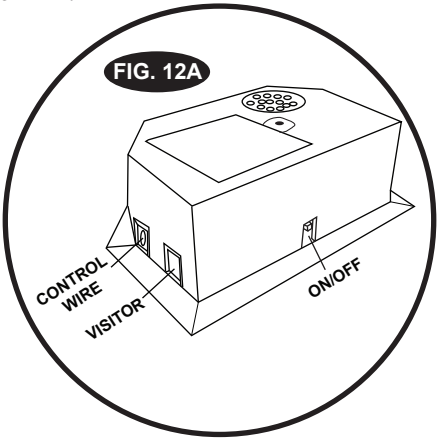


FIG. 13

18. Attach the Control Box (#36) to the middle of the Ramp U Tube (#11) using two Bolts (#38) as shown in FIG. 13A.
19. Run the remaining portion of the Control Wire (#37) through the loops on the Ball Return with Side Netting (#13) and plug it into the Control Box (#36). Secure the Control Wire (#37) on the Ramp U Tube (#11) using the Self-Stick Straps (#37) as shown in FIG. 13B.

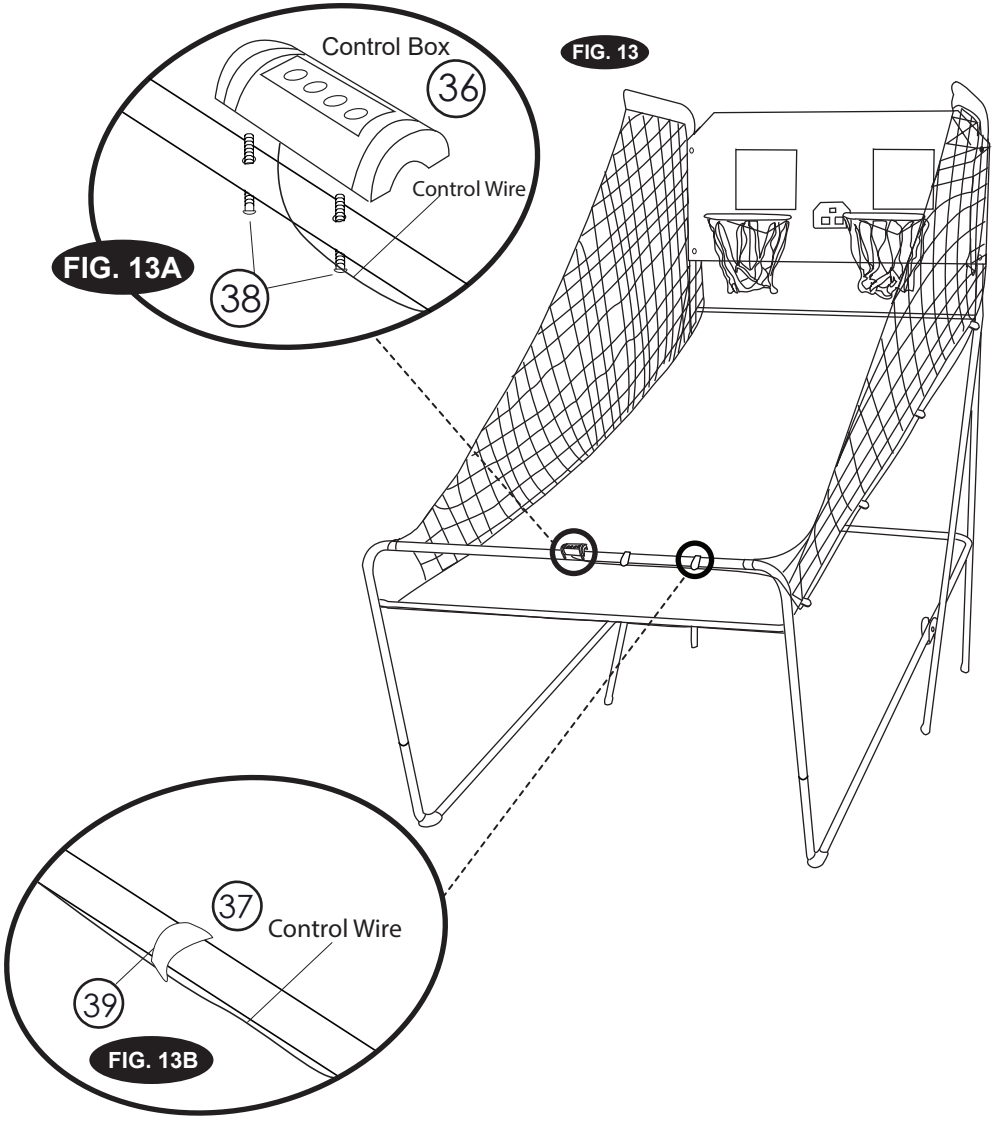
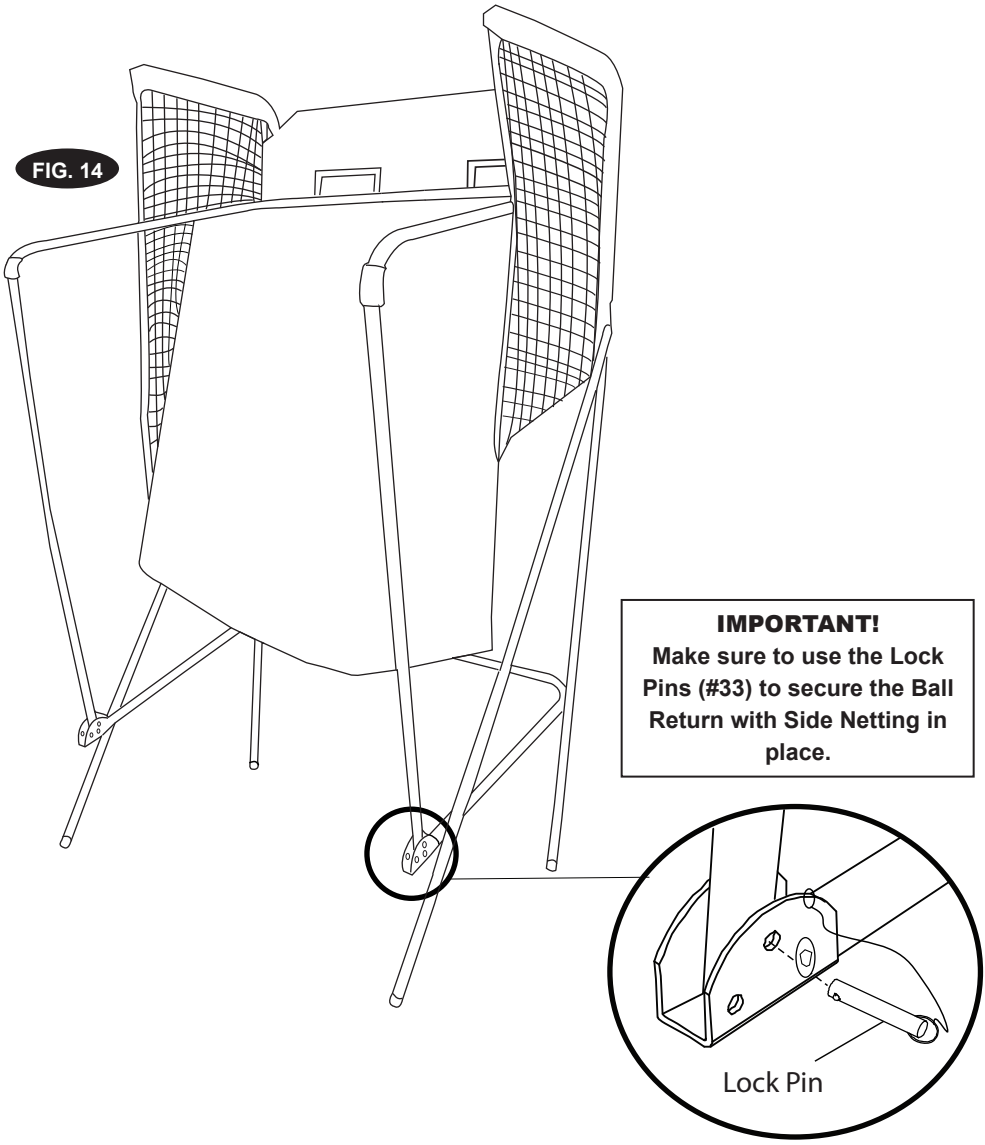


FIG. 14

20. When not in use, fold the basketball game into the designated position and insert the Lock Pin (#33) as shown in FIG. 14.

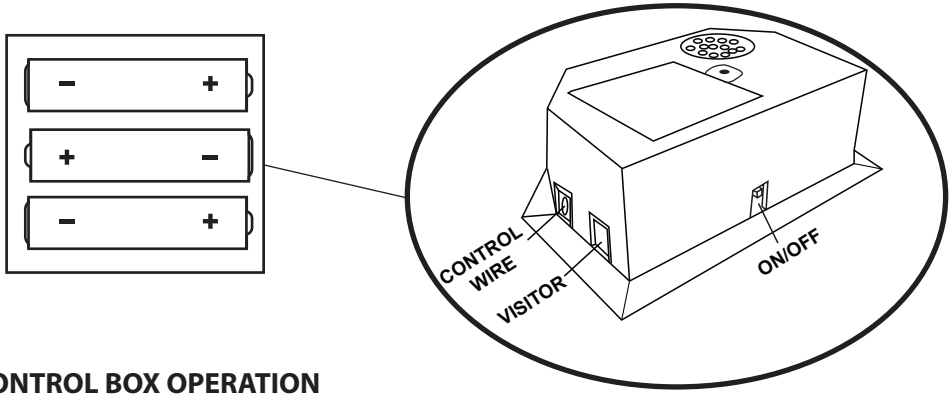
Note: The lock pin (#33) must be removed from its original position when the game is being used before insertion into the new position when folded.



ELECTRONIC SCORER OPERATION

Installing Batteries:

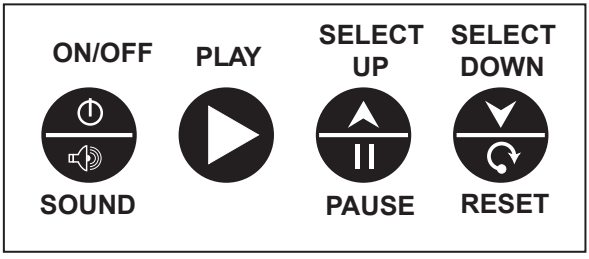
Using a screwdriver, unscrew the lid and open the battery box. Insert 3 "AA" batteries (not included) following the polarity as shown on the inside cover. Close the cover and tighten the screw. Turn the power ON using the ON/OFF switch. If the game will not be used for an extended period, we recommend removing the batteries.



CONTROL BOX OPERATION

- Press "**ON/OFF**" to activate the scorer.
- Scoreboard "**HOME**" shows "**01**" (pre- set game 1).
- Press "**SELECT UP and DOWN**" to select a game.
- Press "**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 are worth 2 points until the last 10 seconds, where each score counts as 3 points.
• A countdown of 5 seconds initiates the next player's turn when one player finishes the game.
• The player with more points scored wins (LED will flash on the player with the 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 as 3 points.
• A countdown of 5 seconds initiates the next player's turn when one player finishes the game.
• The player with more points scored wins (LED will flash on the player with the 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.
• A shot made in the "**HOME**" frame results in +2 points displayed on the "**HOME**" board and -2 points for "VISITOR".
• A shot made in the "**VISITOR**" frame results in +2 points displayed on the "**VISITOR**" board and -2 points for "**HOME**".
• Once a player scores 10 points, they win, and the game is finished.
• Press "**PLAY**" to restart this game.

4. Horse

• Press "**PLAY**" to enter game.
• Press "**UP/Down**" to select multiple players (P2/P3/P4)
• Press "**PLAY**" after the number of player is selected
• Each player has 2 seconds to make a shot.
• The first player can shoot at any hoop (Home or VISITOR). If successful, no letter is given. The scoreboard will display "next player (P2/P3/P4)," and the LED will flash twice per second. After the flash, the next player duplicates the shot in the same hoop selected by the first player.
• If a player can't score in 2 seconds, they receive the first letter "**H**" displayed on the scoreboard.
• The game continues for the same player until they score. If a player keeps missing, they receive "**O**," "**R**," "**S**," and finally "**E**." Once the letter "**E**" is given, the player is out.
• The first player to spell "**HORSE**" loses. Players stay in the game until one remains.
• The last player to spell "**HORSE**" wins.
• 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 the "**HOME**" scoreboard.
• Before time runs out, scoring 24/52/68/86 points increases playing time by 10/20/10/20 seconds, respectively.
• A countdown of 5 seconds initiates the next player's turn when one player finishes the game.
• The player with more points scored wins (LED will flash on the player with the higher score).
• The 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 the score reaches 14 points or the time reaches 99 seconds, countdown 5 seconds to the next player's turn when one player finishes the game.
• The player who finishes the game first wins (LED will flash on the 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.
• Use "**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 the "**HOME**" frame when the LED is flashing on "HOME," and 2 points are scored, displayed on "HOME."
• Make a shot in the "**VISITOR**" frame when the LED is flashing on "VISITOR," and 2 points are scored, displayed on "VISITOR."
• Countdown 5 seconds to the next player's turn when one player finishes the game.
• The player with more points scored wins (LED will flash on the player with the 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.
• A shot made in the "HOME" frame scores 2 points for "HOME"; all shots count as 3 points in the last 10 seconds.
• A shot made in the "**VISITOR**" frame scores 2 points for "VISITOR"; all shots count as 3 points in the last 10 seconds.
• The player with more points scored wins when time is out.
• Press "**PLAY**" to restart this game.

serenelife™

Questions or Comments
We are here to help!
Phone: 1.718.535.1800
Serenelifehome.com/ContactUs

serenelife™



Juego de arcade de baloncesto de doble tiro

Sistema de baloncesto para dos jugadores de interior / exterior con opciones de audio únicas, 8 juegos diferentesy rcador LED grande

SPA

MANUAL DEL USUARIO

Visite nuestro sitio web

ESCANÉAME

serenelifehome.com

¡IMPORTANTE! LEA ESTAS INSTRUCCIONES DE MONTAJE EN SU TOTALIDAD ANTES DE ARMAR SU PRODUCTO.

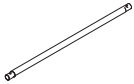
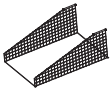
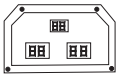
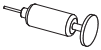
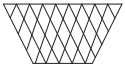
⚠ ADVERTENCIA

PELIGRO DE ESTRANGULAMIENTO: ESTA MESA CONTIENE BOLAS PEQUEÑAS Y PIEZAS NO APTAS PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.

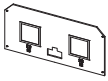
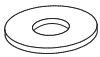
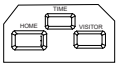
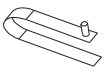
⚠ ADVERTENCIA:

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

LISTA DE PIEZAS

1  Tubo L de la placa 2pcs	2  Tubo de tablero 2pcs	3  Tubo izquierdo 1pc	4  Tubo derecho 1pc	5  Tubo izquierdo en L 1pc
6  Tubo L derecho 1pc	7  Tubo de soporte 2pcs	8  Tubo de montaje 2pcs	9  Tubo de rampa 2pcs	10  Tubo de rampa 2pcs
11  Tubo de rampa en U 1pc	12  Tubo horizontal 2pcs	13  Rampa de bolas con malla lateral 1pc	14  Anotador electrónico 1pc	15  Sensor de interruptor 2pcs
16  Llave Allen 1pc	17  Borde de canasta 2pcs	18  Placa de soporte del borde de canasta 2pcs	19  Bomba de inflado con aguja 1pc	20 Preinstalada  Red 2pcs

IDENTIFICACIÓN DE PARTES

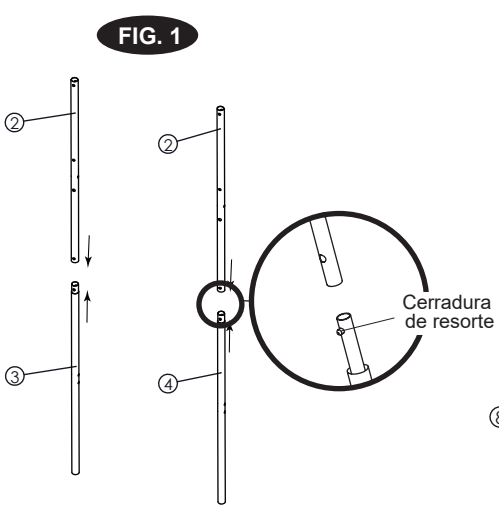
21  Tablero 1pc	22  arandela M6 46pcs	23  Perno M6 x 20mm 16pcs	24  Perno M6 x 29mm 6pcs	25  Perno M6 x 42mm 4pcs
26  Perno M6 x 50mm 4pcs	27  Tuerca M6 32pcs	28  Balón de 7 pulg. 4pcs	29  Perno de 3,5 x 10mm 4pcs	30  Anotador electrónico Placa frontal 1pc
31  lLave inglesa 1pc	32  Perno M6 x 35mm 2pcs	33 Preinstalada  Pasador de bloqueo 2pcs	34 Preinstalada  Cerradura de resorte 9pcs	35 Preinstalada  Inserto de p oste plástico 2pcs
36  Caja de control 1pc	37  Cable de control 1pc	38  Perno 4 x 28mm 2pcs	39  Correa auto adherible 2pcs	

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

1. Busque un lugar limpio y nivelado para comenzar el montaje de su juego de baloncesto. Recomendamos que el ensamblaje lo hagan dos adultos trabajando juntos.
2. Retire todas las piezas de la caja y verifique que tiene todas las piezas enumeradas como se muestra en la Lista. Corte o rasgue con cuidado las cuatro esquinas de la caja para que la parte inferior de la caja pueda usarse como superficie de trabajo.

FIG. 1 & 2

3. Fije los tubos de la placa (#2) al tubo izquierdo (#3) y al tubo derecho (#4) usando el bloqueo de resorte como se muestra en la FIG.1.
4. Fije los tubos de soporte # 7 a los tubos de montaje # 8 usando el bloqueo de resorte como se muestra en la FIG.2



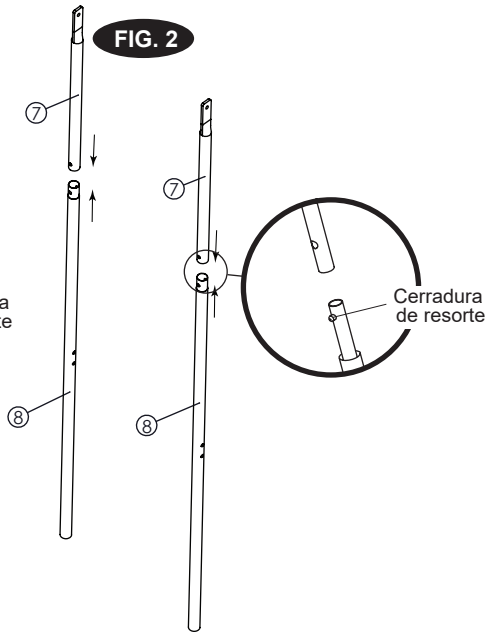


FIG. 3

5. 5 fije el tubo izquierdo L (#5) y el tubo derecho en L (#6) usando la cerradura de resorte como se muestra en la fig. 3.

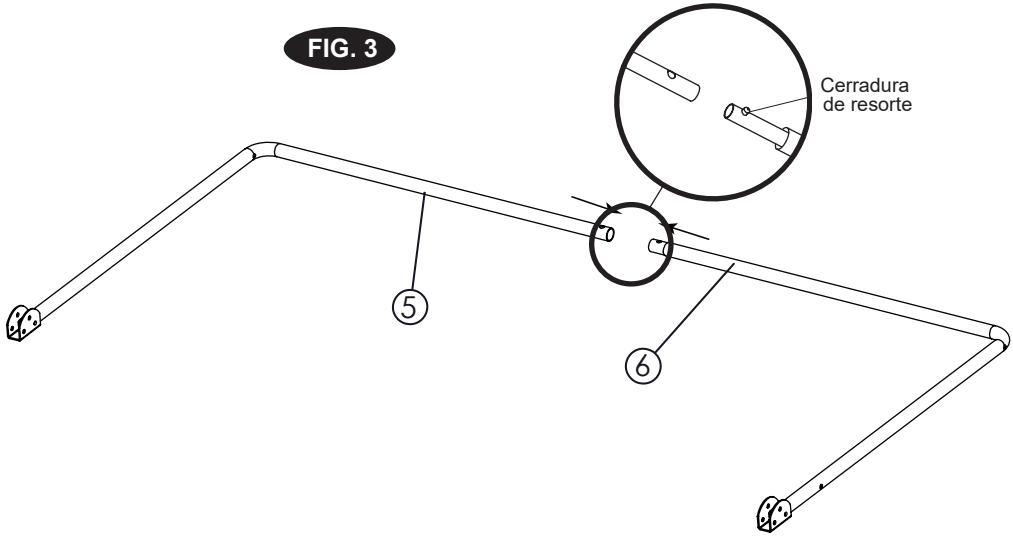


FIG. 4

6. Fije los tubos izquierdo y derecho (#5 y #6) a los tubos izquierdo y derecho (#3 y #4) usando pernos (#26), arandelas (#22) y tuercas (#27), y luego fije el tubo izquierdo y derecho en L (#5 y #6) al tubo de montaje # 8 usando pernos (#26), arandelas (#22) y tuercas (#27) como se muestra en la FIG. 4A y 4B.
7. Fije el tubo de soporte y el tubo de montaje (# 7 y # 8) al tubo de la placa (#2) usando pernos (# 24), arandelas (# 22) y tuercas (# 27) como se muestra en la FIG. 4C, repita este paso para el otro lado.

   Nota: Asegúrese de que el bloqueo de resorte esté boca abajo.

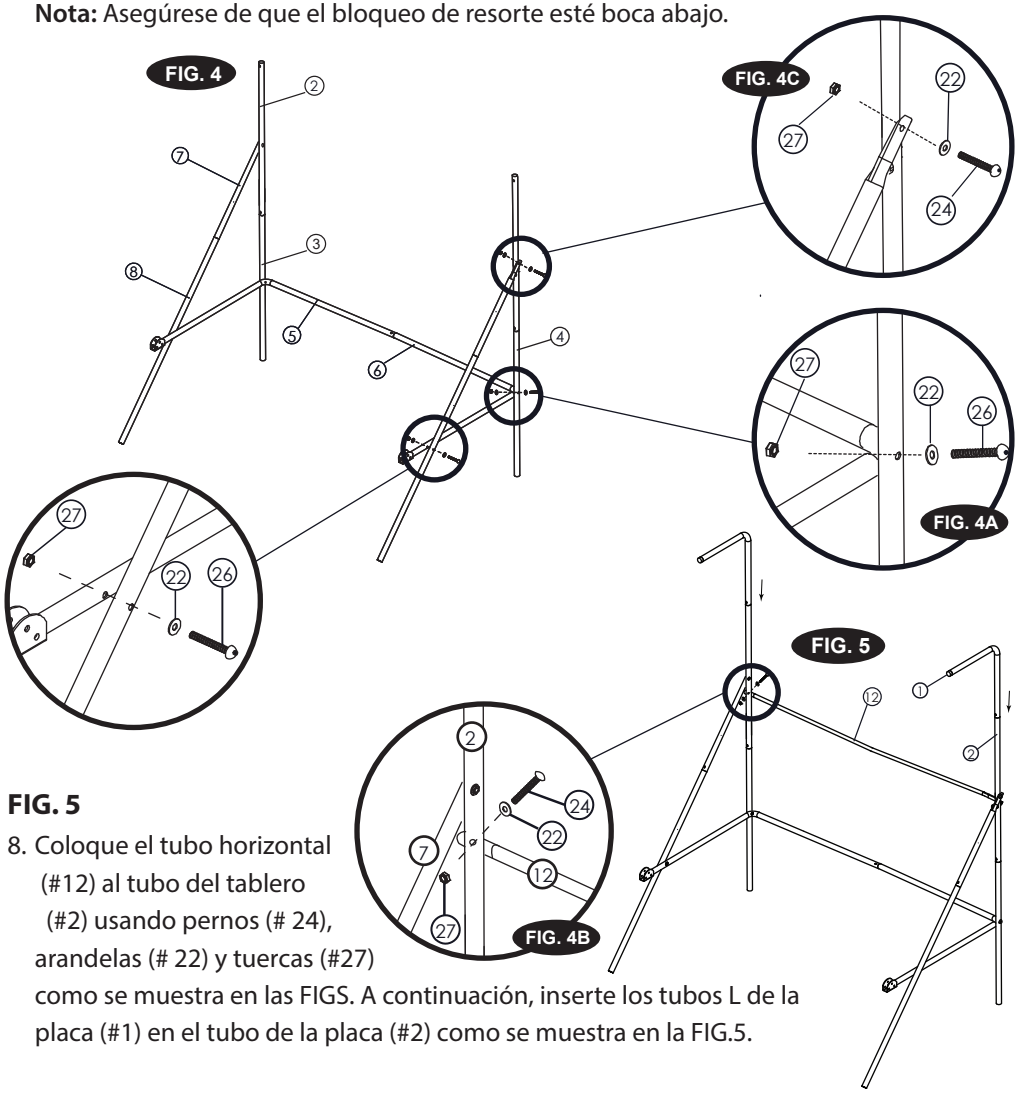
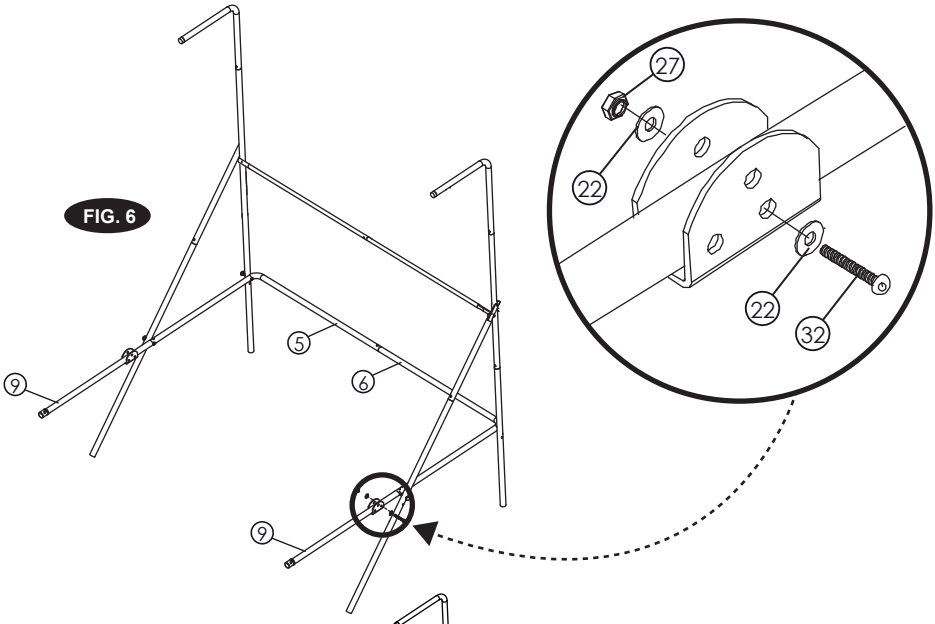


FIG. 5

8. Coloque el tubo horizontal (#12) al tubo del tablero (#2) usando pernos (# 24), arandelas (# 22) y tuercas (#27) como se muestra en las FIGS. A continuación, inserte los tubos L de la placa (#1) en el tubo de la placa (#2) como se muestra en la FIG.5.

FIG. 6 & 7

9. Fije los tubos de rampa # 9 a los tubos L izquierdo y derecho (# 5 y # 6) usando pernos (# 32), arandelas (# 22) y tuercas (# 27) como se muestra en la figura 6.
10. Conecte los tubos de la rampa L (# 10) al tubo de la rampa U (# 11) usando el bloqueo de resorte, y luego coloque el tubo de la rampa L (# 10) al tubo de la rampa # 9 usando el bloqueo de resorte como se muestra en la FIG.7.



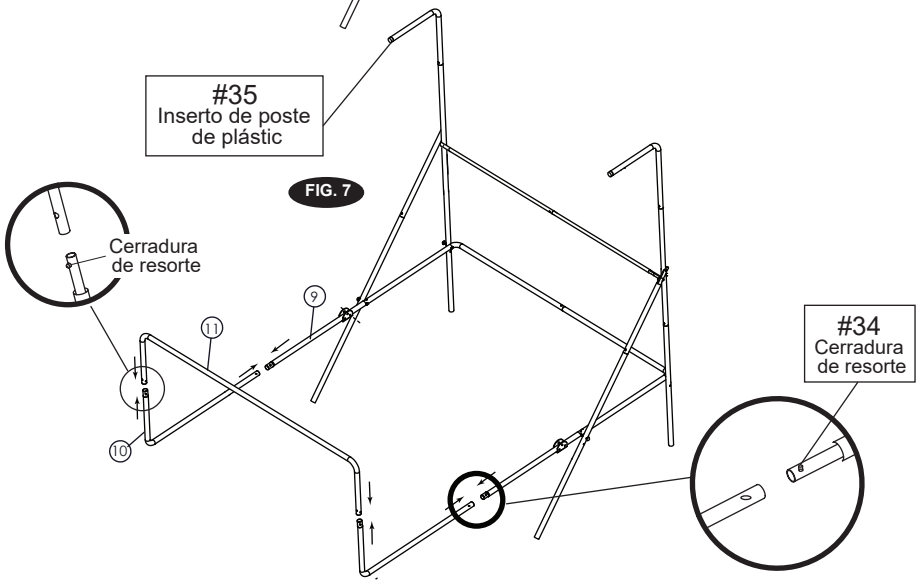


FIG. 8 & 9

11. Fije la orilla de la canasta (# 17) y las placas de soporte de la orilla (# 18) al tablero (# 21) usando los pernos (# 23), las arandelas (# 22) y las tuercas (# 27). Y luego conecte el sensor del interruptor (# 15) al tablero (# 21) usando los pernos (# 23), las arandelas (# 22) y las tuercas (# 27). Asegúrese de usar arandela en ambos lados del tablero como se muestra en FIG. 8.
12. Fije la placa frontal del marcador electrónico (# 30) al tablero y conéctelo con el marcador electrónico (# 14) usando pernos (# 29) como se muestra en la FIG. 9.

FIG. 8

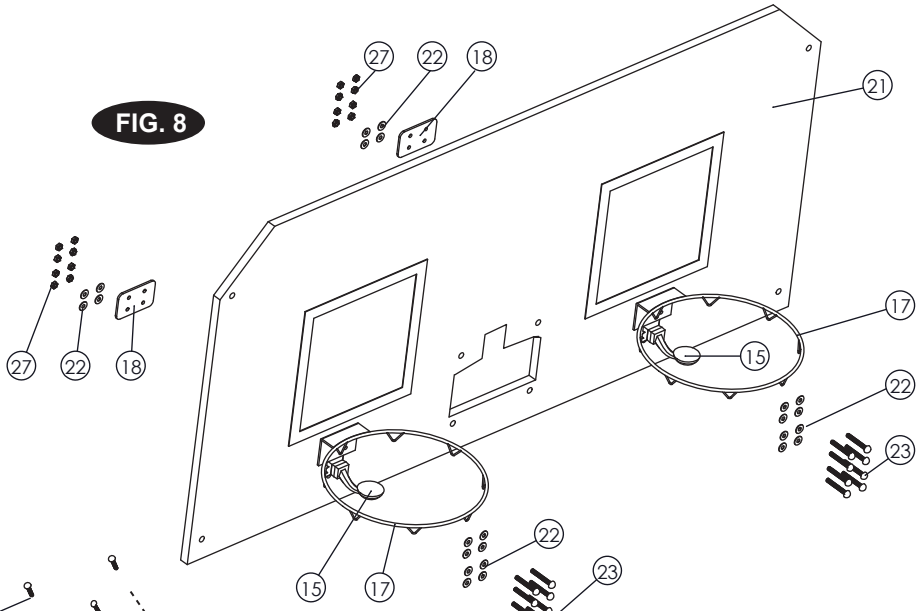


FIG. 9

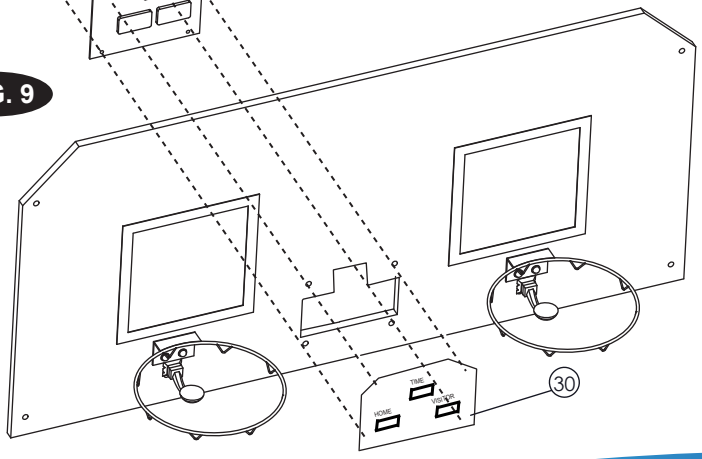


FIG. 10

13. Deslice las correas elásticas y el manguito de la rampa de bolas con red lateral (# 13) en los tubos de la tabla como se muestra en la FIG. 1OA y 1OB y 1OC.
14. Deslice el tubo horizontal (# 12) frente a la rampa de bolas con red lateral (# 13) y fíjelo al tubo en U de la rampa (# 11) usando pernos (# 24), arandelas (# 22) y tuercas (# 27) como se muestra en la FIG.10D.

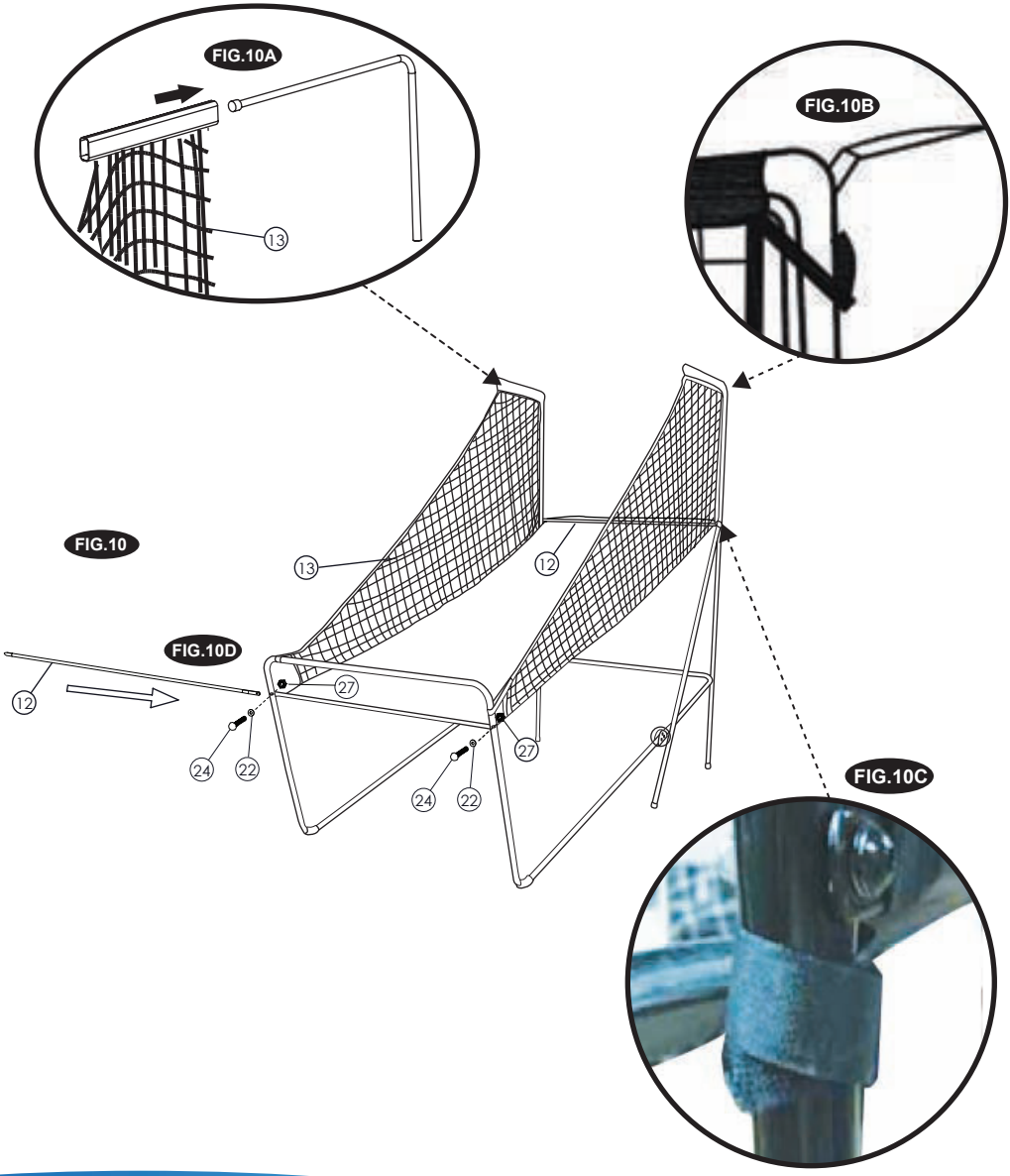


FIG. 11

15. Con la ayuda de otro adulto, fije el tablero (# 21) a los tubos de la placa (#1) usando pernos (# 25), arandelas (# 22) y tuercas (# 27) como se muestra en la FIG.11 A. En cada orificio inferior del tablero, fije las lengüetas de la rampa de retorno de bola con red (# 13) usando pernos (# 25), arandelas (# 22) y tuercas (# 27) como se muestra en la FIG.11 B.
16. Inserte los pasadores de bloqueo (# 33) en los tubos L izquierdo y derecho (# 5 y # 6) como se muestra en la FIG. 11 C.

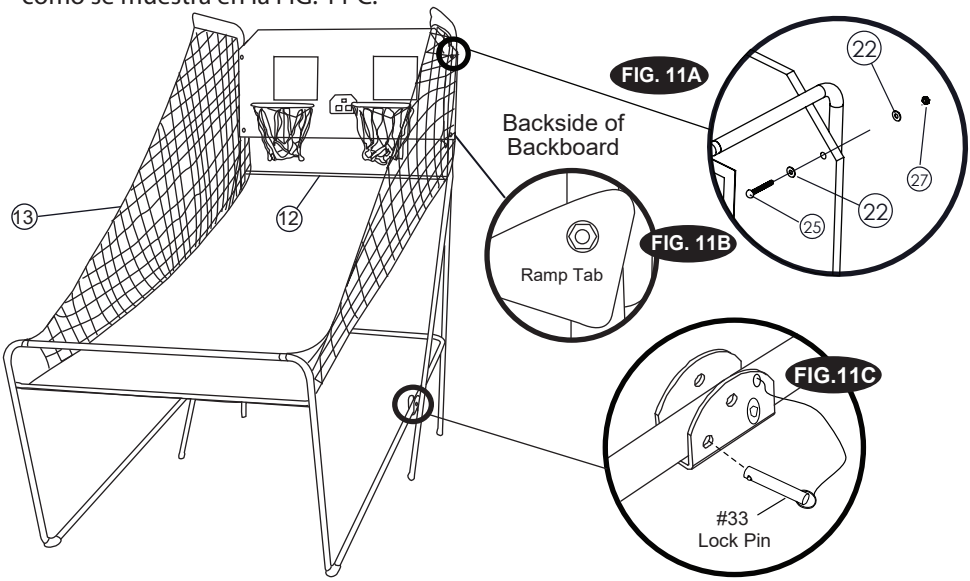
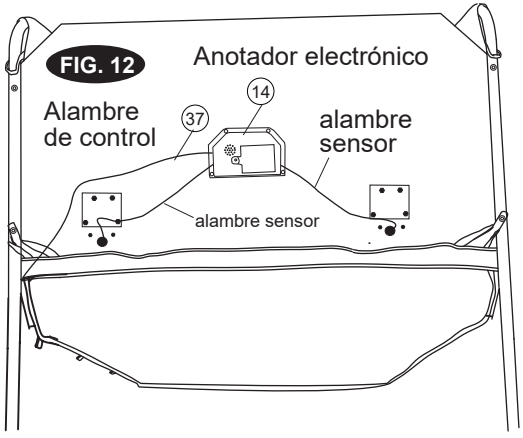


FIG. 12

17. Conecte el cable del sensor del interruptor al marcador electrónico (# 14) como se muestra en la FIG. 12. Conecte el cable de control (# 37) al marcador electrónico (# 14) como se muestra en la FIG. 12 y 12A.



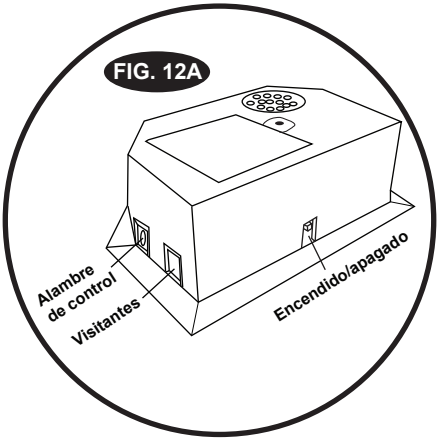


FIG. 13

18. Fije la caja de control (# 36) al medio del tubo U de la rampa (# 11) usando dos pernos (# 38) como se muestra en la FIG.13 A.

19. Pase el resto del cable de control (# 37) a través de los bucles del retorno de bola con red lateral (# 13) y conéctelo a la caja de control (# 36). Coloque el cable de control (# 37) en el tubo U de la rampa (# 11) usando las correas autoadhesivas (# 37) como se muestra en la FIG.13 B.

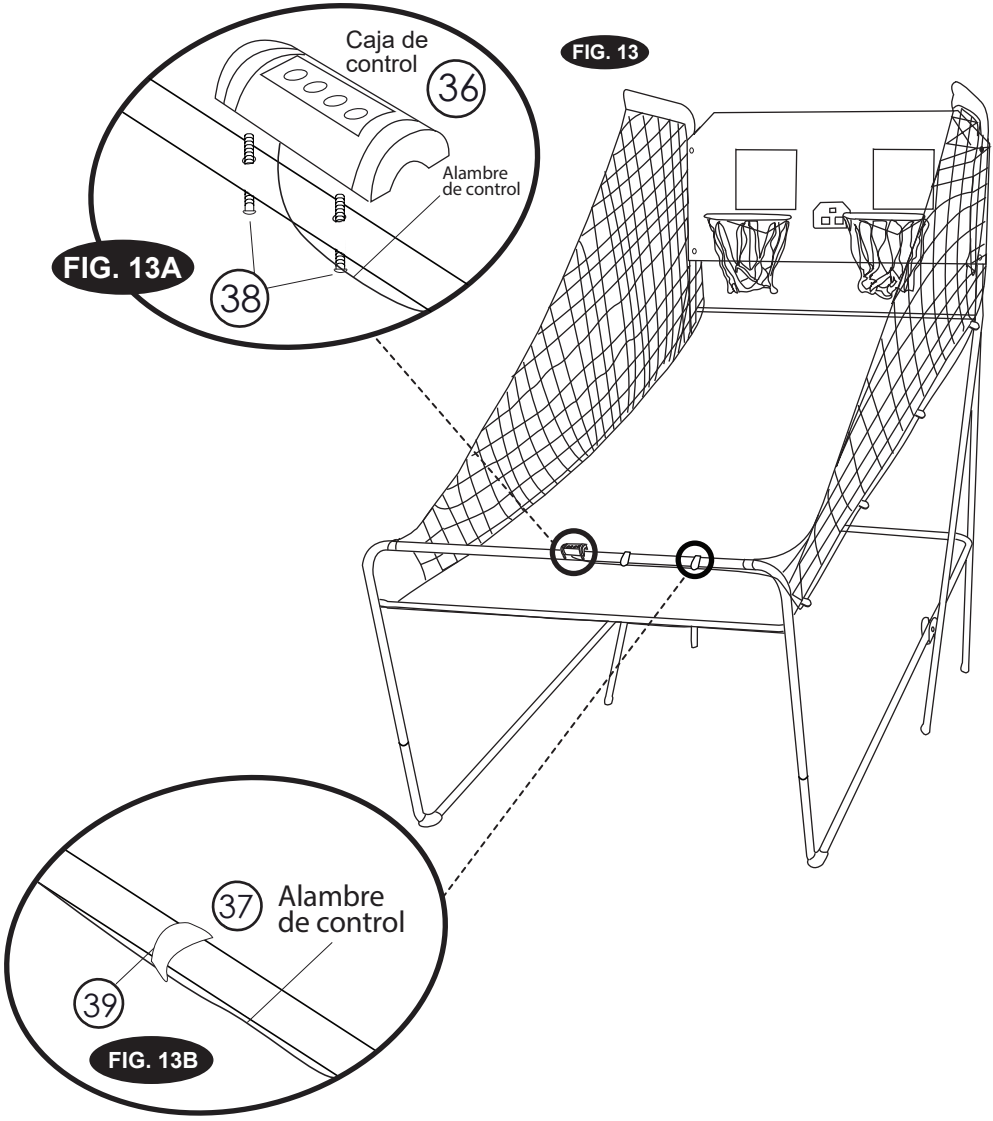
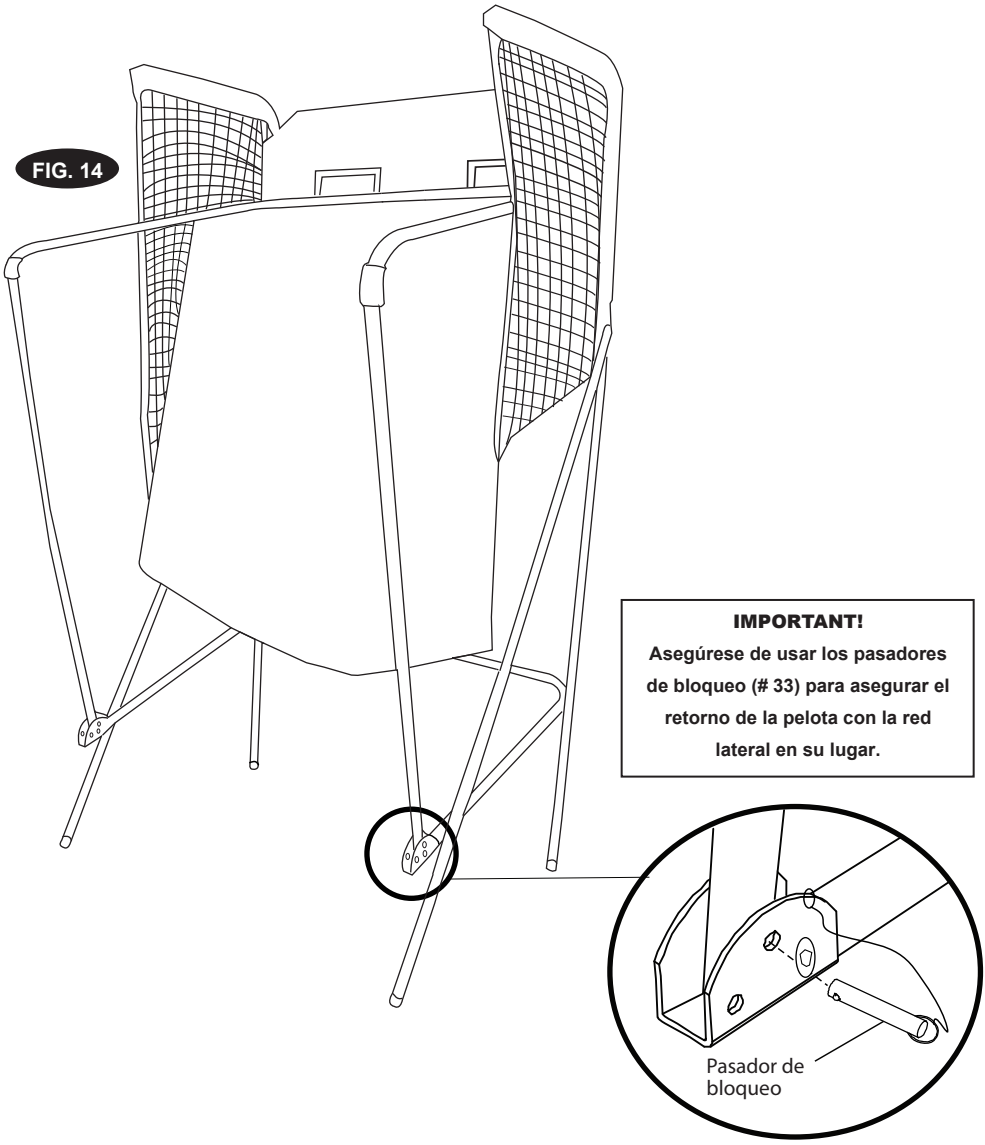


FIG. 14

20. Ponga en posición de plegado cuando no esté en uso el juego de baloncesto e inserte el pasador de bloqueo (# 33) como se muestra en la FIG 14.
    Nota: El pasador de bloqueo (#33) debe retirarse de su posición original cuando se usa el juego antes de insertarlo en la nueva posición cuando está plegado.

FIG. 14

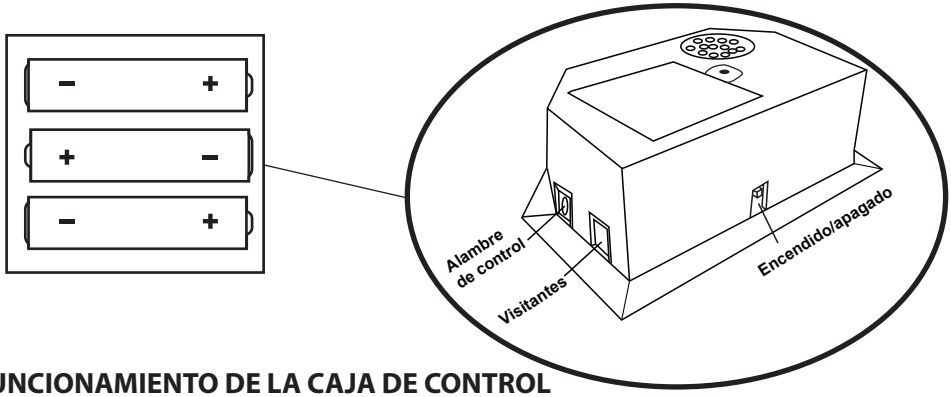


FUNCIONAMIENTO DEL MARCADOR ELECTRÓNICO

Instalación de baterías:

Con un destornillador, desenrosque la tapa y abra la caja de la batería. Inserte 3 pilas "AA" (no incluidas) en el orden de polaridad que se muestra en la cubierta interior.

Cierre la tapa y apriete el tornillo. Encienda la alimentación con el interruptor de encendido/apagado.



FUNCIONAMIENTO DE LA CAJA DE CONTROL

- Presione "**ON/OFF (ENCENDIDO/APAGADO)**" para activar el marcador.
- El marcador "**HOME (LOCALES)**" muestra "**01**" (juego preestablecido 1).
- Presione "**SELECCIONAR ARRIBA y ABAJO (SELECT UP SELECT DOWN)**" para seleccionar un juego.
- Presione "**SELECCIONAR ARRIBA y ABAJO (SELECT UP SELECT DOWN)** " para ingresar al modo de juego seleccionado.
- Presione "**SOUND (SONIDO)**" para activar / desactivar el sonido mientras se reproduce.
- Presione "**PAUSA (PAUSE)**" para pausar o iniciar el conteo de tiempo.
- Mantenga presionado el botón "**ON / OFF**" durante 3 segundos para apagar el marcador.
- Mantenga presionado el botón "**RESET (REINICIAR)**" durante 3 segundos para restablecer los

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



PANEL DE CONTROL

ELIJA ENTRE 8 OPCIONES DE JUEGO DIFERENTES

1. Venciendo al reloj

• Presione "**JUGAR**" para ingresar al juego 1.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar uno o varios jugadores (Pl / P2 / P3 / P4).
• Presione "**JUGAR**" después de seleccionar el número de jugadores.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.
• Presiona "**JUGAR**" para comenzar el juego.
• El marcador "**HOME** (locales)" muestra a los jugadores 1, 3; El marcador "**VISITANTE**" muestra el 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).
• Presione "**JUGAR**" para reiniciar este juego.

2. 3 Punto Venciendo al Reloj de Tiempo

• Presione "**JUGAR**" para ingresar al juego 2.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar uno o varios jugadores (Pl / P2 / P3 / P4).
• Presione "**JUGAR**" después de seleccionar el número de jugadores.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.
• Presione "**JUGAR**" para comenzar el juego.
• El marcador "**HOME (locales)**" muestra a los jugadores 1, 3; El marcador "**VISITANTE**" muestra el 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).
• Presione "**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.
• Presiona "**JUGAR**" para comenzar el juego.
• Tiro realizado en el marco "**HOME (locales)**", +2 puntos anotados en el tablero "**HOME**" y -2 puntos para "**VISITANTE**".
• Tiro realizado en el marco "**VISITANTE**", +2 puntos anotados en el tablero "**VISITANTE**" y -2 puntos para "**HOME**".
• Una vez que un jugador anota 10 puntos, gana y el juego termina.
• Presiona "**JUGAR**" para reiniciar este juego.

4. Caballo (Horse)

• Presione "**JUGAR**" para ingresar al juego.
• Pulse "**Arriba/Abajo**" para seleccionar varios jugadores (P2/P3/P4)
• Presione "**JUGAR**" después de seleccionar el número de jugadores
• El jugador tiene que hacer un tiro en 2 segundos.
• El primer jugador puede tirar a cualquier aro (Home o VISITANTE). Si el primer jugador anota en 2 segundos, no se da ninguna letra. El juego continúa para el siguiente jugador. El marcador mostrará "**siguiente 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.
• Si el jugador no puede anotar en 2 segundos, el jugador recibe la primera letra "**H**" que se mostrará en el marcador. El juego permanece para el mismo jugador hasta que el jugador anota. Si el jugador sigue fallando, el jugador recibe "**O**" seguida de "**R**" "**S**" "**E**". Se da la letra "**E**", el jugador está fuera.
• El primer jugador en deletrear "**HORSE (caballo)**" pierde. Los jugadores permanecen en el paso de repetición d.e.f. hasta que finalice el juego
• El último jugador en deletrear "**caballo**" gana
• Presiona "**JUGAR**" para reiniciar este juego

5. Punto de control

• Presione "**JUGAR**" para ingresar al juego 5.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar uno o varios jugadores (Pl / P2 / P3 / P4).
• Presione "**JUGAR**" para comenzar el juego.
• "**INICIO**" muestra "**jugador**" "**VISITANTE**" muestra "**24**" puntos, tiempo de juego preestablecido de 40 segundos.
• Los puntos anotados se mostrarán en el marcador "**INICIO**".
• Antes de que se acabe el tiempo, una vez que se anotan 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 anota 99 puntos
• Presione "**JUGAR**" para reiniciar este juego

6. Vuelta al mundo

• Usa cinta adhesiva para marcar las líneas de disparo.
• Presione "**JUGAR**" para ingresar al juego 6.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar uno o varios jugadores (Pl / P2 / P3 / P4).
• Presione "**JUGAR**" después de seleccionar el número de jugadores.
• El marcador "**INICIO**" muestra el jugador 1/2/3/4, "**VISITANTE**" muestra los puntos anotados.
• Una vez que la puntuación llega a 14 puntos o el tiempo llega a 99 segundos, la cuenta regresiva es de 5 segundos para el turno del siguiente jugador cuando un jugador termina el juego.
• El jugador que termine el juego primero gana (el LED parpadeará en el ganador).
• Presiona "**JUGAR**" para reiniciar este juego.

7. Tiro a la izquierda y a la derecha

• Presione "**JUGAR**" para ingresar al juego 7.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar uno o varios jugadores (Pl / P2 / P3 / P4).
• Presione "**JUGAR**" después de seleccionar el número de jugadores.
• Presione "**Arriba/Abajo**" para seleccionar el tiempo de reproducción, 30/45/60 segundos.
• Presione "**JUGAR**" para comenzar el juego.
• El marcador "**HOME (locales)**" muestra el jugador, "**VISITANTE**" muestra los puntos.
• Realice una toma en el marco "**HOME**" cuando el LED esté encendido en "**HOME**". Visualización de 2 puntos anotados en "**INICIO**".
• Realice una toma en el marco "**VISITANTE**" cuando el LED esté encendido en "**VISITANTE**". Visualización de 2 puntos anotados en "**VISITANTE**".
• 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).
• Presiona "**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.
• Presiona "**JUGAR**" para comenzar el juego.
• Tiro realizado en el marco "**HOME (locales)**", 2 puntos anotados para "**HOME**". Todos los tiros cuentan 3 puntos en los últimos 10 segundos.
• Tiro realizado en el marco "**VISITANTES**", 2 puntos anotados para "**VISITANTES**", todos los tiros cuentan 3 puntos en los últimos 10 segundos.
• El jugador con más puntos anotados gana cuando se acaba el tiempo.
• Presiona "**JUGAR**" para reiniciar este juego.

serenelife™

Preguntas o comentarios?
¡Estamos aquí para ayudar!
Phone: 1.718.535.1800
Serenelifehome.com/ContactUs

serenelife™



Jeu d'arcade de basket-ball à double tir

Système de basket-ball en salle ou en plein air pour deux joueurs avec une option audio, 8 jeux différents et un grand tableau d'affichage à LED.

FRE

GUIDE D'UTILISATION

Visitez notre site Internet

SCANNE MOI

serenelifehome.com

IMPORTANT ! VEUILLEZ LIRE CES INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE DANS LEUR INTÉGRALITÉ AVANT D'ASSEMBLER VOTRE PRODUIT.

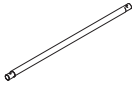
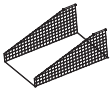
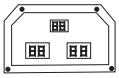
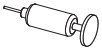
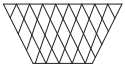
⚠ AVERTISSEMENT

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT : CETTE TABLE CONTIENT DE PETITES BILLES ET DES PIÈCES QUI NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

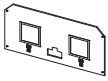
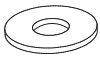
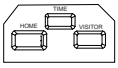
⚠ AVERTISSEMENT:

1. Nécessite 3 piles AA (non incluses).
2. Ne pas mélanger des piles anciennes et des piles neuves.
3. Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou remplaçables (nickel-cadmium).

LISTE DES PIÈCES

1  Tube en L du tableau 2pcs	2  Tube du tableau 2pcs	3  Tube gauche 1pc	4  Tube droit 1pc	5  Tube en L gauche 1pc
6  Tube en L droit 1pc	7  Tube de support 2pcs	8  Tube de montage 2pcs	9  Tube de rampe 2pcs	10  Tube de rampe en L 2pcs
11  Tube de rampe en U 1pc	12  Tube horizontal 2pcs	13  Rampe de balle avec filet latéral 1pc	14  Marqueur électronique 1pc	15  Capteur de commutation 2pcs
16  Clé Allen 1pc	17  Cerceau 2pcs	18  Plaque de support du cerceau 2pcs	19  Pompe à gonfler avec aiguille 1pc	20  Filet préinstallé

IDENTIFICATION DES PIÈCES

21  Panneau arrière 1pc	22  Rondelle M6 46pcs	23  Boulon M6 x 20 mm 16pcs	24  Boulon M6 x 29 mm 6pcs	25  Boulon M6 x 42 mm 4pcs
26  Boulon M6 x 50 mm 4pcs	27  Écrou M6 32pcs	28  Ballon de basketball de 7 pouces de dia. 4pcs	29  Boulon 3.5 x 10 mm 4pcs	30  Plaque frontale du marqueur électronique 1pc
31  Clé 1pc	32  Boulon M6 x 35 mm 2pcs	33  Goupille de verrouillage préinstallée 2pcs	34  Verrou à ressort préinstallé 9pcs	35  Insert de poteau en plastique préinstallé 2pcs
36  Boîtier de commande 1pc	37  Fil de commande 1pc	38  4 x Boulon de 28 mm 2pcs	39  Sangle autoadhésive 2pcs	

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

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

FIG. 1 & 2

3. Attachez les Tubes du tableau (#2) au Tube gauche (#3) et au Tube droit (#4) en utilisant le verrou à ressort comme indiqué dans la FIG.1.
4. Attachez les Tubes de support (#7) aux Tubes de montage (#8) en utilisant le verrou à ressort comme indiqué dans la FIG.2

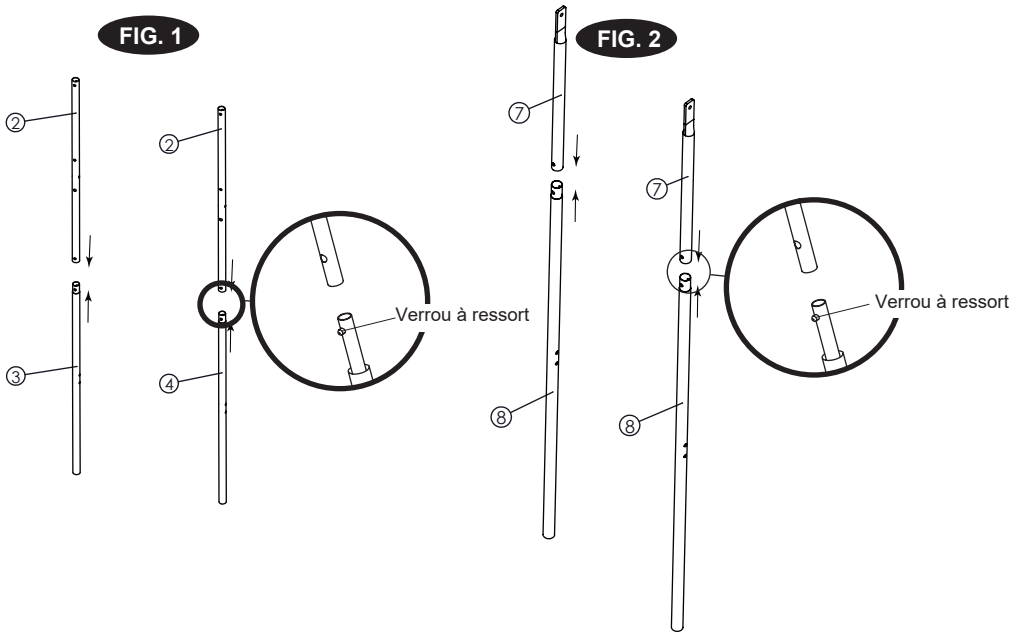


FIG. 3

5. Attachez le tube en L gauche (#5) et le tube en L droit (#6) ensemble en utilisant le verrou à ressort comme indiqué dans la FIG.3

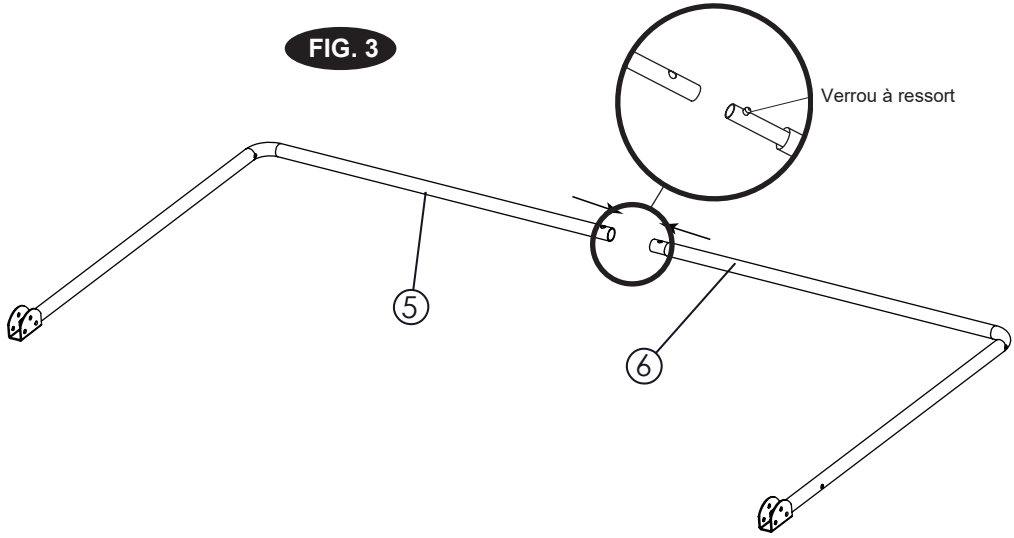


FIG. 4

6. Attachez les Tubes en L gauche et droit (#5 et #6) aux Tubes gauche et droit (#3 et #4) en utilisant les boulons (#26), les rondelles (#22) et les écrous (#27), puis attachez les Tubes en L gauche et droit (#5 et #6) au Tube de montage (#8) en utilisant les boulons (#26), les rondelles (#22) et les écrous (#27) comme indiqué dans la FIG. 4A et 4B.
7. Attachez le Tube de support et le Tube de montage (#7 et #8) au Tube du tableau (#2) en utilisant les boulons (#24), les rondelles (#22) et les écrous (#27) comme indiqué dans la FIG. 4C, répétez cette étape pour l'autre côté.
   Remarque: Assurez-vous que le verrou à ressort est orienté vers le bas.

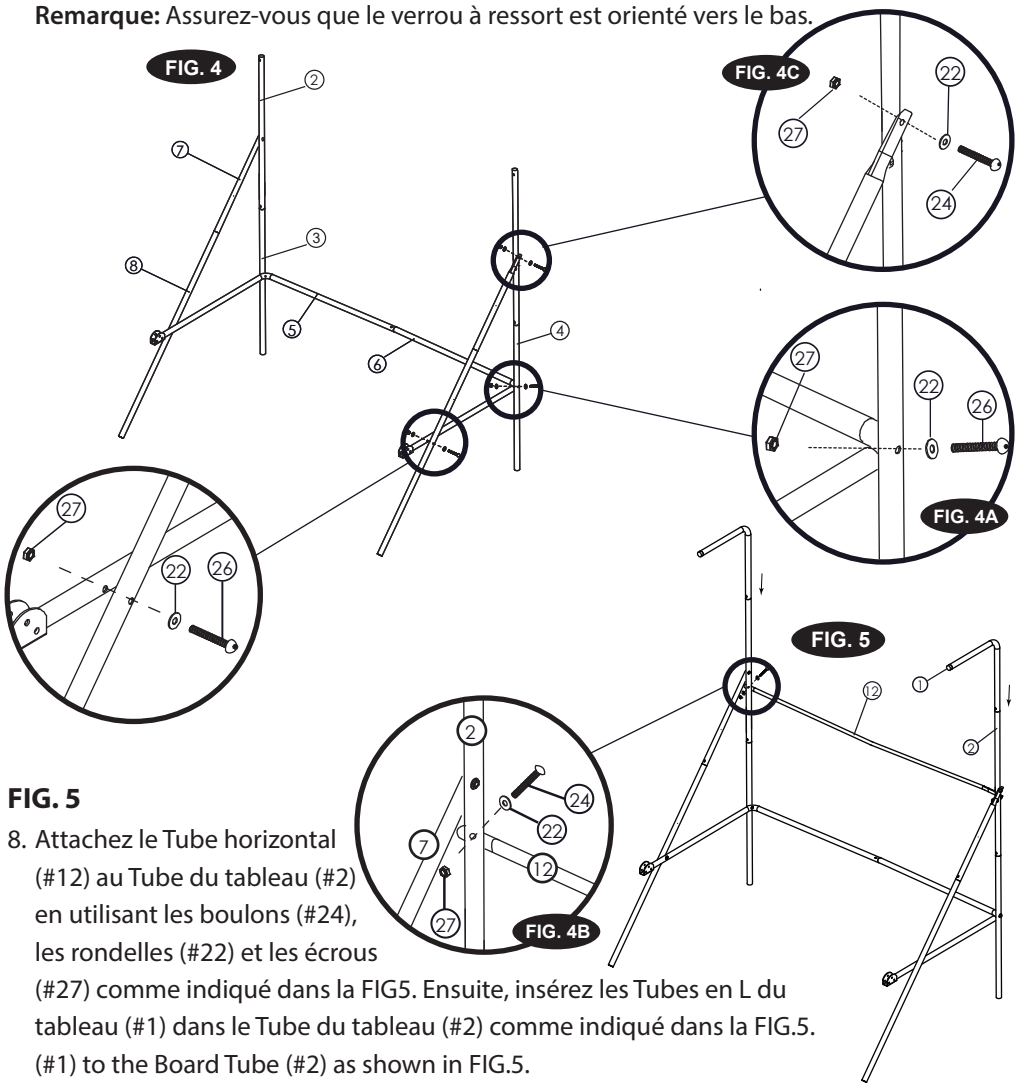
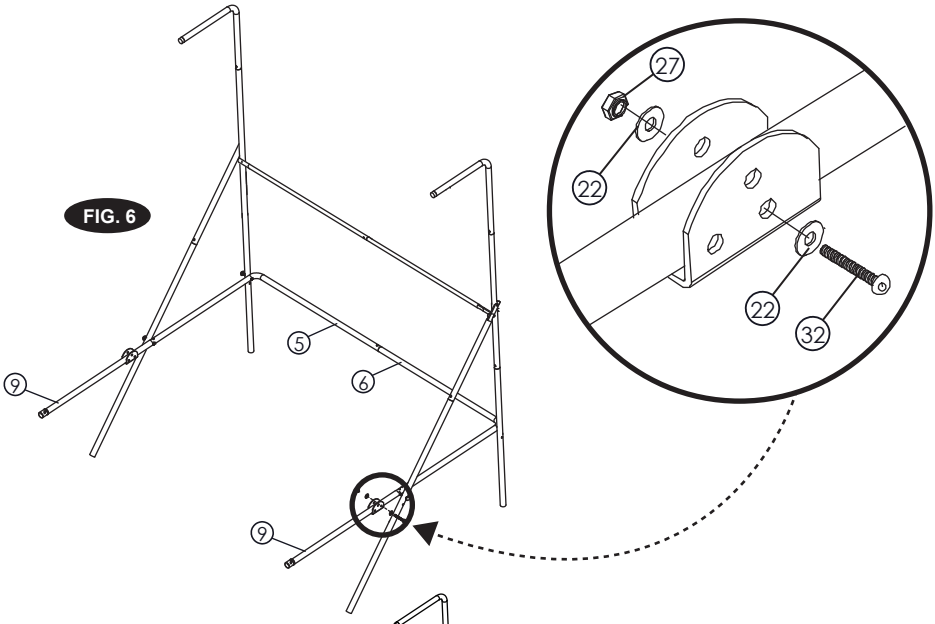


FIG. 5

8. Attachez le Tube horizontal (#12) au Tube du tableau (#2) en utilisant les boulons (#24), les rondelles (#22) et les écrous (#27) comme indiqué dans la FIG5. Ensuite, insérez les Tubes en L du tableau (#1) dans le Tube du tableau (#2) comme indiqué dans la FIG.5. (#1) to the Board Tube (#2) as shown in FIG.5.

FIG. 6 & 7

9. Attachez les Tubes de rampe (#9) aux Tubes en L gauche et droit (#5 et #6) en utilisant les boulons (#32), les rondelles (#22) et les écrous (#27) comme indiqué dans la FIG 6.
10. Attachez les Tubes de rampe en L (#10) au Tube de rampe en U (#11) en utilisant le verrou à ressort, puis placez le Tube de rampe en L (#10) sur le Tube de rampe (#9) en utilisant le verrou à ressort comme indiqué dans la FIG.7.



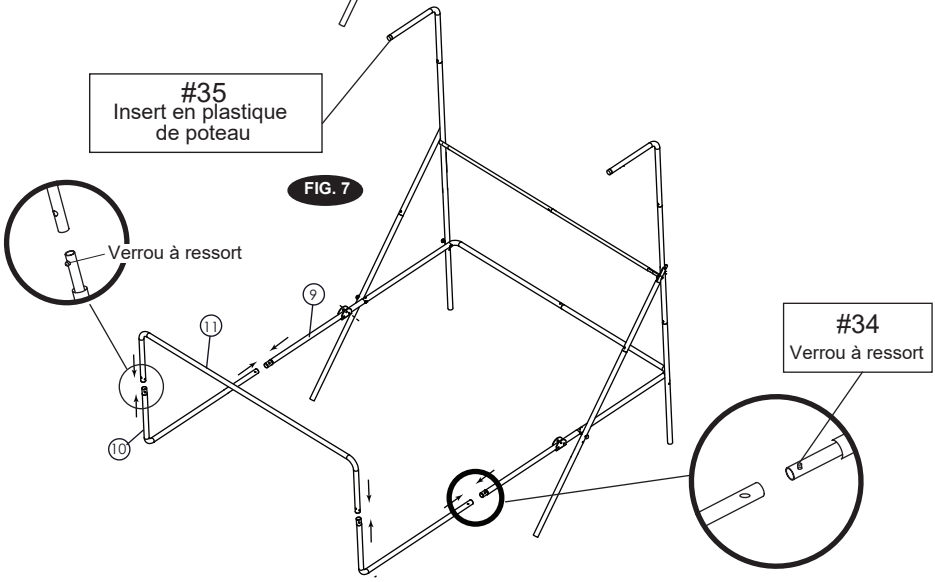


FIG. 8 & 9

11. Attachez les ensembles de cerceaux (#17) et les plaques de support de cerceaux (#18) au panneau arrière (#21) en utilisant les boulons (#23), les rondelles (#22) et les écrous (#27). Ensuite, attachez le capteur de commutation (#15) au panneau arrière (#21) en utilisant les boulons (#23), les rondelles (#22) et les écrous (#27). Assurez-vous d'utiliser une rondelle des deux côtés du panneau arrière comme indiqué dans la FIG. 8.

12. Attachez la plaque frontale du marqueur électronique (#30) au panneau arrière et connectez-la au marqueur électronique (#14) en utilisant les boulons (#29) comme indiqué dans la FIG. 9.

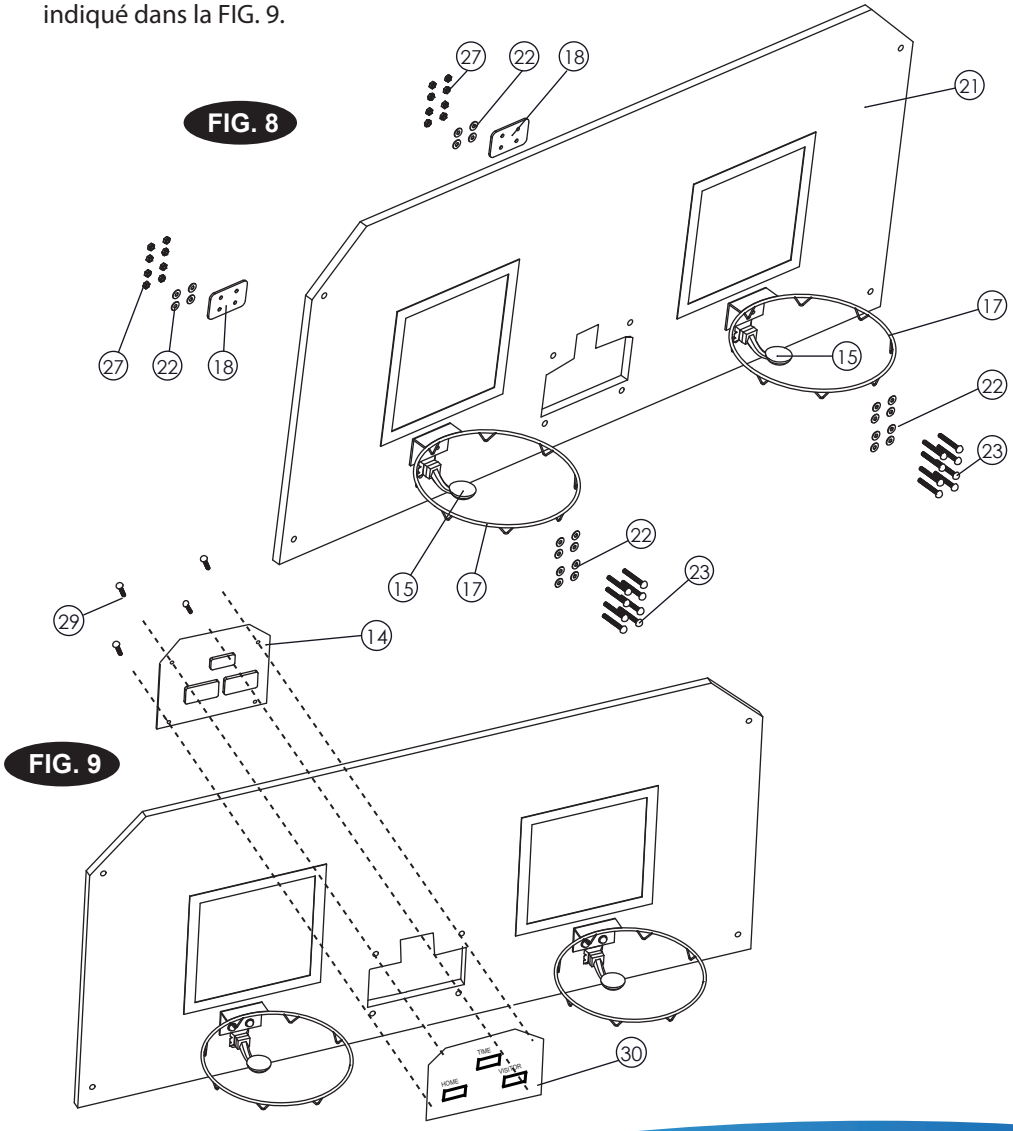


FIG. 10

13. Faites glisser les sangles élastiques et le manchon de la rampe de balle avec filet latéral (#13) sur les Tubes du tableau comme indiqué dans la FIG. 10A & 10B & 10C.
14. Faites glisser le Tube horizontal (#12) devant la Rampe de balle avec filet latéral (#13) et attachez-le au Tube de rampe en U (#11) en utilisant les boulons (#24), les rondelles (#22) et les écrous (#27) comme indiqué dans la FIG.10D.

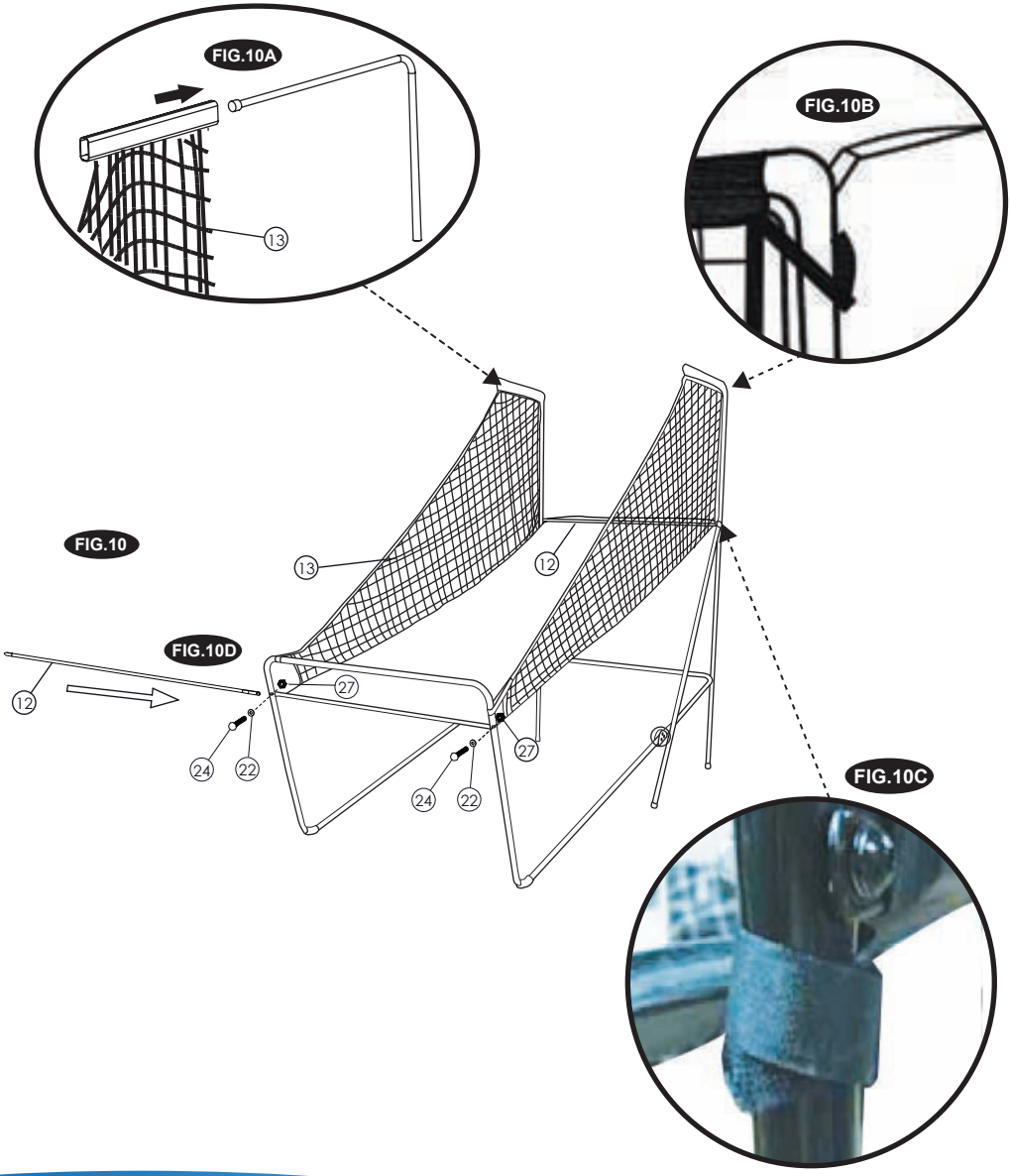


FIG. 11

15. Avec l'aide d'un autre adulte, attachez le panneau arrière (#21) aux Tubes du tableau (#1) en utilisant les boulons (#25), les rondelles (#22) et les écrous (#27) comme indiqué dans la FIG. 11 A.
    À chaque trou inférieur du panneau arrière, attachez les languettes de rampe de la Renvoi de balle avec filet (#13) en utilisant les boulons (#25), les rondelles (#22) et les écrous (#27) comme indiqué dans la FIG. 11 B.
16. Insérez les goupilles de verrouillage (#33) dans les Tubes en L gauche et droit (#5 et #6) comme indiqué dans la FIG. 11 C.

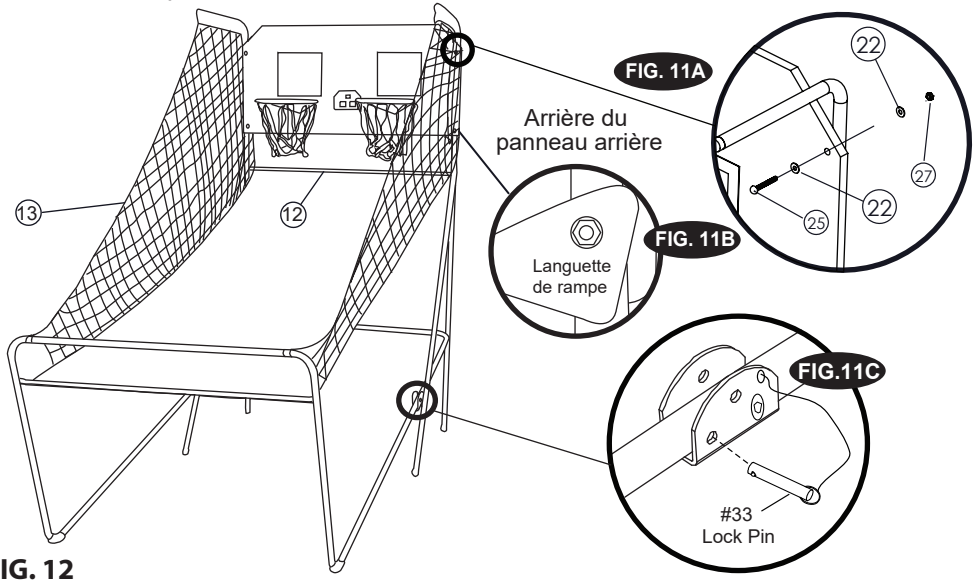
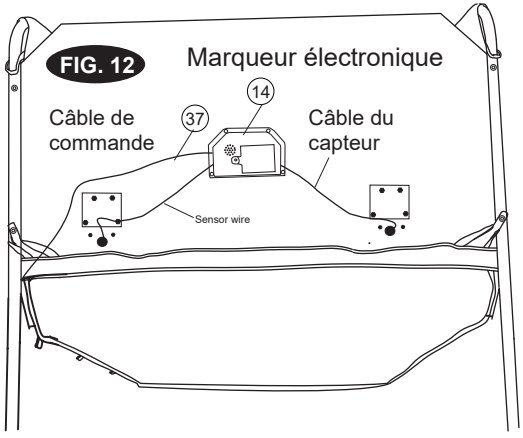


FIG. 12

17. Connectez le câble du capteur du capteur de commutation au marqueur électronique(#14) comme indiqué dans la FIG. 12. Connectez le câble de commande (#37) au marqueur électronique (#14) comme indiqué dans la FIG.12 et 12A.



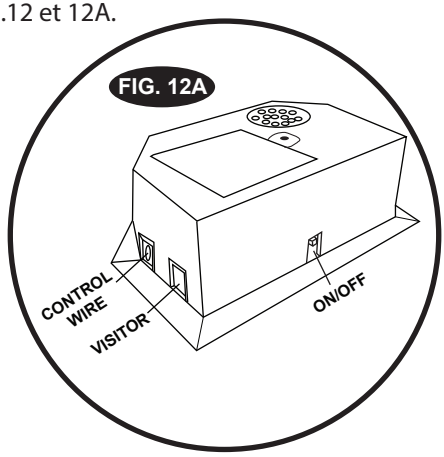


FIG. 13

18. Attachez la boîte de commande (#36) au milieu du Tube de rampe en U (#11) en utilisant deux boulons (#38) comme indiqué dans la FIG. 13 A.
19. Faites passer le reste du câble de commande (#37) à travers les boucles sur le Renvoi de balle avec filet latéral (#13) et branchez-le dans la boîte de commande (#36). Placez le câble de commande (#37) sur le Tube de rampe en U (#11) en utilisant les sangles autoadhésives (#37) comme indiqué dans la FIG. 13 B.

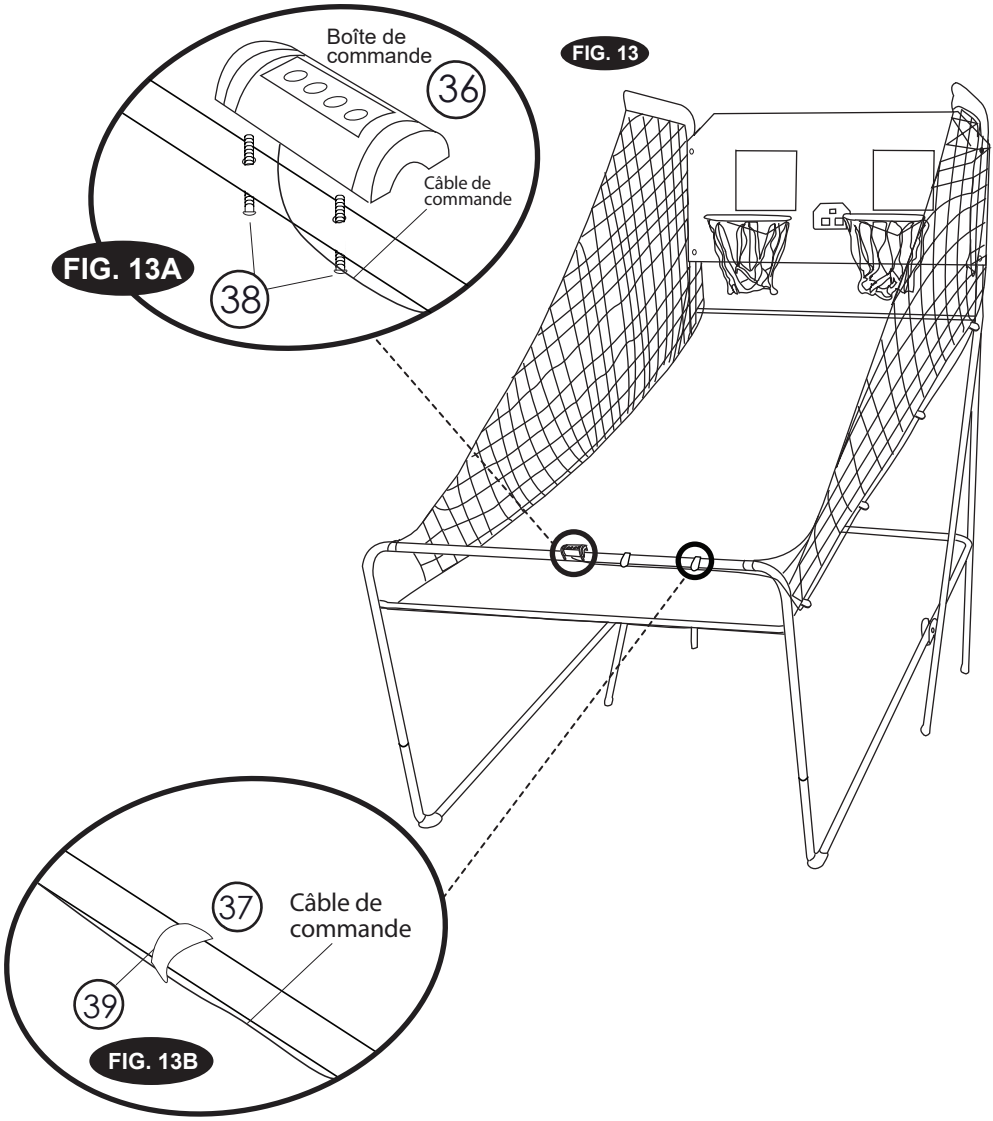
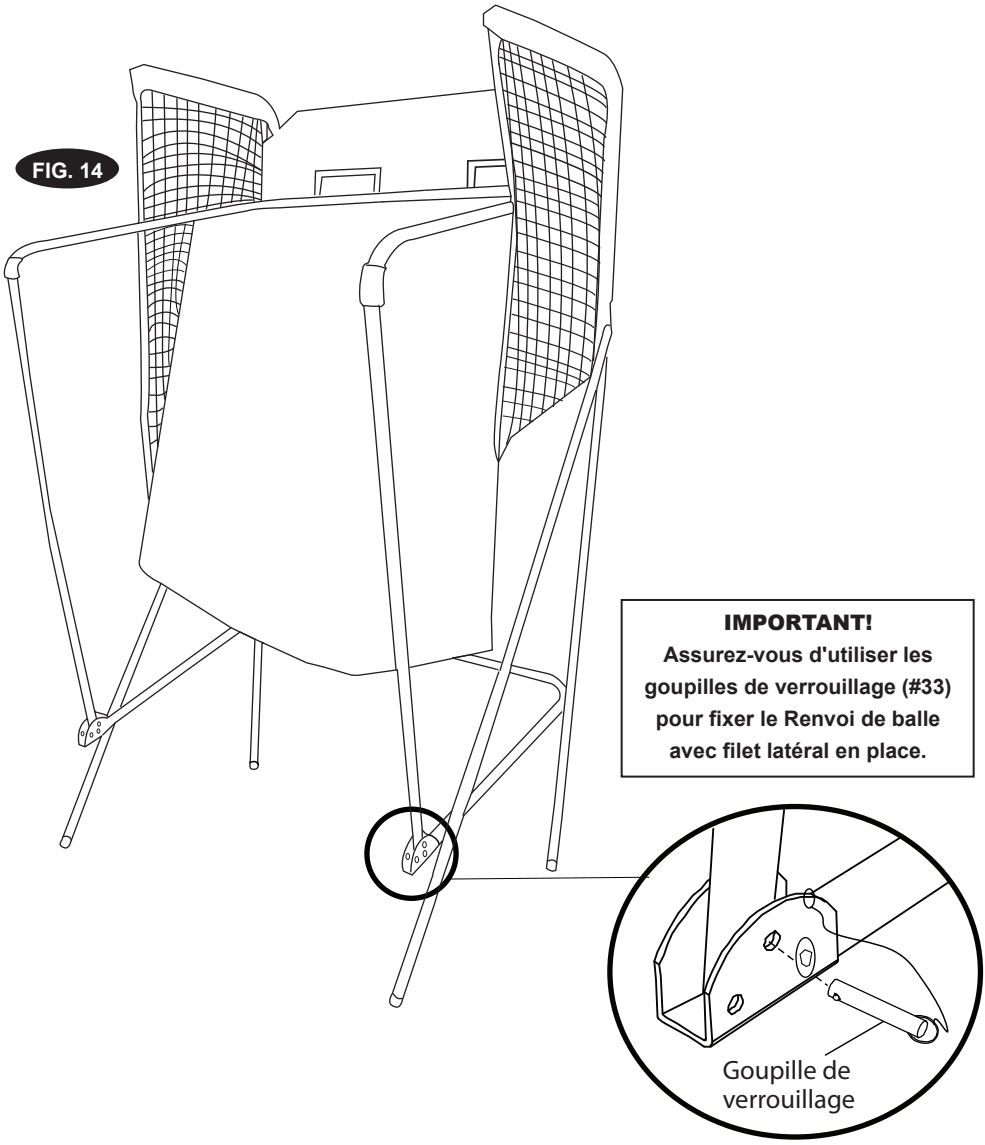


FIG. 14

20. Position de pliage lorsqu'il n'est pas utilisé le jeu de basket-ball et insérez la goupille de verrouillage (#33) comme indiqué dans la FIG 14.

Remarque: La goupille de verrouillage (#33) doit être retirée de sa position d'origine lorsque le jeu est utilisé avant l'insertion dans la nouvelle position lorsqu'il est plié.

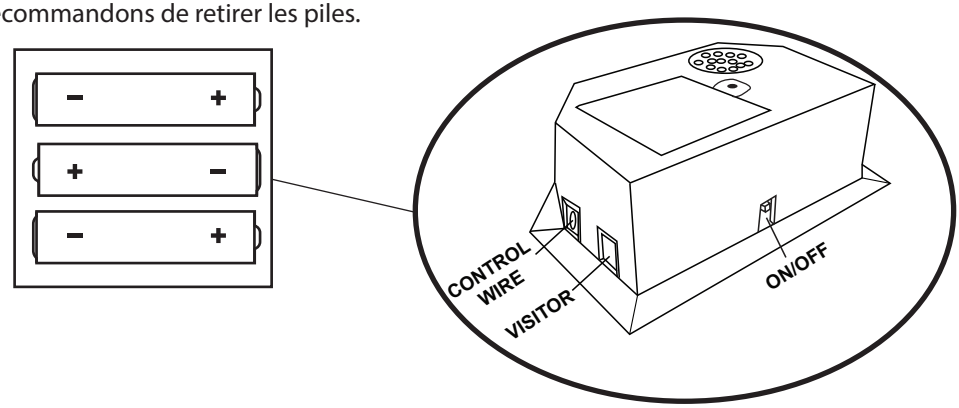
FIG. 14



FONCTIONNEMENT DU MARQUEUR ÉLECTRONIQUE

Installation des piles:

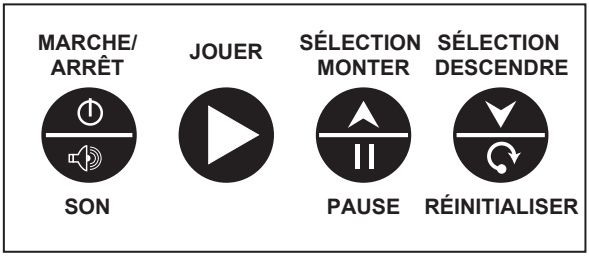
À l'aide d'un tournevis, dévissez le couvercle et ouvrez le compartiment à piles. Insérez 3 piles "AA" (non incluses) dans l'ordre de la polarité comme indiqué à l'intérieur du couvercle. Refermez le couvercle et serrez la vis. Allumez l'appareil en utilisant l'interrupteur ON/OFF (MARCHE/ARRÊT). Si le jeu ne doit pas être utilisé pendant une longue période, nous recommandons de retirer les piles.



FONCTIONNEMENT DE LA BOÎTE DE COMMANDE

- Appuyez sur **ON/OFF** (MARCHE/ARRÊT) pour activer le marqueur.
- Le tableau "**HOME**" affiche "**01**" (jeu prédéfini 1).
- Appuyez sur "**SÉLECTION MONTER**" et "**SÉLECTION DESCENDRE**" pour choisir un jeu.
- Appuyez sur "**SÉLECTION MONTER**" et "**SÉLECTION DESCENDRE**" pour accéder au mode de jeu sélectionné.
- Appuyez sur "**SON**" pour activer/désactiver le son pendant le jeu.
- Appuyez sur "**PAUSE**" pour mettre en pause ou démarrer le comptage du temps.
- Maintenez le bouton "**MARCHE/ARRÊT**" enfoncé pendant 3 secondes pour éteindre le marqueur.
- Maintenez le bouton "**RÉINITIALISER**" enfoncé pendant 3 secondes pour réinitialiser les jeux.

Remarque: Si aucun tir n'est effectué ou aucun bouton n'est pressé en 15 minutes, le marqueur s'éteindra automatiquement.



PANNEAU DE CONTRÔLE

CHOISISSEZ PARMI 8 OPTIONS DE JEU DIFFÉRENTES

1. Battre la montre

• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu 1.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner un/des joueur(s) (P1/P2/P3/P4).
• Appuyez sur "**PLAY**" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner la durée du jeu, 30/45/60 secondes.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour commencer le jeu.
• Le tableau "**HOME**" montre les joueurs 1 et 3 ; le tableau "**VISITOR**" montre les joueurs 2 et 4.
• Tous les tirs valent 2 points jusqu'aux 10 dernières secondes, chaque point compte pour 3 points.
• Compte à rebours de 5 secondes pour le tour du joueur suivant lorsque l'un des joueurs termine le jeu.
• Le joueur avec le plus de points gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

2. 3 Battre la montre à 3 points

• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu 2.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner un/des joueur(s) (P1/P2/P3/P4).
• Appuyez sur "**PLAY**" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner la durée du jeu, 30/45/60 secondes.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour commencer le jeu.
• Le tableau "**HOME**" montre les joueurs 1 et 3 ; le tableau "**VISITOR**" montre les joueurs 2 et 4.
• Tous les tirs réussis comptent pour 3 points.
• Compte à rebours de 5 secondes pour le tour du joueur suivant lorsque l'un des joueurs termine le jeu.
• Le joueur avec le plus de points gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

3. Duel Retour

• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu 3.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner la durée du jeu, 30/45/60 secondes.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour commencer le jeu.
• Tir réussi dans la zone "**HOME**", +2 points affichés sur le tableau "**HOME**" et -2 points pour "**VISITOR**".
• Tir réussi dans la zone "**VISITOR**", +2 points affichés sur le tableau "**VISITOR**" et -2 points pour "**HOME**".
• Une fois qu'un joueur atteint 10 points, il remporte la victoire et le jeu se termine.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

4. Horse

• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner plusieurs joueurs (P2/P3/P4).
• Appuyez sur "**PLAY**" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
• Le joueur doit effectuer un tir en 2 secondes.
• Le premier joueur est autorisé à tirer à n'importe quel panier (Home ou VISITOR). Si le premier joueur marque en 2 secondes, aucune lettre n'est donnée. Le jeu continue pour le joueur suivant.
• Le tableau d'affichage affichera "**next player (P2/P3/P4)**" et la LED clignotera deux fois par seconde. Après le clignotement, le joueur suivant doit reproduire le tir dans le même panier sélectionné par le premier joueur.
• Si le joueur ne peut pas marquer en 2 secondes, le joueur reçoit la première lettre "**H**" qui s'affiche au tableau d'affichage. Le jeu reste pour le même joueur jusqu'à ce qu'il marque. Si le joueur continue de rater, il reçoit "**O**" suivi de "**R**", "**S**", "**E**". Si la lettre "**E**" est donnée, le joueur est éliminé.
• Le premier joueur à épeler "**horse**" perd. Les joueurs restent dans les étapes de répétition d.e.f. jusqu'à ce que le jeu se termine.
• Le dernier joueur à épeler "**horse**" gagne.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

5. Check Point

• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu 5.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner un/des joueur(s) (P1/P2/P/P4).
• Appuyez sur "**PLAY**" pour commencer le jeu.
• "**HOME**" affiche "**player**", "**VISITOR**" affiche "**24**" points, prévu pour une durée de jeu de 40 secondes.
• Les points marqués s'affichent sur le tableau "**HOME**".
• Avant la fin du temps imparti, une fois que 24/52/68/86 points sont marqués, le temps de jeu augmente de 10/20/10/20 secondes respectivement.
• Compte à rebours de 5 secondes pour le tour du joueur suivant lorsque l'un des joueurs termine le jeu.
• Le joueur avec le plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
• Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint 99 points.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

6. Autour du Monde

• Utilisez du ruban adhésif pour marquer les lignes de tir.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu 6.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner un/des joueur(s) (P1/P2/P3/P4).
• Appuyez sur "**PLAY**" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
• Le tableau "**HOME**" affiche les joueurs 1/2/3/4, "**VISITOR**" affiche les points marqués.
• Une fois le score atteint à 14 points ou le temps écoulé à 99 secondes, compte à rebours de 5 secondes pour le tour du joueur suivant lorsque l'un des joueurs termine le jeu.
• Le joueur qui termine le jeu en premier gagne (la LED clignotera sur le gagnant).
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

7. Tir à Gauche et à Droite

• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu 7.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner un/des joueur(s) (P1/P2/P3/P4).
• Appuyez sur "**PLAY**" après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner la durée du jeu, 30/45/60 secondes.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour commencer le jeu.
• Le tableau "**HOME**" affiche le joueur, "**VISITOR**" affiche les points.
• Faites un tir dans la zone "**HOME**" lorsque la LED clignote sur "**HOME**", 2 points s'affichent sur "**HOME**".
• Faites un tir dans la zone "**VISITOR**" lorsque la LED clignote sur "**VISITOR**", 2 points s'affichent sur "**VISITOR**".
• Compte à rebours de 5 secondes pour le tour du joueur suivant lorsque l'un des joueurs termine le jeu.
• Le joueur avec le plus de points marqués gagne (la LED clignotera sur le joueur avec le score le plus élevé).
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

8. Un contre Un

• Appuyez sur "**PLAY**" pour entrer dans le jeu 8.
• Appuyez sur "**UP/Down**" pour sélectionner la durée du jeu, 30/45/60 secondes.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour commencer le jeu.
• Tir réussi dans la zone "**HOME**", 2 points pour "**HOME**", tous les tirs comptent 3 points dans les 10 dernières secondes.
• Tir réussi dans la zone "**VISITOR**", 2 points pour "**VISITOR**", tous les tirs comptent 3 points dans les 10 dernières secondes.
• Le joueur avec le plus de points marqués gagne lorsque le temps est écoulé.
• Appuyez sur "**PLAY**" pour redémarrer ce jeu.

serenelife™

Questions ou commentaires?
Nous sommes ici pour aider!
Phone: 1.718.535.1800
Serenelifehome.com/ContactUs

serenelife™



Gioco Arcade di Basket a Doppio Tiro

Sistema di Basket per Due Giocatori da Interno/ Esterno con Opzioni Audio, 8 Giochi Diversi e Ampio Tabellone Segnapunti LED

ITA

GUIDA PER L'UTENTE

Visita il nostro sito web

SCANSIONAMI
serenelifehome.com

IMPORTANTE! SI PREGA DI LEGGERE QUESTE ISTRUZIONI DI MONTAGGIO COMPLETAMENTE PRIMA DI ASSEMBLARE IL PRODOTTO.

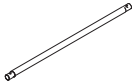
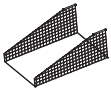
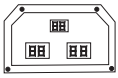
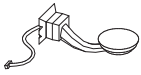
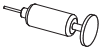
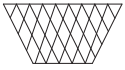
⚠AVVERTENZA

PERICOLO DI SOFFOCAMENTO: **QUESTO TAVOLO CONTIENE PICCOLE PALLE E PARTI NON ADATTE PER BAMBINI SOTTO I 3 ANNI DI ETÀ.**

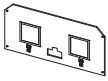
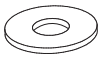
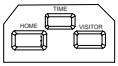
⚠AVVERTENZA:

1. Richiede 3 pile AA (non incluse).
2. Non mescolare pile vecchie e nuove.
3. Non mescolare pile alcaline, standard (zinco-carbone) o ricaricabili (nichel-cadmio).

ELENCO PARTI

1  Tubo Tavola L 2pz	2  Tubo Tavola 2pz	3  Tubo Sinistro 1pz	4  Tubo Destro 1pz	5  Tubo L Sinistro 1pz
6  Tubo L Destro 1pz	7  Tubo di Supporto 2pz	8  Tubo di Montaggio 2pz	9  Tubo Rampa 2pz	10  Tubo Rampa L 2pz
11  Tubo Rampa U 1pz	12  Tubo Orizzontale 2pz	13  Palla Rampa con Rete Laterale 1pz	14  Segnapunti Elettronico 1pz	15  Sensore di Cambio 2pz
16  Chiave a Brugola 1pz	17  Cerchio 2pz	18  Piastra di Supporto del Cerchio 2pz	19  Pompa di Gonfiaggio con Ago 1pz	20  Rete Pre-installati 2 pz

IDENTIFICATIVO PARTI

21  Tabellone 1pz	22  Rondella M6 46pz	23  Bullone M6 x 20mm 16pz	24  Bullone M6 x 29mm 6pz	25  Bullone M6 x 42mm 4pz
26  Bullone M6 x 50mm 4pz	27  Dado M6 32pz	28  Canestro 7" Dia. 4pz	29  Bullone 3.5 x 10mm 4pz	30  Piastra Frontale Segnapunti Elettronico 1pz
31  Chiave 1pz	32  Bullone M6 x 35mm 2pz	33  Perno di Blocco Pre-installato 2pz	34  Blocco a Molla Pre-installato 9pz	35  Anello di Plastica Pre-installato 2pz
36  Scatola di Controllo 1pz	37  Cavo di Controllo 1pz	38  Bullone 4 x 28mm 2pz	39  Fascia Autoadesiva 2pz	

ISTRUZIONI DI ASSEMBLAGGIO

1. Trovare una superficie pulita e livellata per iniziare l'assemblaggio del vostro Gioco di Basket.
   Raccomandiamo che due adulti lavorino insieme per assemblare questo gioco di basket.
2. Rimuovere tutte le parti dalla scatola e verificare che abbiate tutte le parti elencate nella lista parti.
   Tagliare con cura o strappare i quattro angoli della scatola così che il fondo della scatola possa essere utilizzato come superficie di lavoro.

FIG. 1 e 2

3. Attaccare i Tubi del Tabellone (#2) al Tubo Sinistro (#3) e al Tubo Destro (#4) usando il blocco a molla mostrato in FIG.1.
4. Attaccare i Tubi di Supporto (#7) ai Tubi di Montaggio (#8) usando il blocco a molla come mostrato in FIG.2.

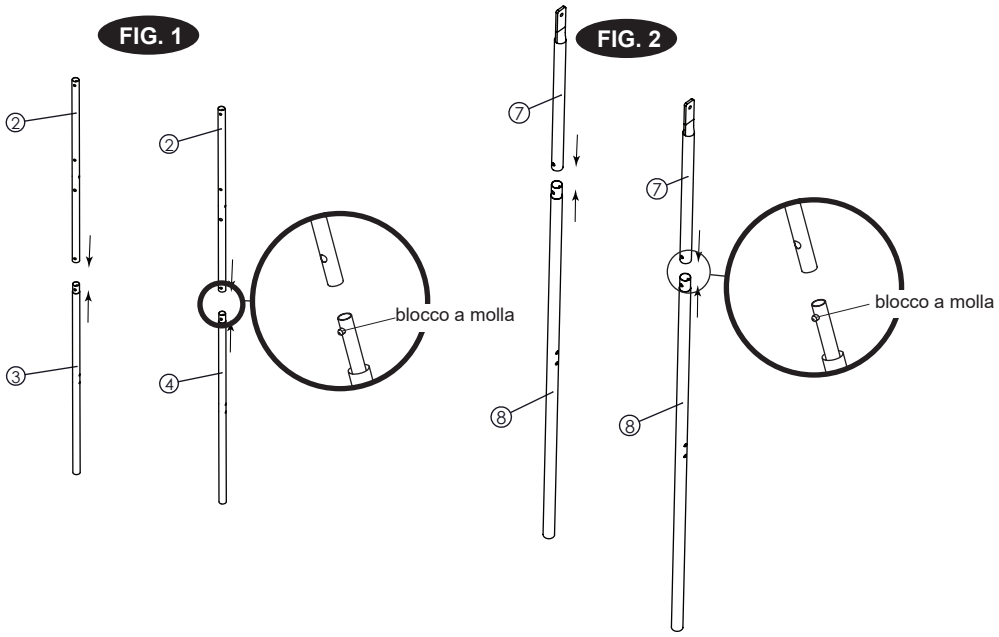


FIG. 3

5. Attaccare il Tubo L Sinistro (#5) e il Tubo L Destro (#6) insieme utilizzando il blocco a molla come mostrato in FIG.3.

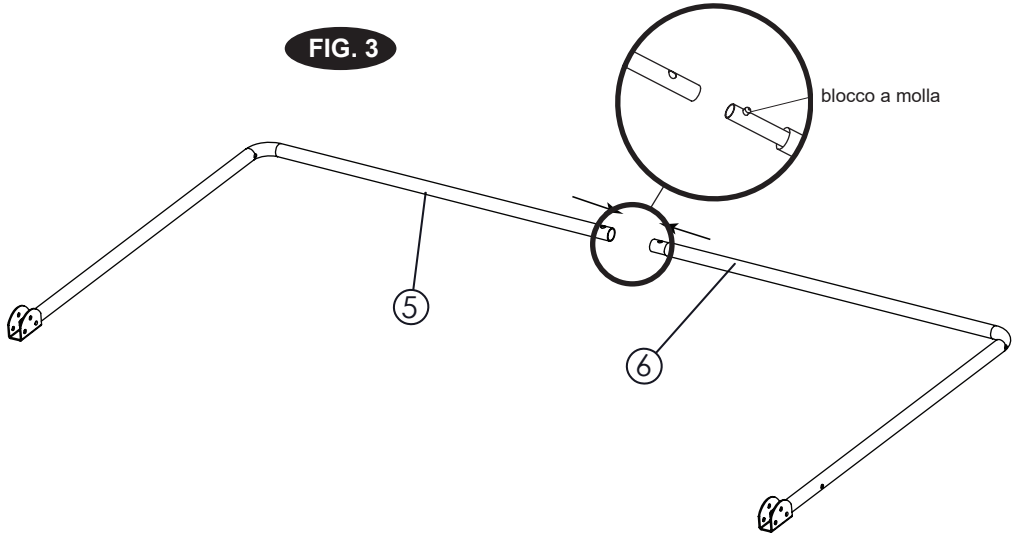


FIG. 4

6. Attaccare i Tubi L Sinistro e Destro (#5 e #6) ai Tubi Sinistro e Destro (#3 e #4) usando Bulloni (#26), Rondelle (#22) e Dadi (#27), e poi attaccare i Tubi L Sinistro e Destro (#5 e #6) al Tubo di Montaggio (#8) usando Bulloni (#26), Rondelle (#22) e Dadi (#27) come mostrato in FIG. 4A e 4B.
7. Attaccare il Tubo di Supporto e il Tubo di Montaggio (#7 e #8) al Tubo del Tabellone (#2) usando Bulloni (#24), Rondelle (#22) e Dadi (#27) come mostrato in FIG. 4C, ripetere questo passaggio per l'altro lato.
   Nota: Assicurarsi che il blocco a molla sia rivolto verso il basso.

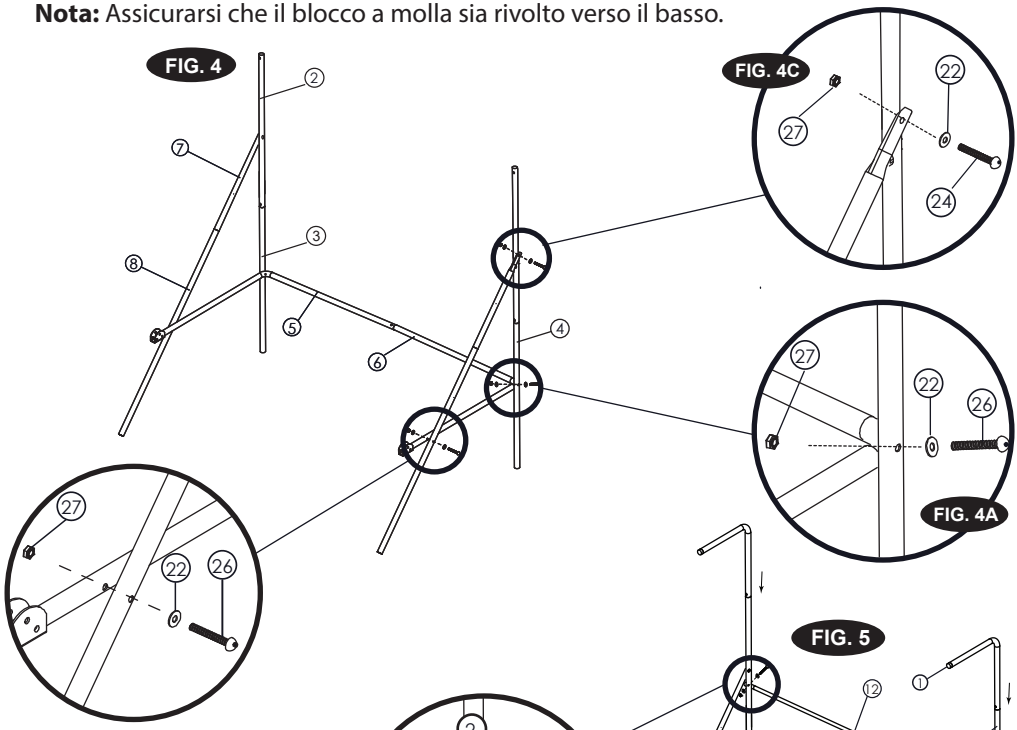


FIG. 5

8. Attaccare il Tubo Orizzontale (#12) al Tubo del Tabellone (#2) usando Bulloni (#24), Rondelle (#22) e Dadi (#27) come mostrato in FIG.5. Poi inserire i Tubi L del Tabellone (#1) al Tubo del Tabellone (#2) come mostrato in FIG.5.

FIG. 6 e 7

9. Attaccare i Tubi della Rampa (#9) ai Tubi L Sinistro e Destro (#5 e #6) usando Bulloni (#32), Rondelle (#22) e Dadi (#27) come mostrato in FIG.6.
10. Attaccare i Tubi L della Rampa (#10) al Tubo U della Rampa (#11) utilizzando il blocco a molla, e poi posizionare il Tubo L della Rampa (#10) al Tubo della Rampa (#9) usando il blocco a molla come mostrato in FIG.7.

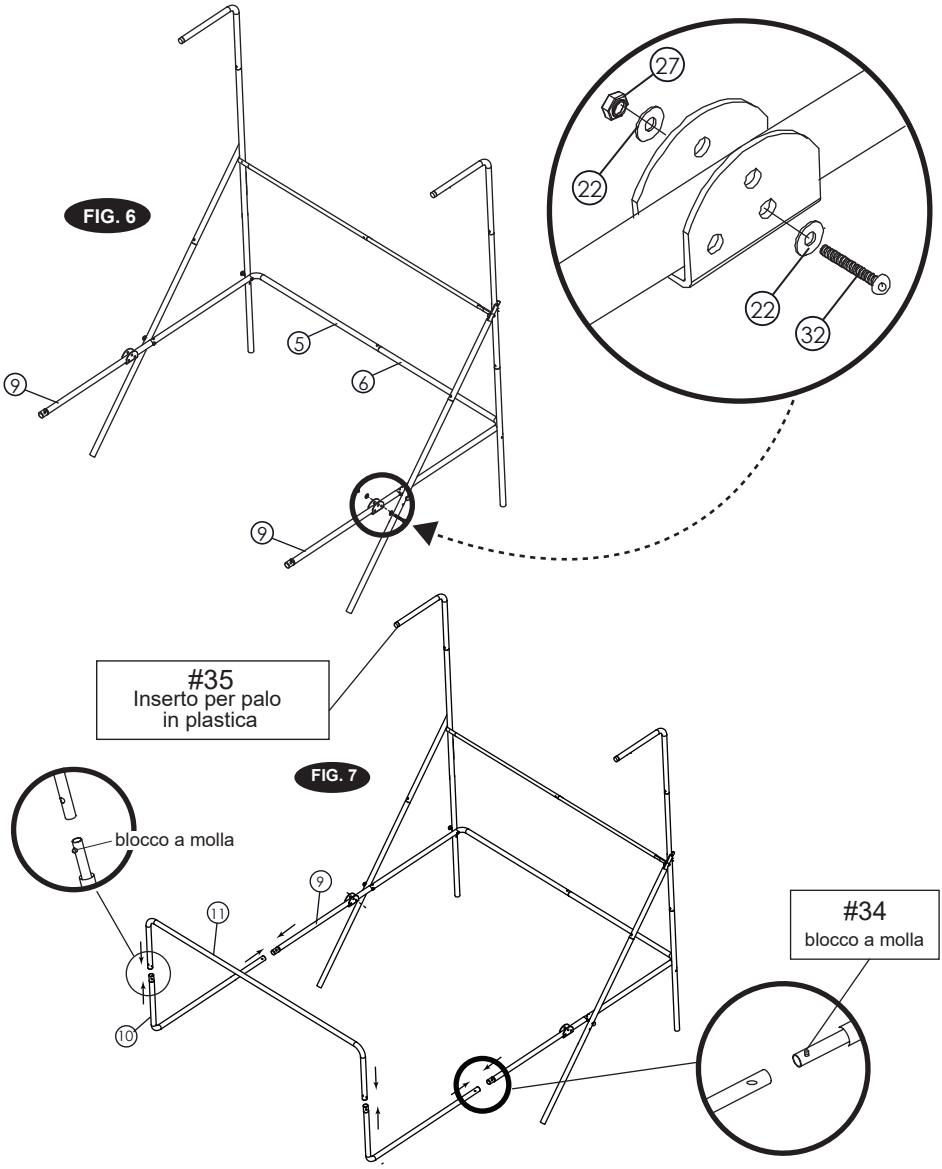


FIG. 8 e 9

11. Attaccare le Assemblee del Cerchio (#17) e le Piastre di Supporto del Cerchio (#18) al Tabellone (#21) usando i Bulloni (#23), le Rondelle (#22) e i Dadi (#27). E poi attaccare il Sensore di Cambio (#15) al Tabellone (#21) usando i Bulloni (#23), le Rondelle (#22) e i Dadi (#27). Assicurarsi di utilizzare la rondella su entrambi i lati del tabellone come mostrato in FIG. 8.

12. Attaccare la Piastra Frontale del Segnapunti Elettronico (#30) al Tabellone e connettere con il Segnapunti Elettronico (#14) usando i Bulloni (#29) come mostrato in FIG. 9.

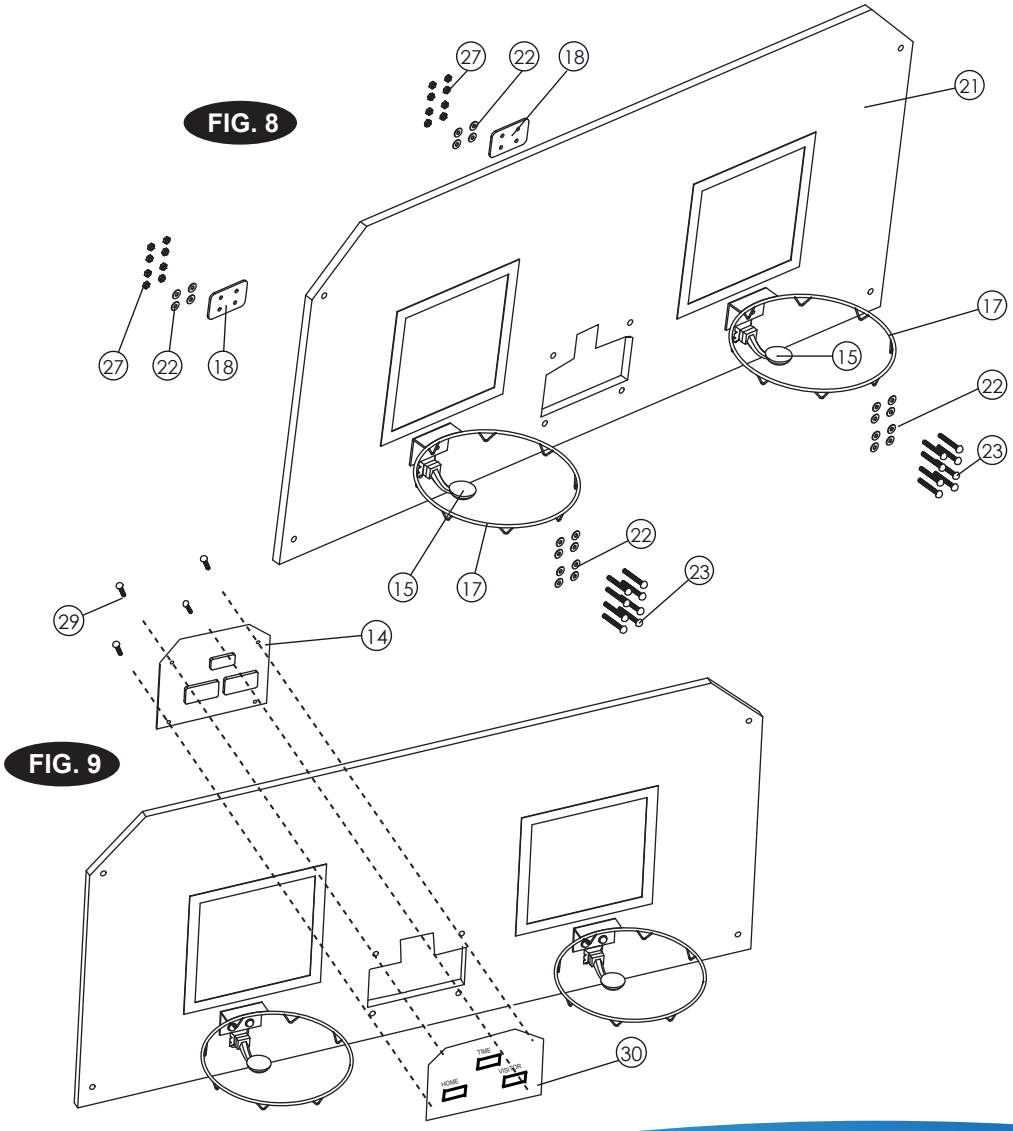


FIG. 10

13. Far scorrere le cinghie elastiche e la manica della Rampa per Palline con Rete Laterale (#13) sui Tubi del Tabellone come mostrato in FIG. 10A & 10B & 10C.
14. Far scorrere il Tubo Orizzontale (#12) davanti alla Rampa per Palline con Rete Laterale (#13) e fissarlo al Tubo U della Rampa (#11) usando Bulloni (#24), Rondelle (#22) e Dadi (#27) come mostrato in FIG.10D.

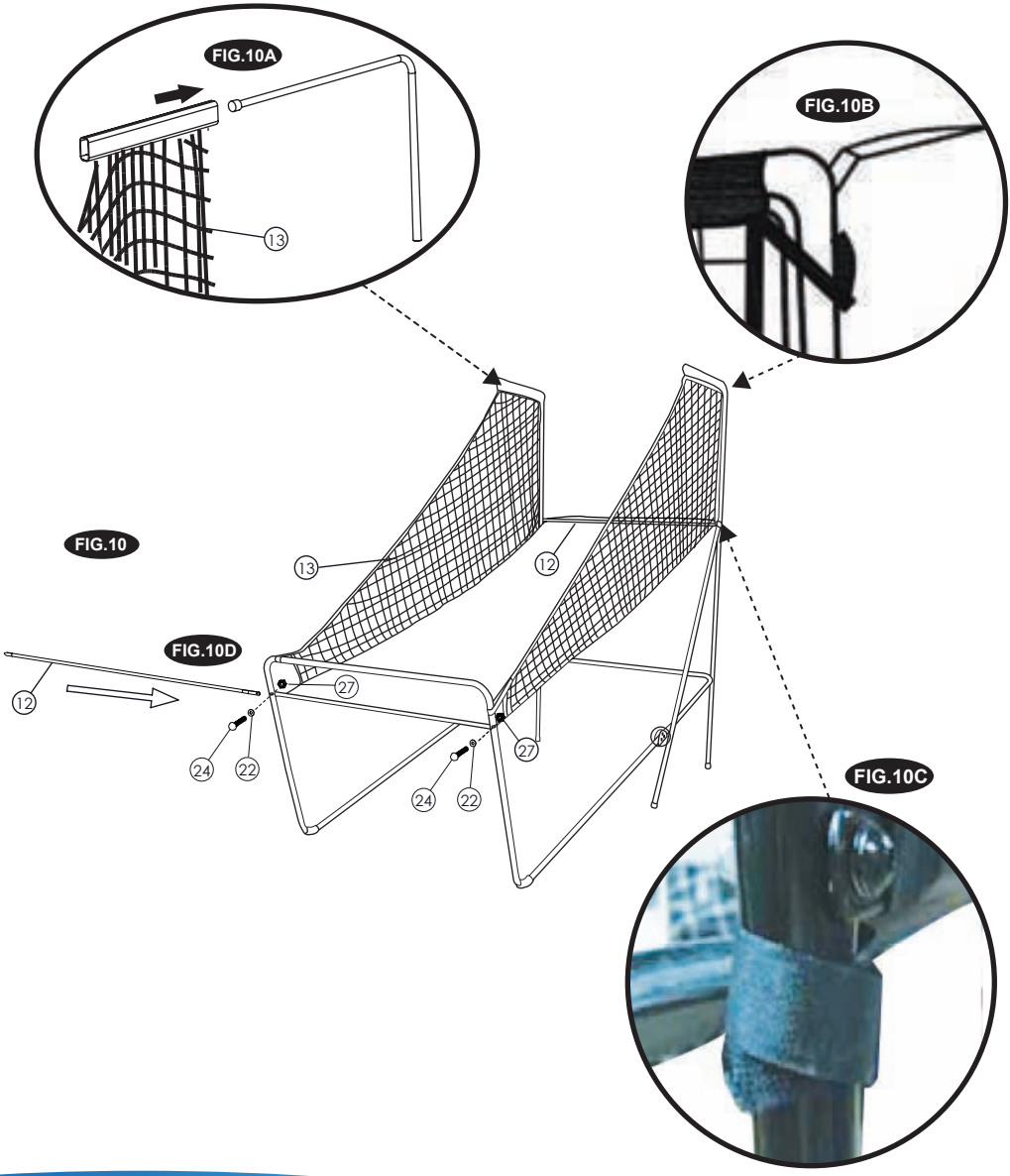


FIG. 11

15. Con l'aiuto di un altro adulto, attaccare il Tabellone (#21) ai Tubi del Tabellone (#1) usando Bulloni (#25), Rondelle (#22) e Dadi (#27) come mostrato in FIG.11A.
    In ogni foro inferiore del tabellone, attaccare le linguette della rampa di ritorno delle palline con rete (#13) usando Bulloni (#25), Rondelle (#22) e Dadi (#27) come mostrato in FIG.11B.
16. Inserire i Perni di Blocco (#33) ai Tubi L Sinistro e Destro (#5 e #6) come mostrato in FIG. 11C.

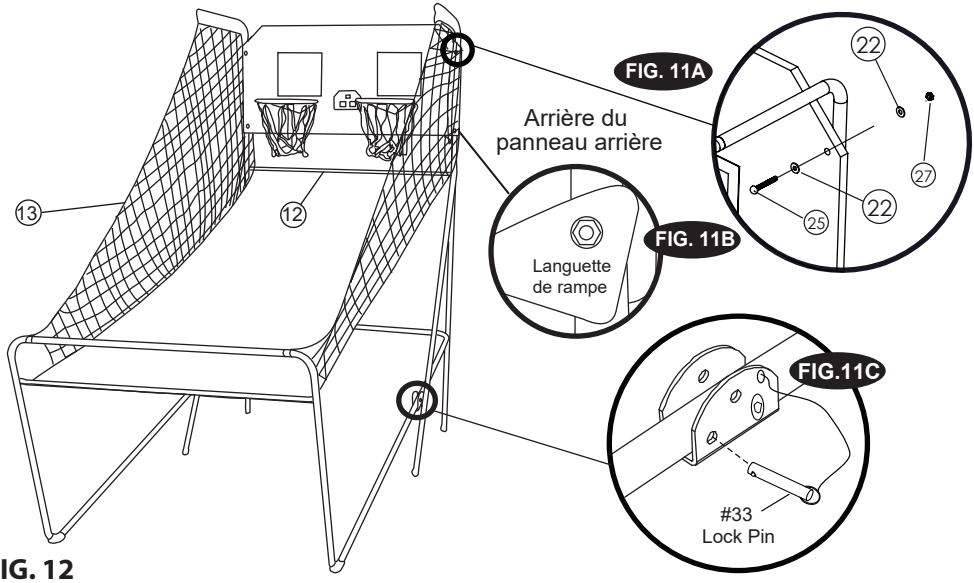
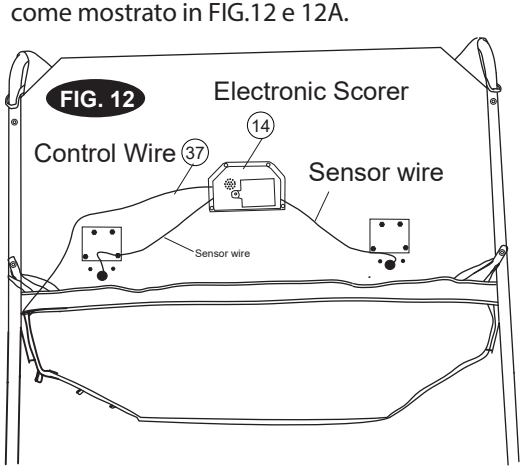


FIG. 12

17. Collegare il Filo del Sensore del Sensore di Cambio al Segnapunti Elettronico (#14) come mostrato in FIG. 12. Collegare il Cavo di Controllo (#37) al Segnapunti Elettronico (#14) come mostrato in FIG.12 e 12A.



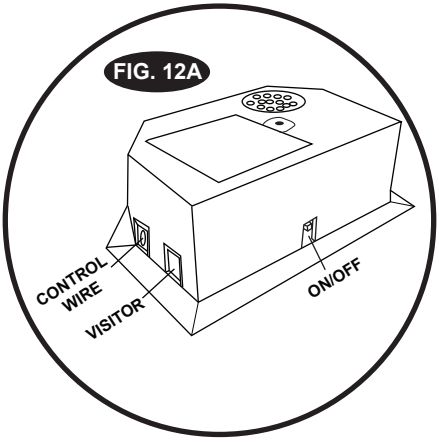


FIG. 13

18. Attaccare la Scatola di Controllo (#36) al centro del Tubo U della Rampa (#11) usando due Bulloni (#38) come mostrato in FIG.13 A.
19. Far passare il resto del Cavo di Controllo (#37) attraverso i passanti sulla Rampa di Ritorno delle Palline con Rete Laterale (#13) e collegarlo alla Scatola di Controllo (#36). Posizionare il Cavo di Controllo (#37) sul Tubo U della Rampa (#11) utilizzando le Fascette Adesive (#37) come mostrato in FIG.13 B.

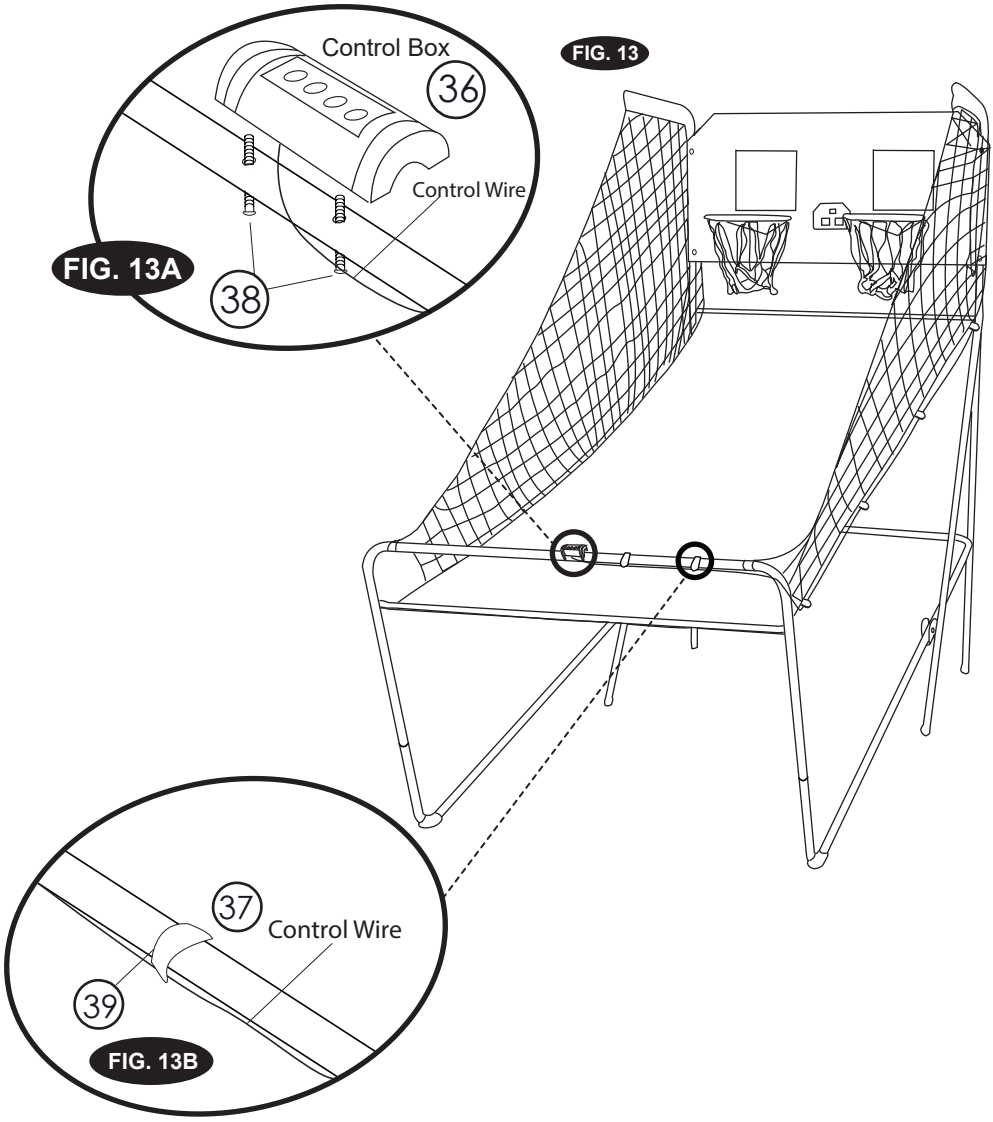
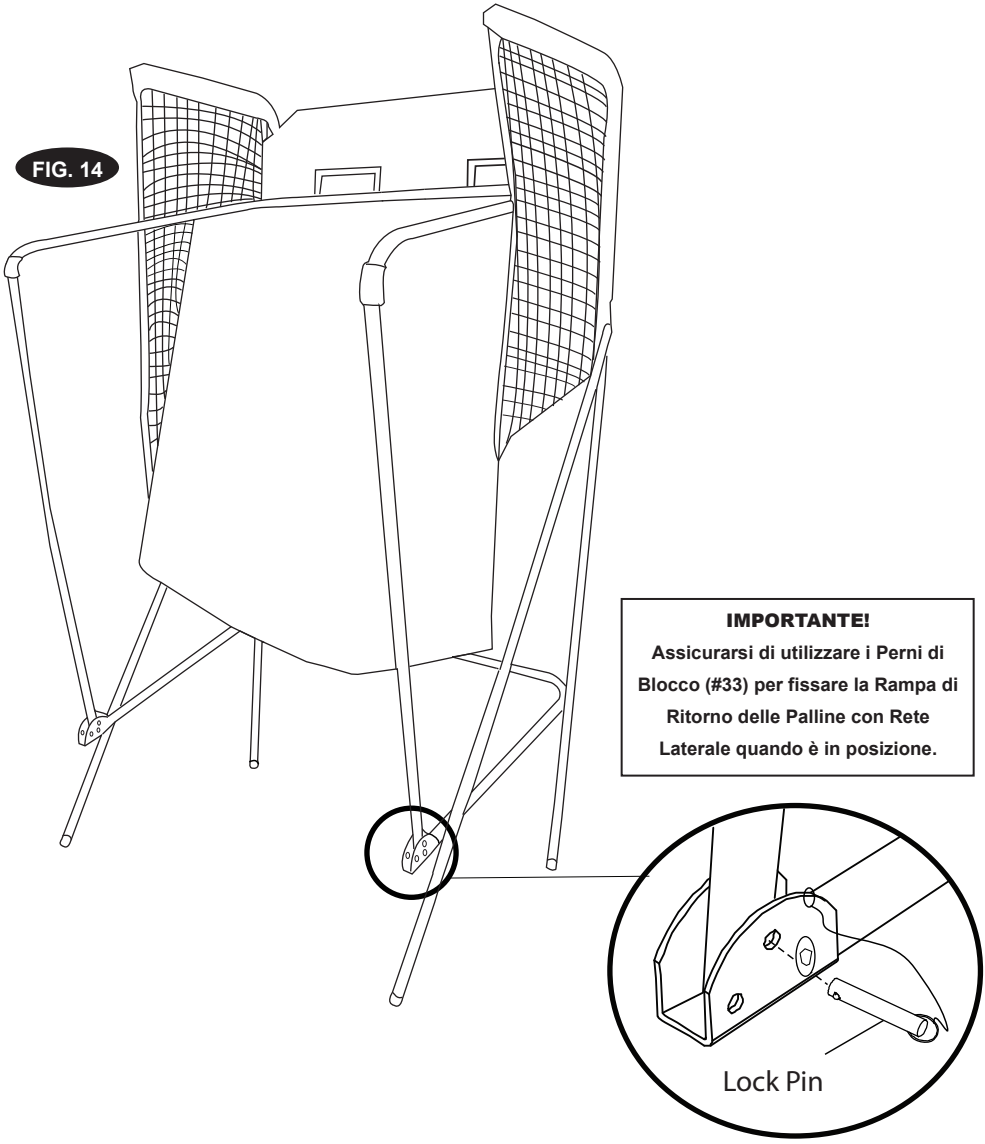


FIG. 14

20. Posizione di piegatura quando il gioco di basket non è in uso e inserire il Perno di Blocco (#33) come mostrato in FIG 14.

Nota: Il perno di blocco (#33) deve essere rimosso dalla sua posizione originale quando il gioco è in uso prima dell'inserimento nella nuova posizione quando piegato.

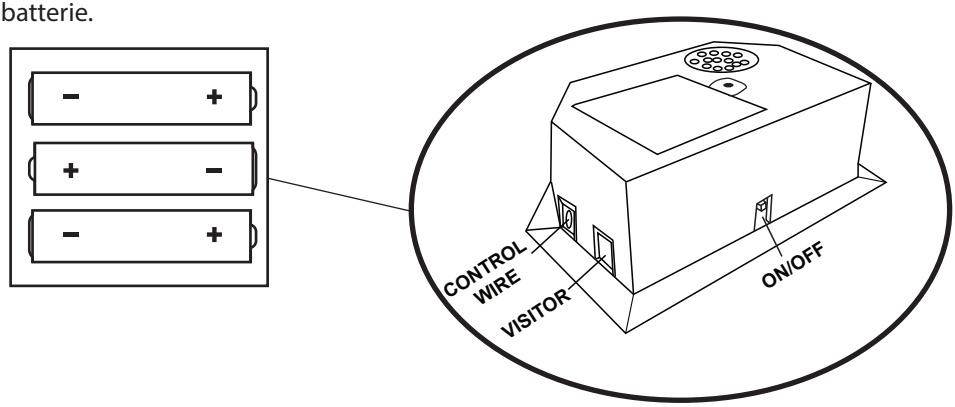
FIG. 14



OPERAZIONE SEGNAPUNTI ELETTRONICO

Installazione delle Batterie:

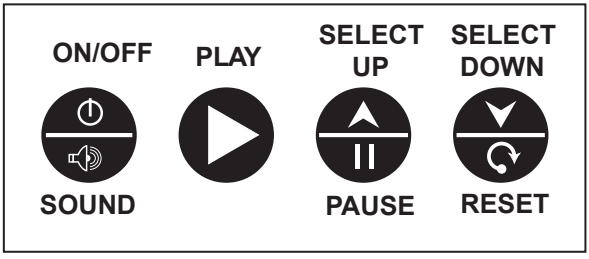
Usando un cacciavite, svitare il coperchio e aprire la scatola delle batterie. Inserire 3 batterie "AA" (non incluse) rispettando la polarità come mostrato nella parte interna del coperchio. Chiudere il coperchio e serrare la vite. Accendere il dispositivo usando l'interruttore ON/OFF. Se il gioco non sarà utilizzato per un lungo periodo di tempo, raccomandiamo di rimuovere le batterie.



OPERAZIONE DELLA SCATOLA DI CONTROLLO

- Premere "**ON/OFF**" per attivare il segnapunti.
- Il segnapunti "**HOME**" mostra "**01**" (partita impostata 1).
- Premere "**SELECT UP e DOWN**" per selezionare una partita.
- Premere "**SELECT UP e DOWN**" per entrare nella modalità di gioco selezionata.
- Premere "**SOUND**" per attivare/disattivare il suono durante il gioco.
- Premere "**PAUSE**" per mettere in pausa o iniziare il conteggio del tempo.
- Premere e tenere premuto il pulsante "**ON/OFF**" per 3 secondi per spegnere il segnapunti.
- Premere e tenere premuto il pulsante "**RESET**" per 3 secondi per resettare le partite.

Nota: Se non viene effettuato nessun tiro o non viene premuto alcun pulsante per 15 minuti, il segnapunti si spegnerà automaticamente.



PANNELLO DI CONTROLLO

SCEGLI TRA 8 DIVERSE OPZIONI DI GIOCO

1. Battaglia contro il tempo

• Premi "**PLAY**" per iniziare la partita 1.
• Premi "**UP/Down**" per selezionare singolo/multi giocatore (P1/P2/P3/P4).
• Premi "**PLAY**" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
• Premi "**UP/Down**" per selezionare il tempo di gioco, 30/45/60 secondi.
• Premi "**PLAY**" per iniziare la partita.
• Il segnapunti "**HOM**E" mostra Giocatore 1, 3; il segnapunti "**VISITOR**" (OSPITE) mostra Giocatore 2, 4.
• Tutti i tiri valgono 2 punti fino agli ultimi 10 secondi, ogni canestro vale 3 punti.
• Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno 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 "**PLAY**" per riavviare questa partita.

2. 3 Battaglia contro il tempo a 3 punti

• Premi "**PLAY**" per iniziare la partita 2.
• Premi "**UP/Down**" per selezionare singolo/multi giocatore (P1/P2/P3/P4).
• Premi "**PLAY**" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
• Premi "**UP/Down**" per selezionare il tempo di gioco, 30/45/60 secondi.
• Premi "**PLAY**" per iniziare la partita.
• Il segnapunti "**HOME**" mostra Giocatore 1, 3; il segnapunti "**VISITOR**" mostra Giocatore 2, 4.
• Tutti i tiri valgono 3 punti.
• Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno 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 "**PLAY**" per riavviare questa partita.

3. Battaglia a Ritroso

• Premi "**PLAY**" per iniziare la partita 3.
• Premi "**UP/Down**" per selezionare il tempo di gioco, 30/45/60 secondi.
• Premi "**PLAY**" per iniziare la partita.
• Canestro in "**HOME**" vale +2 punti mostrati sul segnapunti "**HOME**" e -2 punti per "**VISITOR**".
• Canestro in "**VISITOR**" vale +2 punti mostrati sul segnapunti "**VISITOR**" e -2 punti per "**HOME**".
• Una volta che un giocatore raggiunge 10 punti vince e la partita finisce.
• Premi "**PLAY**" per riavviare questa partita.

4. Cavallo

• Premi "**PLAY**" per entrare nel gioco.
• Premi "**UP/Down**" per selezionare più giocatori (P2/P3/P4)
• Premi "**PLAY**" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
• Il giocatore deve fare un canestro entro 2 secondi.
• Il primo giocatore è autorizzato a tirare a qualsiasi canestro (Casa o VISITATORE). Se il primo giocatore fa canestro entro 2 secondi, non viene data nessuna lettera. Il gioco continua per il giocatore successivo.
• Il segnapunti mostrerà "**prossimo giocatore (P2/P3/P4)**" e il LED lampeggerà due volte in un secondo. Dopo il lampeggio, il giocatore successivo deve replicare il tiro nello stesso canestro scelto dal primo giocatore.
• Se un giocatore non fa canestro entro 2 secondi, riceve la prima lettera "**H**" che verrà mostrata sul segnapunti. Il gioco rimane per lo stesso giocatore fino a quando non fa canestro. Se il giocatore continua a mancare, riceve "**O**" seguito da "**R**", "**S**", "**E**". Se viene data la lettera "**E**", il giocatore è fuori.
• Il primo giocatore a comporre "**cavallo**" perde. I giocatori restano in gioco ripetendo i passaggi d.e.f. fino a quando il gioco non è terminato.
• L'ultimo giocatore a comporre "**cavallo**" vince.
• Premi "**PLAY**" per riavviare questo gioco.

5. Punto di controllo

• Premi "**PLAY**" per entrare nel gioco 5.
• Premi "**UP/Down**" per selezionare singolo/multi giocatori (P1/P2/P3/P4).
• Premi "**PLAY**" per iniziare il gioco.
• "**HOME**" mostra "**giocatore**", "**VISITOR**" mostra "**24**" punti, preimpostato 40 secondi di tempo di gioco.
• I punti fatti verranno mostrati sul segnapunti "**HOME**".
• Prima che il tempo finisca, se vengono fatti 24/52/68/86 punti, il tempo di gioco aumenta 10/20/10/20 secondi rispettivamente.
• Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno del prossimo giocatore quando un giocatore finisce il gioco.
• Il giocatore con più punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto)
• Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge 99 punti.
• Premi "**PLAY**" per riavviare questo gioco.

6. In Giro per il Mondo

• Usare il nastro per segnare le linee di tiro.
• Premere "**PLAY**" per entrare nel gioco 6.
• Premere "**UP/Down**" per selezionare singolo/multi giocatori (P1/P2/P3/P4).
• Premere "**PLAY**" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
• Il segnapunti "**HOME**" mostra il giocatore 1/2/3/4, "**VISITOR**" mostra i punti segnati.
• Una volta che il punteggio raggiunge 14 punti o il tempo raggiunge 99 secondi, il conto alla rovescia di 5 secondi per il turno successivo inizia quando un giocatore finisce il gioco.
• Il giocatore che finisce per primo il gioco vince (il LED lampeggerà sul vincitore).
• Premere "**PLAY**" per riavviare questo gioco.

7. Tiro da Sinistra e Destra

• Premere "**PLAY**" per entrare nel gioco 7.
• Premere "**UP/Down**" per selezionare singolo/multi giocatori (P1/P2/P3/P4).
• Premere "**PLAY**" dopo aver selezionato il numero di giocatori.
• Premere "**UP/Down**" per selezionare il tempo di gioco, 30/45/60 secondi.
• Premere "**PLAY**" per iniziare il gioco.
• Il segnapunti "**HOME**" mostra il giocatore, "**VISITOR**" mostra i punti.
• Fare un canestro in "**HOME**" quando il LED lampeggia su "**HOME**", 2 punti segnati sul display di "**HOME**".
• Fare un canestro in "**VISITOR**" quando il LED lampeggia su "**VISITATORE**", 2 punti segnati sul display di "**VISITOR**".
• Conto alla rovescia di 5 secondi per il turno successivo quando un giocatore finisce il gioco.
• Il giocatore con più punti segnati vince (il LED lampeggerà sul giocatore con il punteggio più alto).
• Premere "**PLAY**" per riavviare questo gioco.

8. Uno contro Uno

• Premere "**PLAY**" per entrare nel gioco 8.
• Premere "**UP/Down**" per selezionare il tempo di gioco, 30/45/60 secondi.
• Premere "**PLAY**" per iniziare il gioco.
• Un canestro in "**HOME**" vale 2 punti per "**HOME**", tutti i tiri contano 3 punti fatti in 10 secondi.
• Un canestro in "**VISITOR**" vale 2 punti per "**VISITATORE**", tutti i tiri contano 3 punti fatti in 10 secondi.
• Il giocatore con più punti segnati vince quando il tempo è scaduto.
• Premere "**PLAY**" per riavviare questo gioco.

serenelife™

Domande o Commenti?
Siamo qui per aiutarti!
Phone: 1.718.535.1800
Serenelifehome.com/ContactUs

serenelife™



Double Shot Basketball Arcade Spiel

Zwei-Spieler-Basketball-System für drinnen und draußen mit Audio-Optionen, 8 verschiedenen Spielen und großer LED-Anzeigetafel

Besuche unsere Webseite

SCAN MICH

serenelifehome.com

GER

BENUTZERHANDBUCH

WICHTIG! BITTE LESEN SIE DIESE MONTAGEANLEITUNG VOLLSTÄNDIG DURCH, BEVOR SIE DAS PRODUKT ZUSAMMENBAUEN.

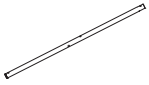
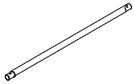
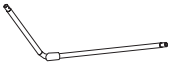
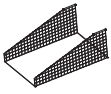
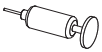
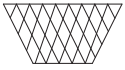
⚠WARNUNG

VERSCHLUCKUNGSGEFAHR: DIESER TISCH ENTHÄLT KLEINE BÄLLE UND TEILE, DIE NICHT FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN GEEIGNET SIND.

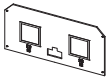
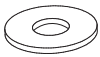
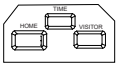
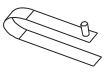
⚠WARNUNG:

1. Benötigt 3 AA-Batterien (nicht enthalten).
2. Mischen Sie nicht alte und neue Batterien.
3. Mischen Sie keine Alkali-, Standard- (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien.

TEILELISTE

1  L-Rohr 2Stk.	2  Röhrentisch 2Stk.	3  Rohr Links 1Stk.	4  Rohr Rechts 1Stk.	5  Rohr L Links 1Stk.
6  Rohr L Rechts 1Stk.	7  Stützrohr 2Stk.	8  Befestigungsrohr 2Stk.	9  Rampenrohr 2Stk.	10  Rampenrohr L 2Stk.
11  Rampenrohr U 1Stk.	12  Horizontalrohr 2Stk.	13  Rampenkugel mit Seitennetz 1Stk.	14  Elektronische Anzeigetafel 1Stk.	15  Gangsensor 2Stk.
16  Inbusschlüssel 1Stk.	17  Felge 2Stk.	18  Felgenstützplatte 2Stk.	19  Inflation Pumpe mit Nadel 1Stk.	20 vorinstalliert  Netz 2Stk.

TEILEKENNZEICHNUNG

21  Anzeigetafel 1Stk.	22  Unterlegscheibe M6 46Stk.	23  Schraube M6 x 20mm 16Stk.	24  Schraube M6 x 29mm 6Stk.	25  Schraube M6 x 42mm 4Stk.
26  Schraube M6 x 50mm 4Stk.	27  Mutter M6 32Stk.	28  Korb 7" Durchm. 4Stk.	29  Schraube 3,5 x 10mm 4Stk.	30  Frontplatte Elektronische Anzeigetafel 1Stk.
31  Schraubenschlüssel 1Stk.	32  Schraube M6 x 35mm 2Stk.	33 vorinstalliert  Sicherungsstift 2Stk.	34 vorinstalliert  Federschloss 9Stk.	35 vorinstalliert  Kunststoffring 2Stk.
36  Steuerkasten 1Stk.	37  Steuerkabel 1Stk.	38  Schraube 4 x 28mm 2Stk.	39  Selbstklebendes Band 2Stk.	

MONTAGEANLEITUNG

1. Suchen Sie sich eine saubere, ebene Fläche, um mit dem Zusammenbau Ihres Basketballspiels zu beginnen. Wir empfehlen, dass zwei Erwachsene zusammenarbeiten, um dieses Basketballspiel zusammenzubauen.
2. Nehmen Sie alle Teile aus dem Karton und überprüfen Sie, ob Sie alle in der Teileliste aufgeführten Teile haben. Schneiden oder reißen Sie die vier Ecken des Kartons vorsichtig ab, so dass der Boden des Kartons als Arbeitsfläche verwendet werden kann.

ABBILDUNGEN 1 und 2

3. Befestigen Sie die Anzeigetafelrohre (#2) mit Hilfe des in ABB. 1 gezeigten Federblocks am linken Rohr (#3) und am rechten Rohr (#4).
4. Befestigen Sie die Stützrohre (#7) an den Montagerohren (#8) mit Hilfe des Federverschlusses, wie in ABB. 2 dargestellt.

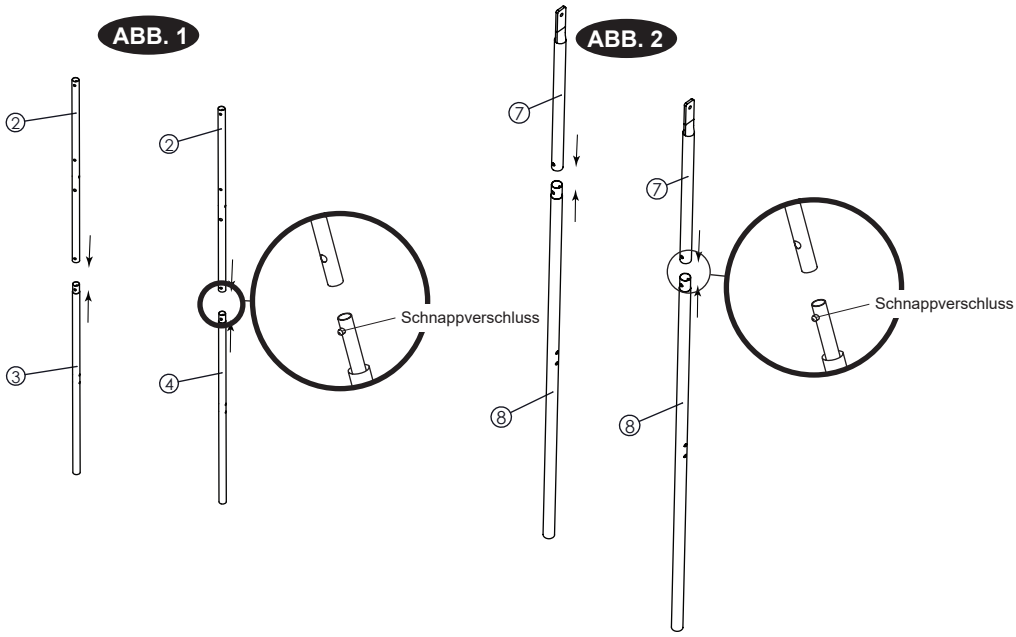


ABBILDUNG 3

5. Das linke L-Rohr (Nr. 5) und das rechte L-Rohr (Nr. 6) mit Hilfe des Federverschlusses wie in ABB. 3 dargestellt zusammenfügen.

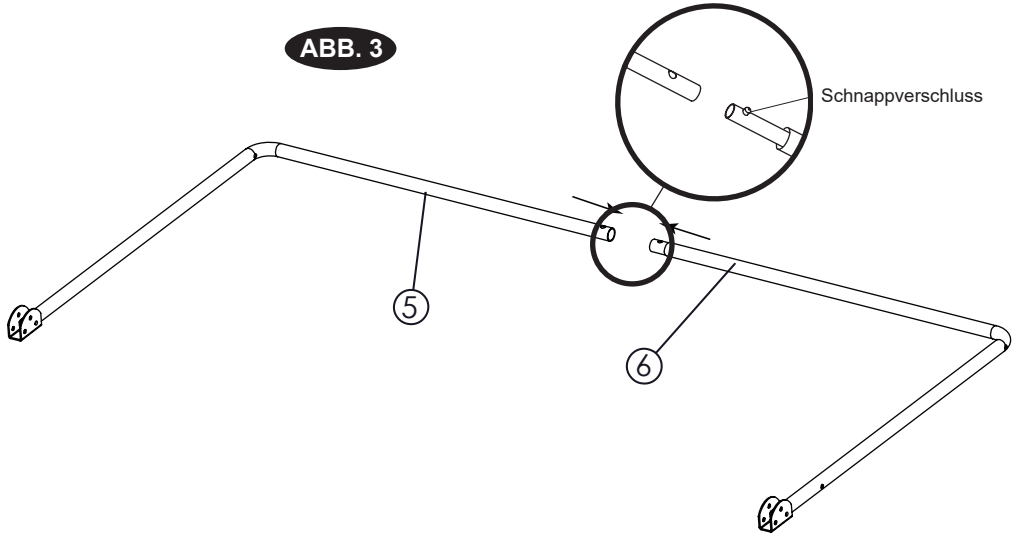


ABBILDUNG 4

6. Befestigen Sie das linke und rechte L-Rohr (#5 und #6) an den linken und rechten L-Rohren (#3 und #4) mit Schrauben (#26), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27), und befestigen Sie dann das linke und rechte L-Rohr (#5 und #6) am Montagerohr (#8) mit Schrauben (#26), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27), wie in ABB. 4A und 4B gezeigt.
7. Befestigen Sie das Stützrohr und das Montagerohr (#7 und #8) mit den Schrauben (#24), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27) am Anzeigerrohr (#2), wie in ABB. 4C gezeigt, und wiederholen Sie diesen Schritt für die andere Seite.
   Hinweis: Achten Sie darauf, dass der Federblock nach unten gerichtet ist.

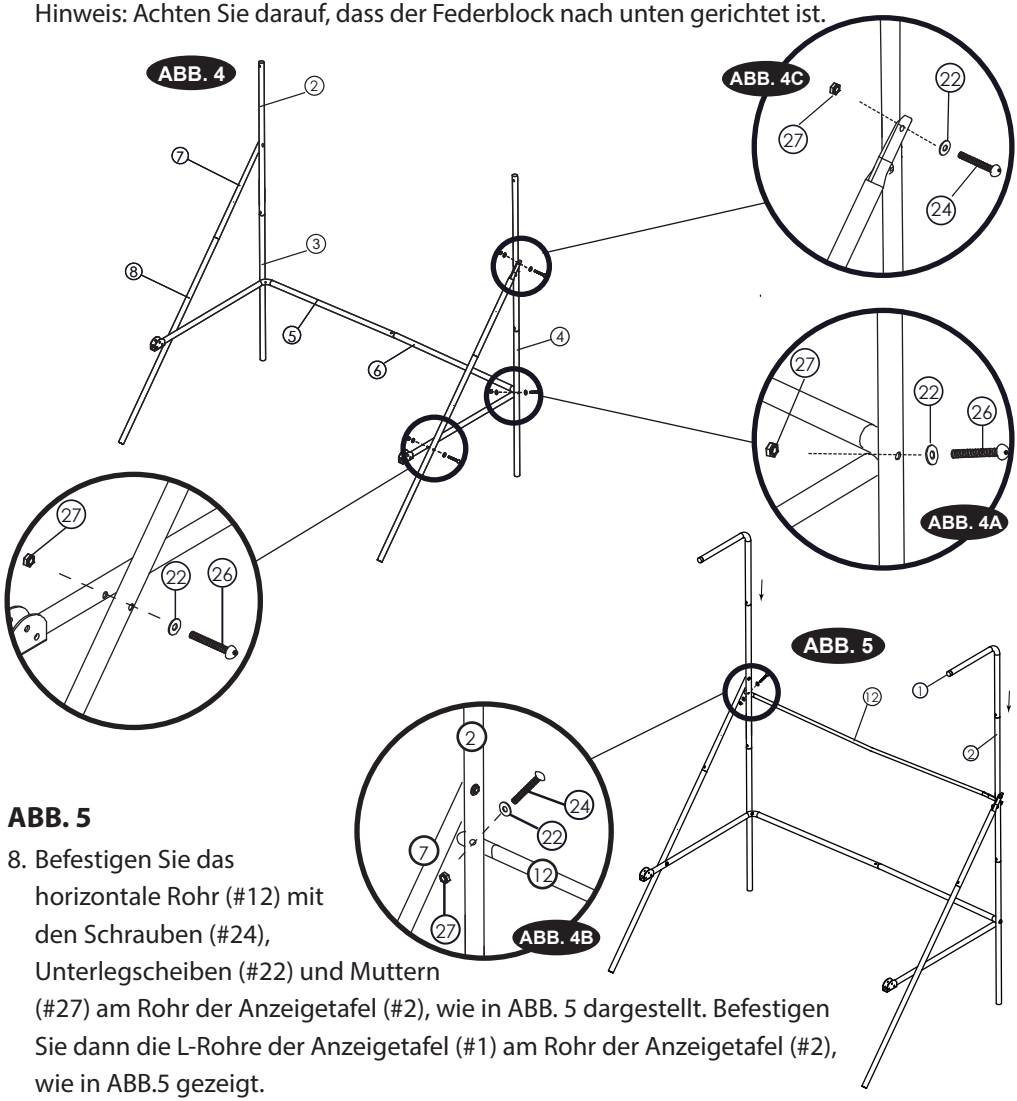
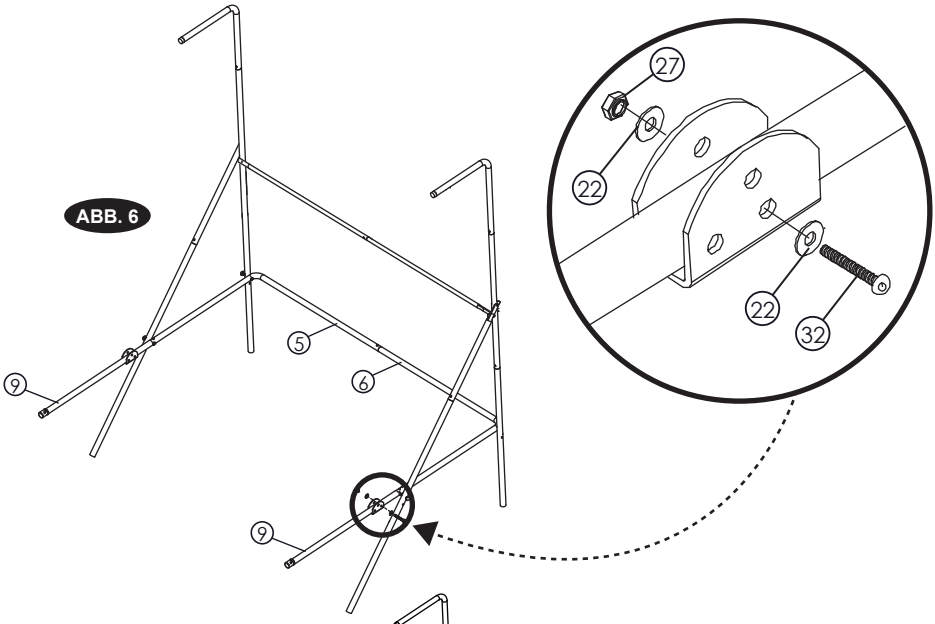


ABB. 5

8. Befestigen Sie das horizontale Rohr (#12) mit den Schrauben (#24), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27) am Rohr der Anzeigetafel (#2), wie in ABB. 5 dargestellt. Befestigen Sie dann die L-Rohre der Anzeigetafel (#1) am Rohr der Anzeigetafel (#2), wie in ABB.5 gezeigt.

ABBILDUNG 6 und 7

9. Befestigen Sie die Rampenrohre (#9) an den linken und rechten L-Rohren (#5 und #6) mit Schrauben (#32), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27), wie in ABB.6 dargestellt.
10. Befestigen Sie die Rampenrohre L (#10) mit dem Federverschluss am Rampenrohr U (#11) und positionieren Sie dann das Rampenrohr L (#10) mit dem Federverschluss am Rampenrohr (#9), wie in ABB.7 dargestellt.



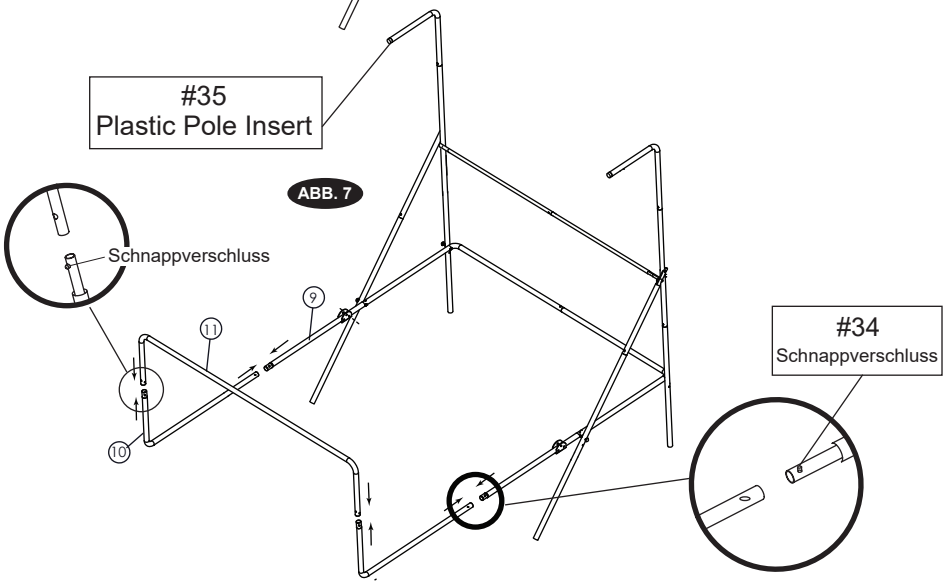


ABB. 8 und 9

11. Befestigen Sie die Felgenbaugruppen (#17) und Felgenstützplatten (#18) mit den Schrauben (#23), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27) an der Platte (#21). Befestige dann den Zahnradsensor (#15) mit den Schrauben (#23), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27) an der Anzeigetafel (#21). Achten Sie darauf, dass Sie die Unterlegscheiben auf beiden Seiten der Tafel verwenden, wie in ABB. 8 gezeigt.

12. Befestigen Sie die Frontplatte der elektronischen Anzeigetafel (#30) an der Anzeigetafel und verbinden Sie sie mit der elektronischen Anzeigetafel (#14) mit den Schrauben (#29), wie in ABB. 9 gezeigt.

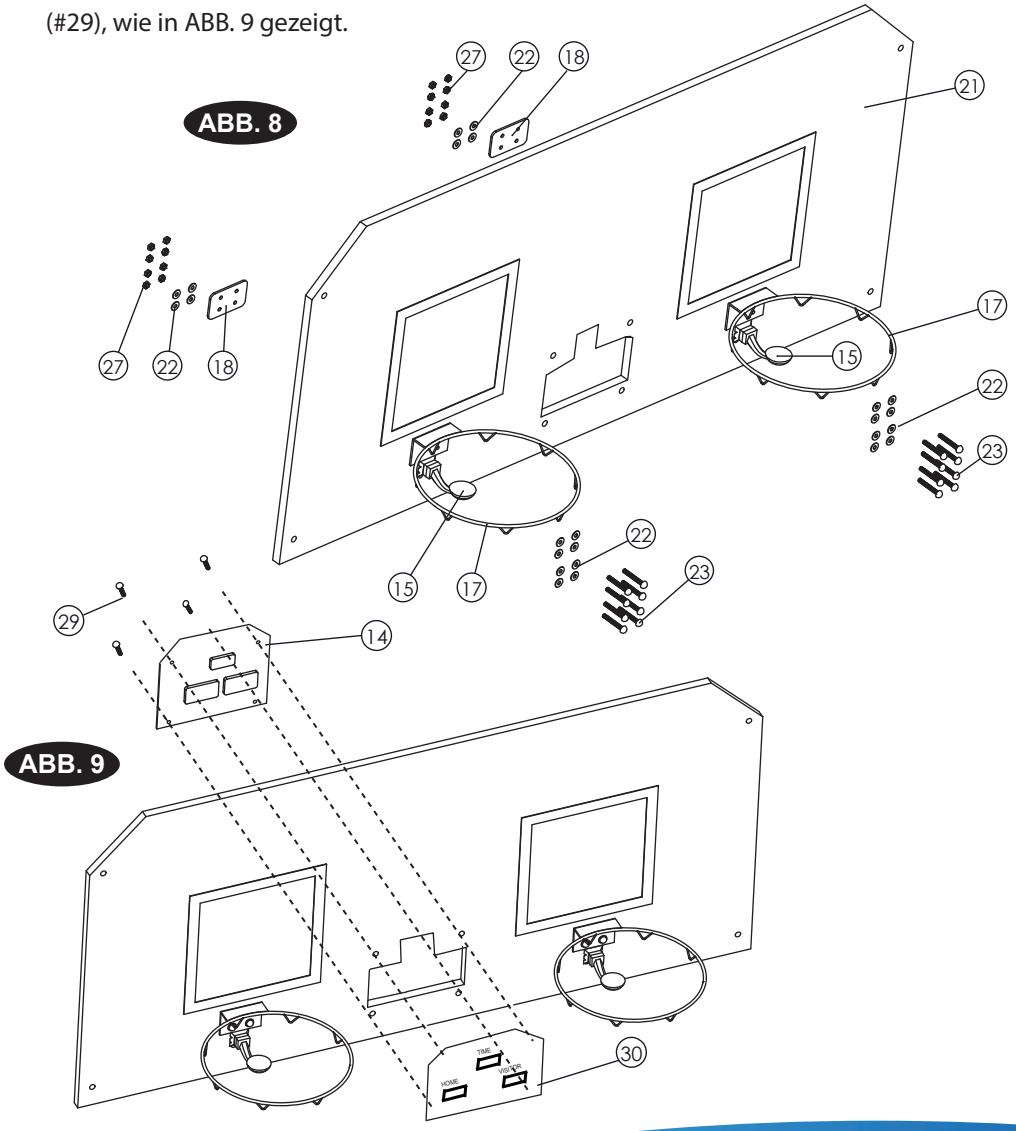


ABBILDUNG 10

13. Schieben Sie die elastischen Bänder und die Hülse der seitlichen Netzballrampe (#13) über die Rohre der Anzeigetafel, wie in ABB. 10A & 10B & 10C gezeigt.
14. Schieben Sie das horizontale Rohr (#12) vor die seitliche Netzballrampe (#13) und befestigen Sie es mit Schrauben (#24), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27) am U-Rohr der Rampe (#11), wie in ABB. 10D dargestellt.

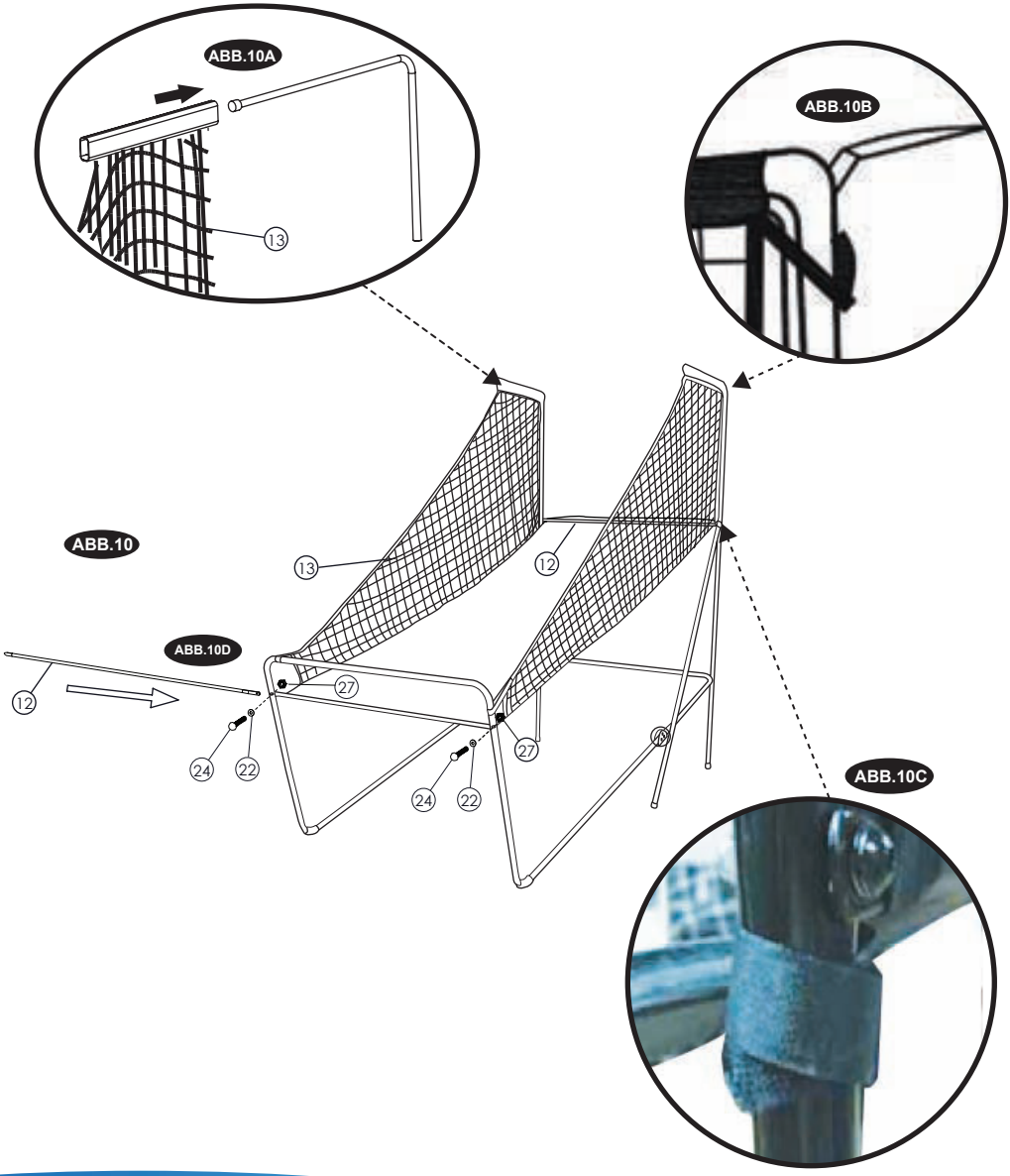


ABBILDUNG 11

15. Befestigen Sie mit Hilfe eines anderen Erwachsenen die Anzeigetafel (#21) mit Schrauben (#25), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27) an den Anzeigetafelrohren (#1), wie in ABB.11A dargestellt. Befestigen Sie in jedem unteren Loch der Anzeigetafel die Ballrücklauframpen mit Netz (#13) mit Schrauben (#25), Unterlegscheiben (#22) und Muttern (#27), wie in ABB.11B gezeigt.
16. Befestigen Sie die Verriegelungsstifte (#33) an den linken und rechten L-Rohren (#5 und #6) wie in ABB. 11C gezeigt.

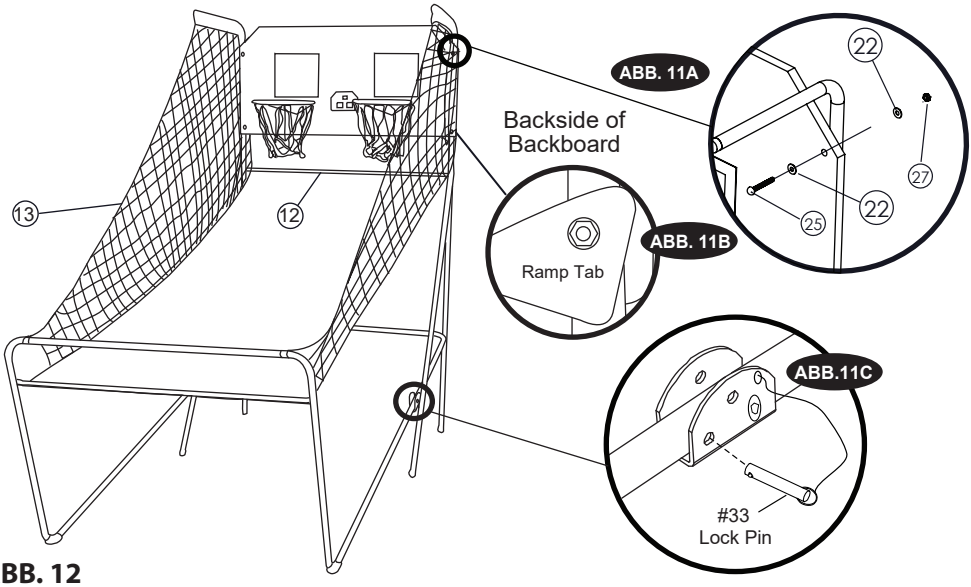
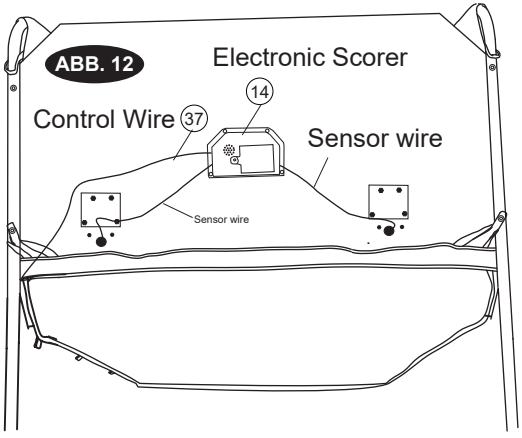


ABB. 12

17. Schließen Sie das Schaltsensorkabel an den elektronischen Anzeiger (#14) an, wie in ABB. 12 dargestellt. Schließen Sie das Steuerkabel (#37) an den elektronischen Anzeiger (#14) an, wie in ABB. 12 und 12A dargestellt.



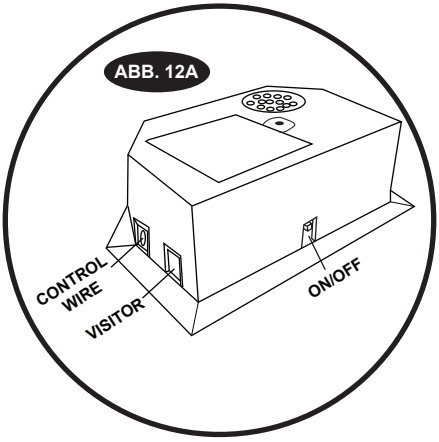


ABBILDUNG 13

18. Befestigen Sie die Steuerbox (#36) mit zwei Schrauben (#38) in der Mitte des Rampenrohrs U (#11), wie in ABB.13 A dargestellt.
19. Führen Sie den Rest des Steuerkabels (#37) durch die Schlaufen an der Kugelrücklauframpe mit Seitengitter (#13) und verbinden Sie es mit dem Steuerkasten (#36). Positionieren Sie das Steuerkabel (#37) über dem Rampenrohr U (#11) mit den Klebebändern (#37), wie in ABB. 13 B gezeigt.

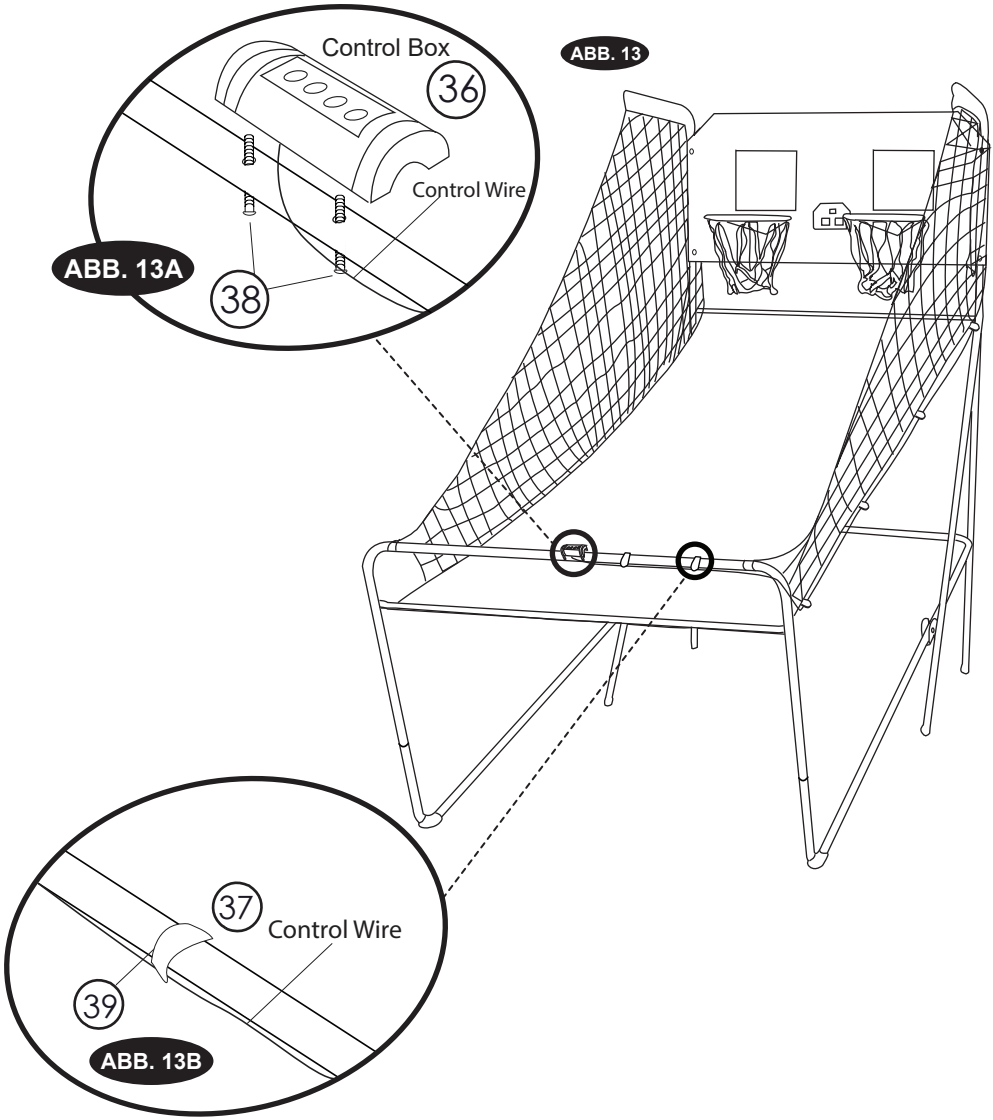
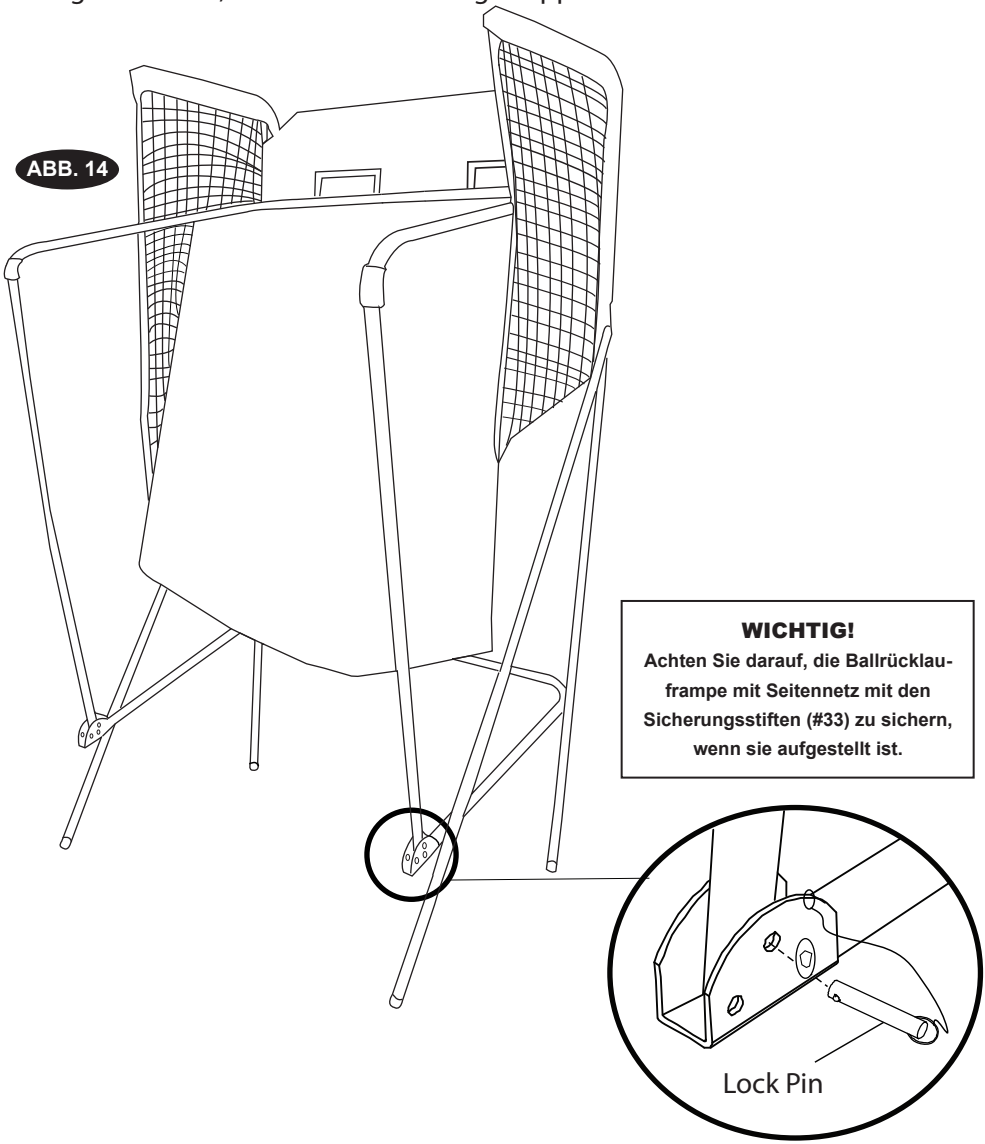


ABB. 14

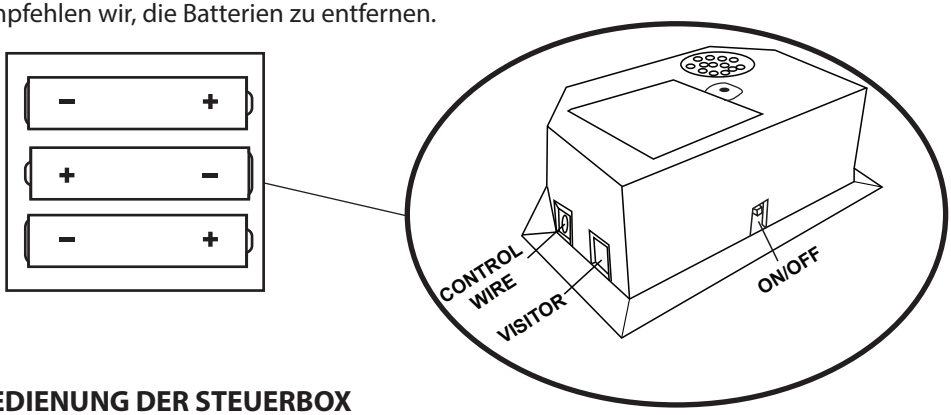
20. Biegen Sie die Position, wenn das Basketballspiel nicht in Gebrauch ist, und setzen Sie den Sicherungsstift (#33) ein, wie in ABB. 14 gezeigt.
    Hinweis: Der Sicherungsstift (#33) muss aus seiner ursprünglichen Position entfernt werden, wenn das Spiel in Gebrauch ist, bevor er in die neue Position eingesetzt wird, wenn es zusammengeklappt ist.



BETRIEB DER ELEKTRONISCHEN ANZEIGETAFEL

Einsetzen der Batterien:

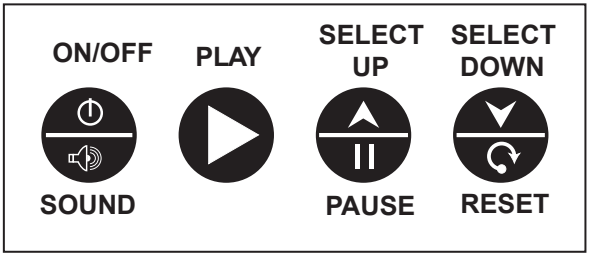
Schrauben Sie mit einem Schraubenzieher den Deckel ab und öffnen Sie das Batteriefach. Legen Sie 3 AA-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) ein und achten Sie dabei auf die Polarität, die auf der Innenseite des Deckels angegeben ist.
Schließen Sie den Deckel und ziehen Sie die Schraube fest. Schalten Sie das Gerät mit dem ON/OFF-Schalter ein. Wenn das Spiel über einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird, empfehlen wir, die Batterien zu entfernen.



BEDIENUNG DER STEUERBOX

- Drücken Sie "**ON/OFF**", um die Anzeigetafel zu aktivieren.
- Auf der Anzeigetafel "**HOME**" wird "**01**" (Spielsatz 1) angezeigt.
- Drücken Sie "**SELECT UP und DOWN**", um ein Spiel auszuwählen.
- Drücken Sie "**SELECT UP und DOWN**", um den ausgewählten Spielmodus aufzurufen.
- Drücken Sie "**SOUND**", um den Ton während des Spiels zu aktivieren/deaktivieren.
- Drücken Sie "**PAUSE**", um den Zeitcountdown anzuhalten oder zu starten.
- Halten Sie die Taste "**ON/OFF**" 3 Sekunden lang gedrückt, um die Anzeigetafel auszuschalten.
- Halten Sie die "**RESET**"-Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um das Spiel zurückzusetzen.

Hinweis: Wenn 15 Minuten lang keine Schüsse abgegeben oder keine Tasten gedrückt werden, schaltet sich die Anzeigetafel automatisch aus.



BEDIENFELD

WÄHLEN SIE AUS 8 VERSCHIEDENEN SPIELOPTIONEN

1. Kampf gegen die Zeit

• Drücken Sie "**PLAY**", um Spiel 1 zu starten.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um Einzel-/Mehrspieler zu wählen (P1/P2/P3/P4).
• Drücken Sie "**PLAY**", nachdem Sie die Anzahl der Spieler ausgewählt haben.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um die Spielzeit zu wählen, 30/45/60 Sekunden.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel zu starten.
• Die Anzeigetafel "**HOME**" zeigt Spieler 1, 3; die Anzeigetafel "**VISITOR**" zeigt Spieler 2, 4.
• Alle Schüsse sind bis zu den letzten 10 Sekunden 2 Punkte wert, jeder Korb ist 3 Punkte wert.
• 5-Sekunden-Countdown bis zur nächsten Runde, wenn ein Spieler das Spiel beendet.
• Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (die LED blinkt bei dem Spieler mit der höchsten Punktzahl).
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel neu zu starten.

2. 3-Punkte-Zeitschlacht

• Drücken Sie "**PLAY**", um Spiel 2 zu starten.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um Einzel-/Mehrspieler zu wählen (P1/P2/P3/P4).
• Drücken Sie "**PLAY**", nachdem Sie die Anzahl der Spieler ausgewählt haben.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um die Spielzeit zu wählen, 30/45/60 Sekunden.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel zu starten.
• Die Anzeigetafel "**HOME**" zeigt Spieler 1, 3; die Anzeigetafel "**VISITOR**" zeigt Spieler 2, 4.
• Alle Schüsse sind 3 Punkte wert.
• 5-Sekunden-Countdown bis zur nächsten Runde, wenn ein Spieler das Spiel beendet hat.
• Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (die LED blinkt bei dem Spieler mit der höchsten Punktzahl).
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel neu zu starten.

3. Kampf zurück

• Drücken Sie "PLAY", um Spiel 3 zu starten.
• Drücken Sie "UP/Down", um die Spielzeit zu wählen, 30/45/60 Sekunden.
• Drücken Sie "PLAY", um das Spiel zu starten.
• Ein Korb in "HOME" ist +2 Punkte wert, die auf der Anzeigetafel für "HOME" angezeigt werden, und -2 Punkte für "VISITOR".
• Ein Korb in "VISITOR" ist +2 Punkte wert, die auf der Anzeigetafel "VISITOR" angezeigt werden, und -2 Punkte für "HOME".
• Sobald ein Spieler 10 Punkte erreicht hat, gewinnt er und das Spiel endet.
• Drücken Sie "PLAY", um das Spiel neu zu starten.

4. Pferd

• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel 4 zu starten.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um mehrere Spieler auszuwählen (P2/P3/P4)
• Drücken Sie "**PLAY**", nachdem Sie die Anzahl der Spieler ausgewählt haben.
• Der Spieler muss innerhalb von 2 Sekunden einen Korb erzielen.
• Der erste Spieler darf auf jeden beliebigen Korb schießen (HOME oder VISITOR). Wenn der erste Spieler innerhalb von 2 Sekunden einen Korb erzielt, wird kein Buchstabe vergeben. Das Spiel wird für den nächsten Spieler fortgesetzt.
• Auf der Anzeigetafel wird "**next player (P2/P3/P4)**" angezeigt und die LED blinkt zweimal innerhalb einer Sekunde. Nach dem Blinken muss der nächste Spieler erneut auf denselben Korb schießen, den der erste Spieler gewählt hat.
• Wenn ein Spieler nicht innerhalb von 2 Sekunden einen Korb erzielt, erhält er den Anfangsbuchstaben "**H**", der auf der Anzeigetafel angezeigt wird. Der gleiche Spieler bleibt solange im Spiel, bis er einen Korb erzielt. Wenn der Spieler weiterhin nicht trifft, erhält er "**O**", gefolgt von "**R**", "**S**", "**E**". Wird "**E**" gegeben, ist der Spieler raus.
• Der erste Spieler, der "**Pferd**" wählt, hat verloren. Die Spieler bleiben im Spiel, indem sie die Schritte d.e.f. wiederholen, bis das Spiel zu Ende ist.
• Der letzte Spieler, der "**Pferd**" wählt, gewinnt.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel neu zu starten.

5. Kontrollpunkt

• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel 5 zu starten.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um Einzel-/Mehrspieler zu wählen (P1/P2/P3/P4).
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel zu starten.
• "**HOME**" zeigt "**Spieler**", "**VISITOR**" zeigt "**24**" Punkte, voreingestellte 40 Sekunden Spielzeit.
• Die erzielten Punkte werden auf der Anzeigetafel von "**HOME**" angezeigt.
• Wenn vor Ablauf der Zeit 24/52/68/86 Punkte erzielt werden, verlängert sich die Spielzeit um jeweils 10/20/10/20 Sekunden.
• Wenn ein Spieler das Spiel beendet, läuft ein Countdown von 5 Sekunden, bis der nächste Spieler an der Reihe ist.
• Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (die LED blinkt bei dem Spieler mit der höchsten Punktzahl)
• Das Spiel endet, wenn ein Spieler 99 Punkte erreicht hat.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel neu zu starten.

6. Rund um die Welt

• Benutze das Klebeband, um die Schusslinien zu markieren.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel 6 zu starten.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um Einzel-/Mehrspieler zu wählen (P1/P2/P3/P4).
• Drücken Sie "**PLAY**", nachdem Sie die Anzahl der Spieler ausgewählt haben.
• Die Anzeigetafel "**HOME**" zeigt die Spieler 1/2/3/4, "**VISITOR**" zeigt die erzielten Punkte an.
• Sobald der Punktestand 14 Punkte oder die Zeit 99 Sekunden erreicht hat, beginnt der 5-Sekunden-Countdown für die nächste Runde, wenn ein Spieler das Spiel beendet hat.
• Der Spieler, der das Spiel zuerst beendet, gewinnt (die LED des Gewinners blinkt).
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel neu zu starten.

7. Links und rechts schießen

• Drücken Sie "**PLAY**", um Spiel 7 zu starten.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um Einzel-/Mehrspieler zu wählen (P1/P2/P3/P4).
• Drücken Sie "**PLAY**", nachdem Sie die Anzahl der Spieler ausgewählt haben.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um die Spielzeit zu wählen, 30/45/60 Sekunden.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel zu starten.
• Die Anzeigetafel "**HOME**" zeigt den Spieler an, "**VISITOR**" zeigt die Punkte an.
• Machen Sie einen Korb in "**HOME**", wenn die LED auf "**HOME**" blinkt, werden 2 Punkte auf der "**HOME**"-Anzeige erzielt.
• Erzielen Sie einen Korb in "**VISITOR**", wenn die LED auf "**VISITOR**" blinkt, werden 2 Punkte auf der "**VISITOR**"-Anzeige angezeigt.
• 5-Sekunden-Countdown zur nächsten Runde, wenn ein Spieler das Spiel beendet.
• Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (LED blinkt bei dem Spieler mit der höchsten Punktzahl).
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel neu zu starten.

8. Eins gegen Eins

• Drücken Sie "**PLAY**", um Spiel 8 zu starten.
• Drücken Sie "**UP/Down**", um die Spielzeit zu wählen, 30/45/60 Sekunden.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel zu starten.
• Ein Korb in "**HOME**" ist 2 Punkte für "**HOME**" wert, alle Schüsse zählen als 3 Punkte, die in 10 Sekunden gemacht werden.
• Ein Korb in "**VISITOR**" ist 2 Punkte für "**VISITOR**" wert, alle Schüsse zählen 3 Punkte die in 10 Sekunden gemacht werden.
• Der Spieler mit den meisten erzielten Punkten gewinnt, wenn die Zeit abgelaufen ist.
• Drücken Sie "**PLAY**", um das Spiel neu zu starten.

serenelife™

Fragen oder Kommentare?
Wir sind für Sie da!
Phone: 1.718.535.1800
Serenelifehome.com/ContactUs

serenelife™



Zręcznościowa gra w koszykówkę dla dwóch graczy

System do koszykówki dla dwóch graczy do gry wewnątrz/ na zewnątrzz opcją audio, 8 różnymi grami i dużą tablicą wyników LED

POL

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Odwiedz nasza strone internetowa

ZESKANUJ MNIE

serenelifehome.com

RYZYKO ZADŁAWIENIA: STÓŁ ZAWIERA MAŁE KULKI I CZĘŚCI NIEODPOWIEDNIE DLA DZIECI PONIŻEJ 3 ROKU ŻYCIA.

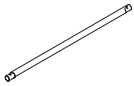
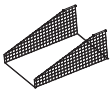
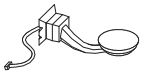
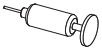
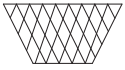
⚠ OSTRZEŻENIE

RYZYKO ZADŁAWIENIA: STÓŁ ZAWIERA MAŁE KULKI I CZĘŚCI NIEODPOWIEDNIE DLA DZIECI PONIŻEJ 3 ROKU ŻYCIA.

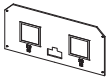
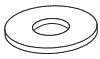
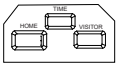
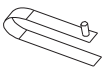
⚠ OSTRZEŻENIE:

1. Wymaga 3 baterii AA (brak w zestawie).
2. Nie należy mieszać starych i nowych baterii.
3. Nie należy mieszać baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) ani wymiennych (niklowo-kadmowych).

LISTA CZĘŚCI

1  Rurka L stołu 2szt.	2  Rurka stołu 2szt.	3  Lewa rura 1szt.	4  Prawa rura 1szt.	5  Lewa rurka L 1szt.
6  Prawa rura L 1szt.	7  Rura nośna 2szt.	8  Rura montażowa 2szt.	9  Rura rampy 2szt.	10  Rura rampy L 2szt.
11  Rampa U 1szt.	12 Rura pozioma 2szt.	13  Ball Ramp with Side Netting 1szt.	14  Elektroniczna tablica wyników 1szt.	15  Czujnik przełącznika 2szt.
16  Klucz imbusowy 1szt.	17  Obręcz 2szt.	18  Płyta montażowa obręczy 2szt.	19  Pompka do pompowania z igłą 1szt.	20 Już zainstalowany  Siatka 2szt.

PARTS IDENTIFIER

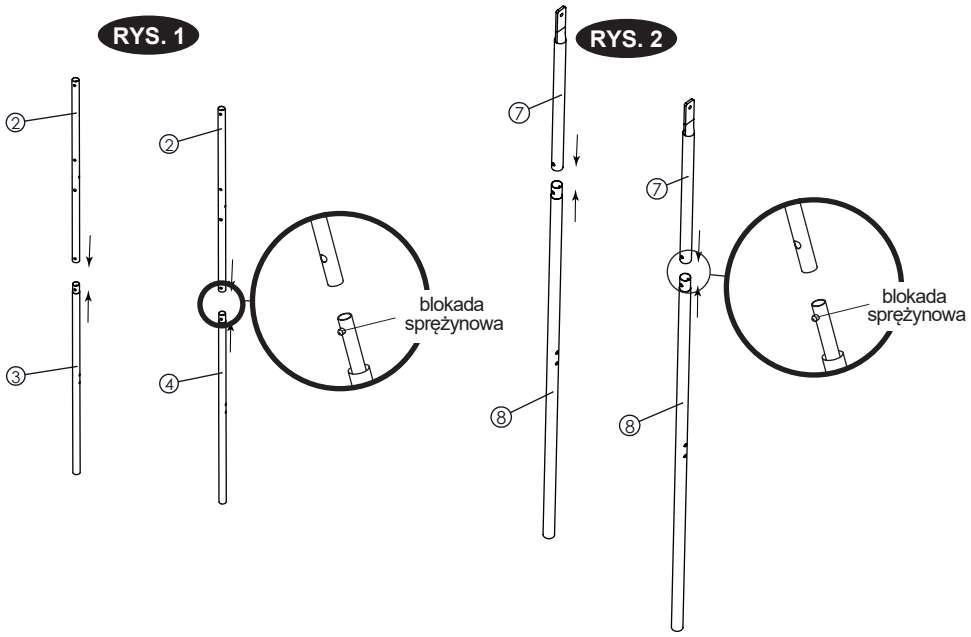
21  Tylna tablica 1szt.	22  M6 Uszczelka 46szt.	23  M6x20mm śrubka 16szt.	24  M6x29mm śrubka 6szt.	25  M6x42mm śrubka 4szt.
26  M6x50mm śrubka 4szt.	27  M6 nakrętki 32szt.	28  Piłki 7” 4szt.	29  3.5x10mm śrubki 4szt.	30  Elektroniczny wyświetlacz wyników 1szt.
31  Klucz 1szt.	32  M6x35mm śrubka 2szt.	33 Już zainstalowany  kołek blokujący 2szt.	34 Już zainstalowany  blokada sprężynowa 9szt.	35 Już zainstalowany  Plastikowa wkładka na słupek 2szt.
36  skrzynka kontrolna 1szt.	37  Kabel kontrolny 1szt.	38  4x28mm śrubka 2szt.	39  pasek samoprzylepny 2szt.	

INSTRUKCJE MONTAŻU

1. 1. Znajdź czyste, równe miejsce, aby rozpocząć montaż gry. Zalecamy, aby przy montażu gry w koszykówkę współpracowały dwie osoby dorosłe.
2. Wyjmij wszystkie części z pudełka i upewnij się, że masz wszystkie części wymienione na poniższej liście części. Ostrożnie odetnij lub oderwij cztery rogi pudełka, tak aby spód pudełka mógł służyć jako powierzchnia robocza.

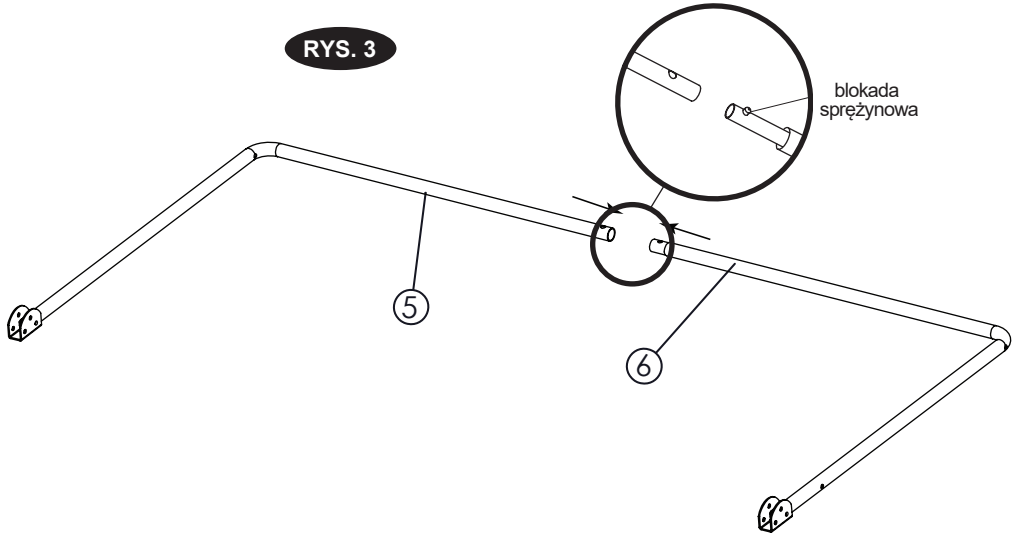
RYS. 1 & 2

3. Przymocuj rurki stołu (2) do lewej rurki (3) i prawej rurki (4) za pomocą blokady sprężynowej, jak pokazano na RYS. 1.
4. Przymocuj rury nośne (7) do rur montażowych (8) za pomocą blokady sprężynowej, jak pokazano na RYS. 2.



RYS. 3

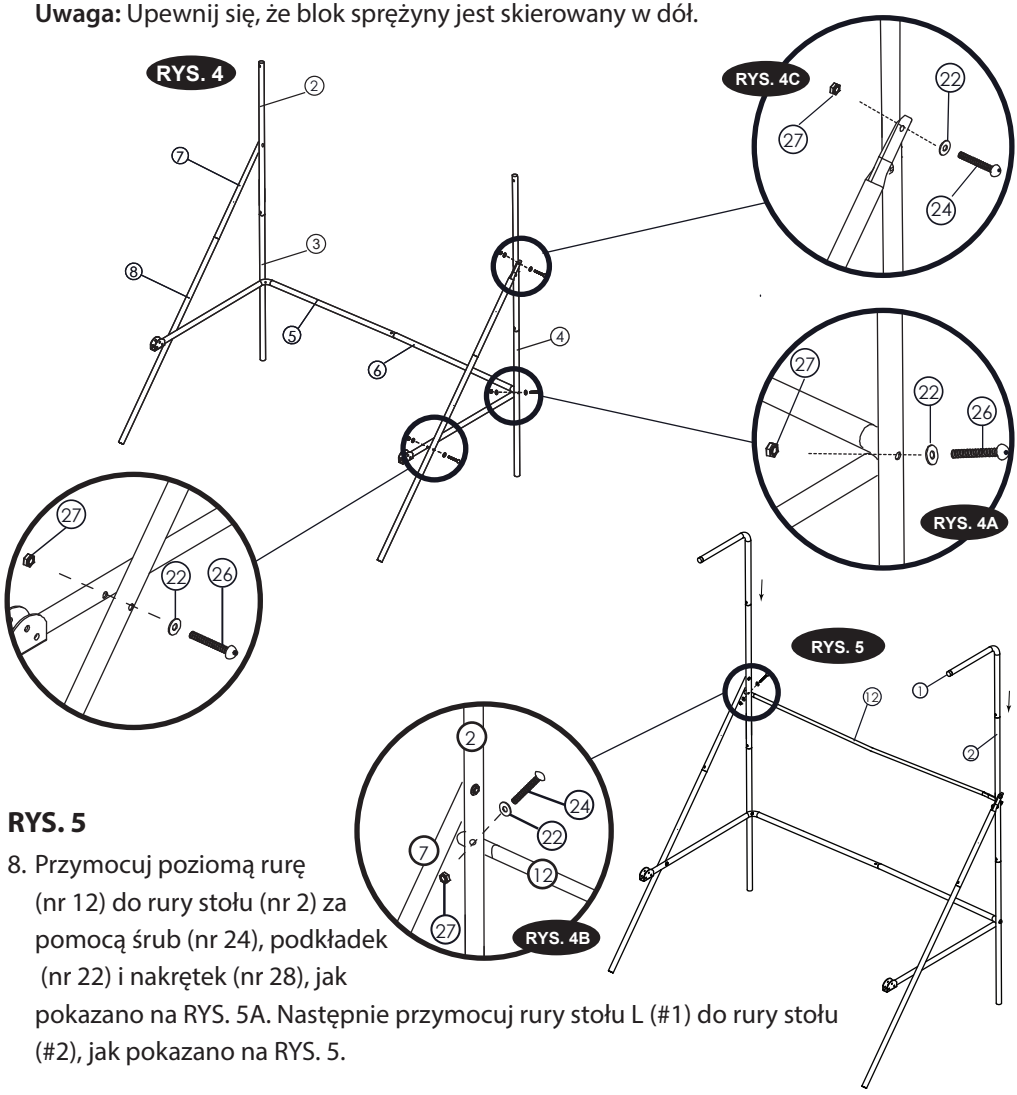
5. 5. Połącz ze sobą lewą rurę L (5) i prawą rurę L (6) za pomocą blokady sprężynowej, jak pokazano na RYS. 3.



RYS. 4

6. Przymocuj lewą i prawą rurkę L (#5 i #6) do lewej i prawej rurki (#3 i #4) za pomocą śrub (#26), podkładek (#22) i nakrętek (#28), a następnie przymocuj lewą i prawą rurkę L do \rurki montażowej (#8) za pomocą śrub (#26), podkładek (#22) i nakrętek (#28), jak pokazano na RYS. 4A i 4B.
7. Przymocuj rurę nośną i rurę montażową (#7 i #8) do rury stołu (#2) za pomocą śrub (#24), podkładek (#22) i nakrętek (#28), jak pokazano na RYS. 4C, powtórz ten krok dla drugiej strony.

   Uwaga: Upewnij się, że blok sprężyny jest skierowany w dół.

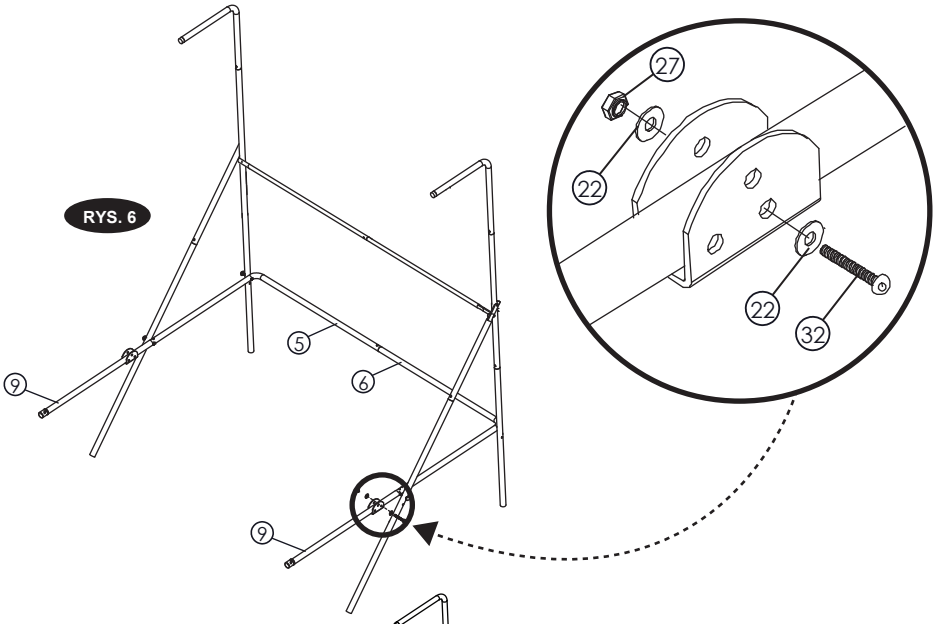


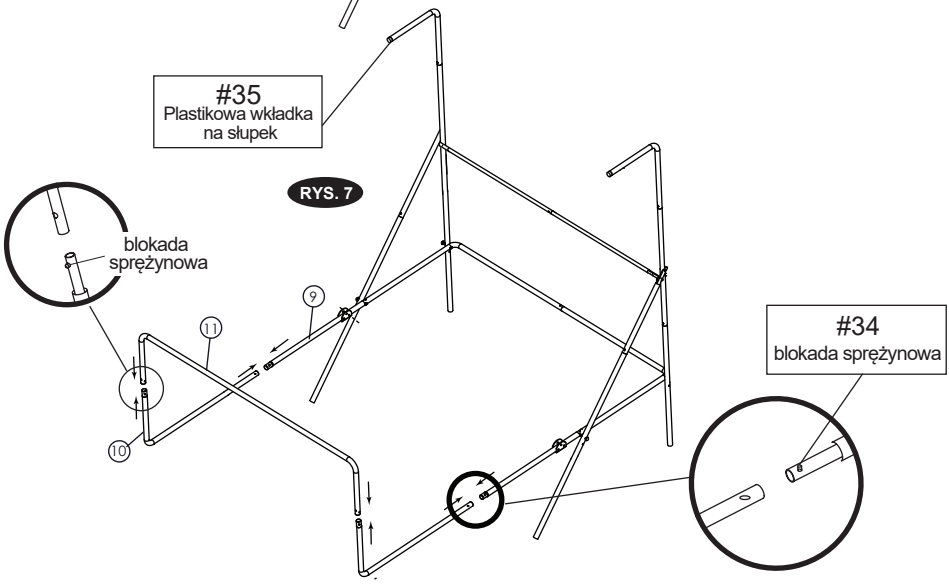
RYS. 5

8. Przymocuj poziomą rurę (nr 12) do rury stołu (nr 2) za pomocą śrub (nr 24), podkładek (nr 22) i nakrętek (nr 28), jak pokazano na RYS. 5A. Następnie przymocuj rury stołu L (#1) do rury stołu (#2), jak pokazano na RYS. 5.

RYS. 6 i 7

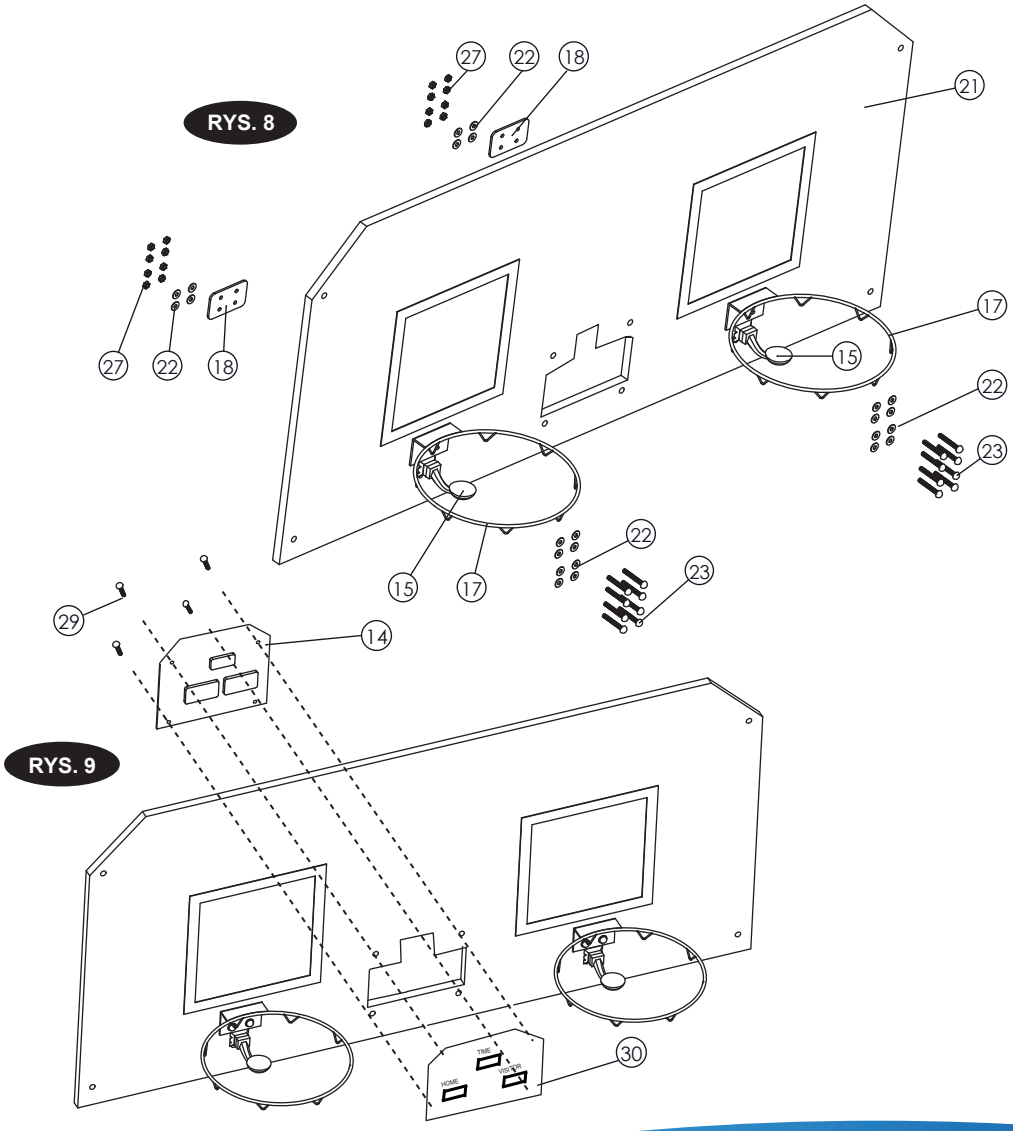
9. Przymocuj rury rampy #9 do lewej i prawej rury L (#5 i #6) za pomocą śrub (#32), podkładek (#22) i nakrętek (#27), jak pokazano na Rysunku 6.
10. Przymocuj rury rampy L (#10) do rury rampy U (#11) za pomocą blokady sprężynowej, a następnie przymocuj rurę rampy L (#10) do rury rampy #9 za pomocą blokady sprężynowej, jak pokazano na RYS. 7.





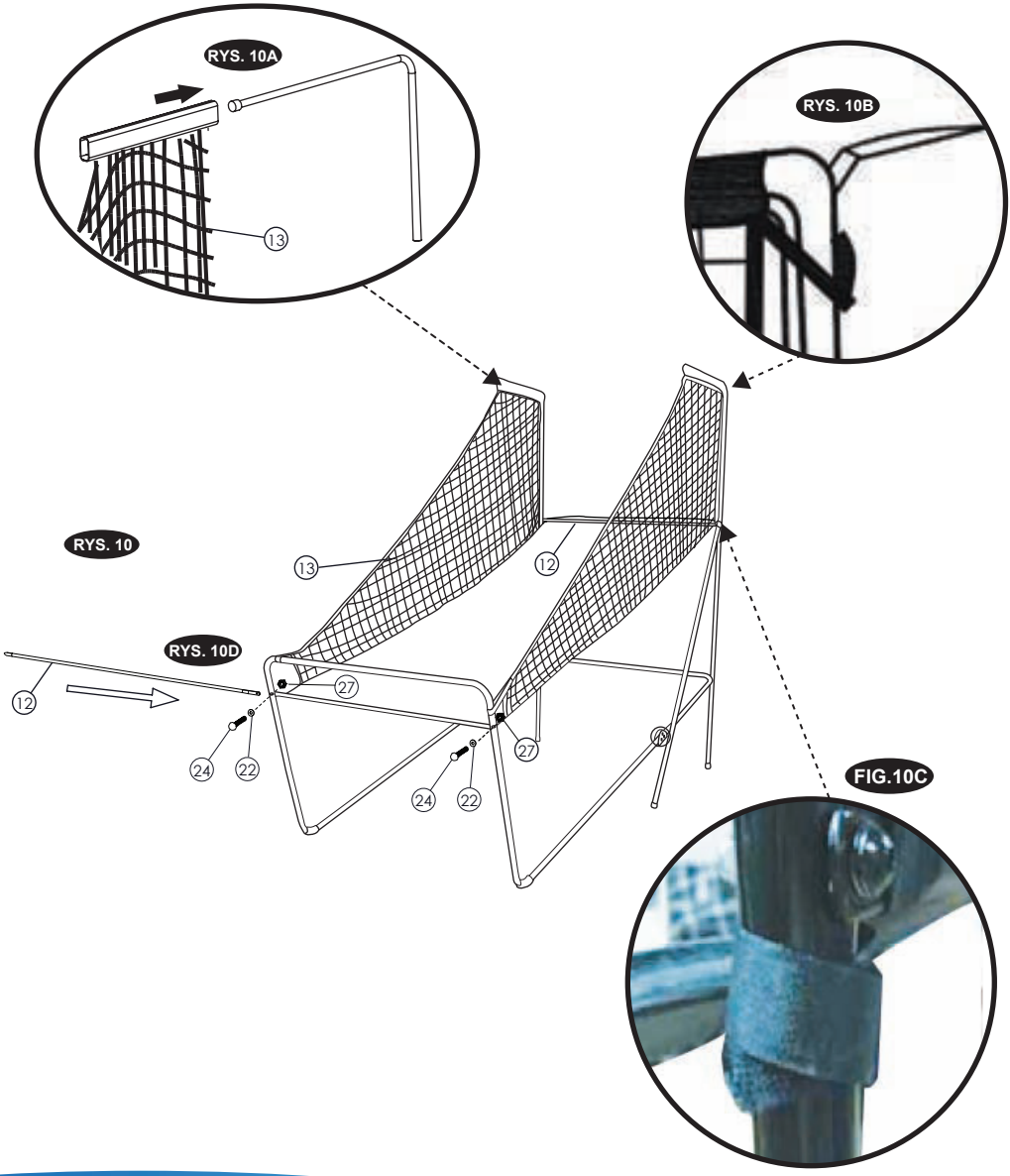
Rysunek 8 i 9

11. Przymocuj krawędź kosza (#17) i płyty podtrzymujące krawędź (#18) do płyty (#21) za pomocą śrub (#23), podkładek (#22) i nakrętek (#27). Następnie podłącz czujnik przełącznika (#15) do płyty (#21) za pomocą śrub (#23), podkładek (#22) i nakrętek (#27). Upewnij się, że podkładki znajdują się po obu stronach płytki, jak pokazano na RYS. 8.
12. Przymocuj płytę czołową elektronicznej tablicy wyników (#30) do płyty i podłącz ją do elektronicznej tablicy wyników (#14) za pomocą śrub (#29), jak pokazano na RYS. 9.



RYS. 10

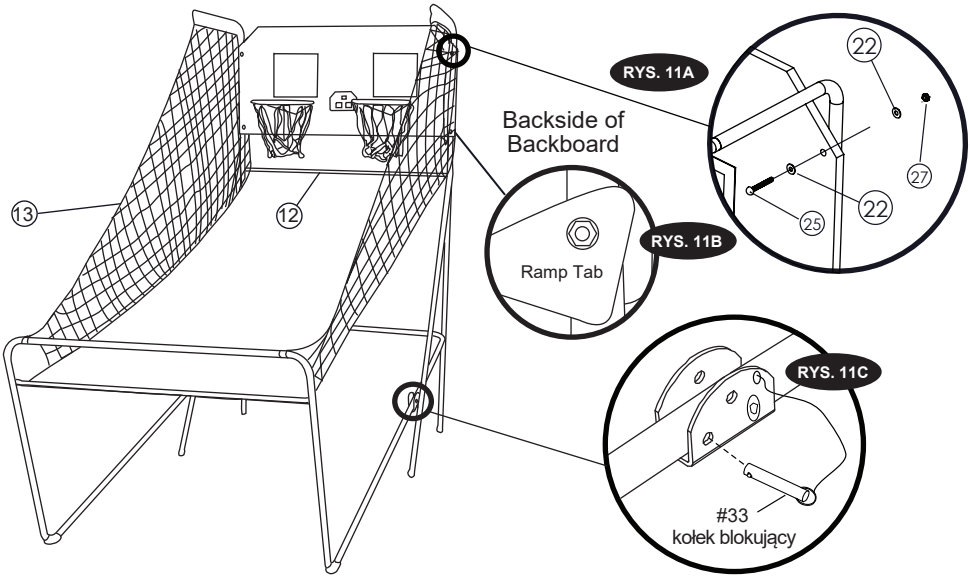
13. Wsuń elastyczne paski i tuleję rampy bocznej (nr 13) na rury na stole, jak pokazano na RYS. 1OA, 1OB i 1OC
14. Wsuń poziomą rurę (#12) przed boczną rampę do piłki siatkowej (#13) i przymocuj ją do U-rury rampy (#11) za pomocą śrub (#24), podkładek (#22) i nakrętek (#27), jak pokazano na RYS. 10D.



RYS. 11

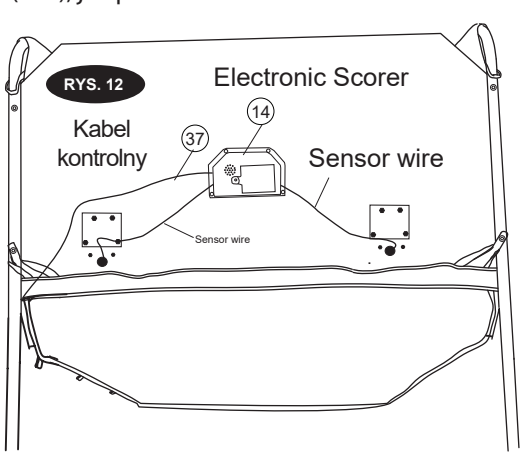
15. Z pomocą innej osoby dorosłej przymocuj deskę (#21) do rur płyty (#1) za pomocą śrub (#25), podkładek (#22) i nakrętek (#27), jak pokazano na RYS. 11A. W każdym dolnym otworze płyty przymocuj wypustki rampy powrotnej kuli z siatką (#13) za pomocą śrub (#25), podkładek (#22) i nakrętek (#27), jak pokazano na RYS. 11 B.

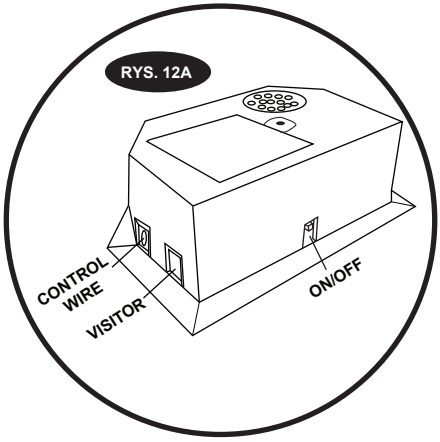
16. Włóż kołki blokujące (#33) do lewej i prawej rurki L (#5 i #6), jak pokazano na RYS. 11 C.



RYS. 12

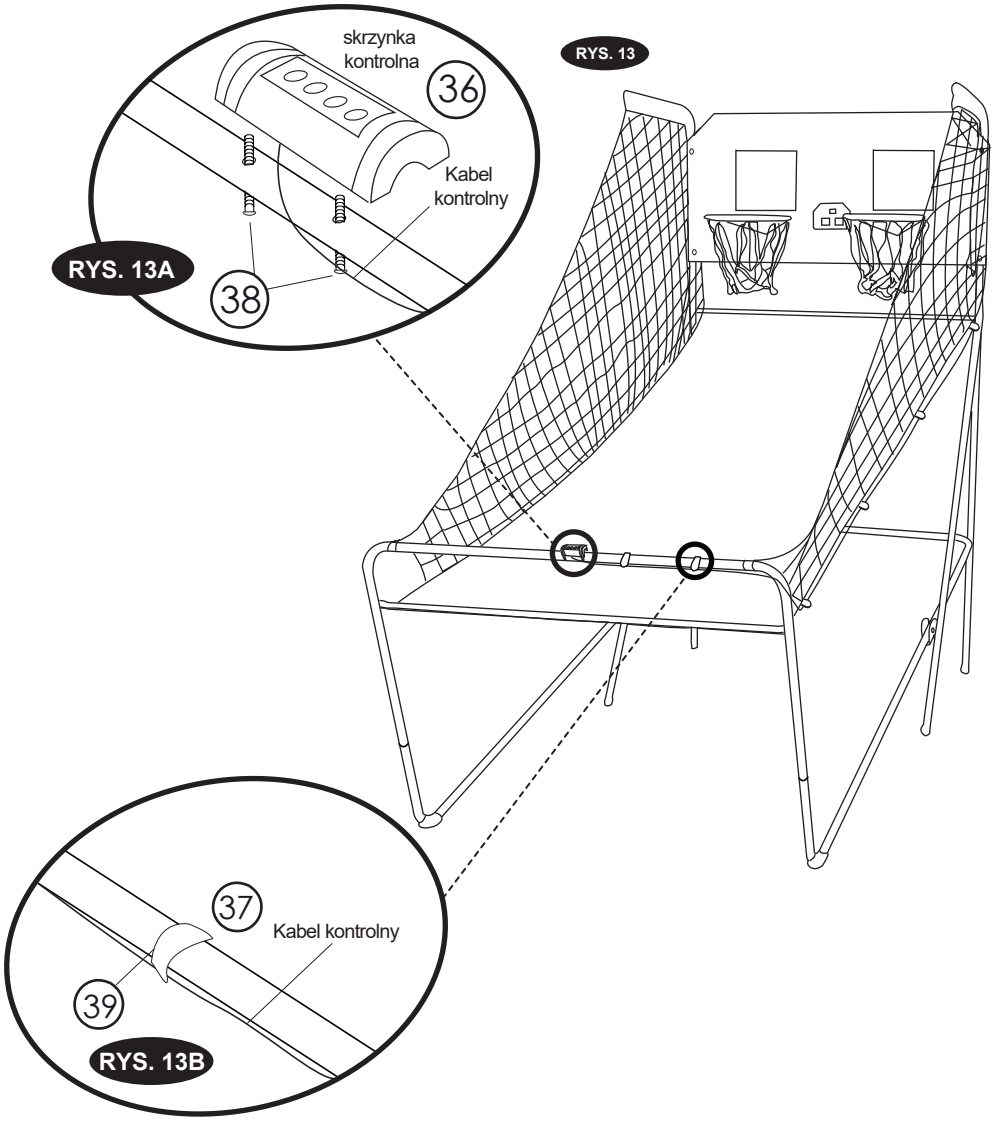
17. 17.Podłącz kabel czujnika przełącznika do elektronicznej tablicy wyników (#14), jak pokazano na RYS. 12. Podłącz kabel sterujący (#37) do elektronicznej tablicy wyników (#14), jak pokazano na RYS. 12 i 12A.





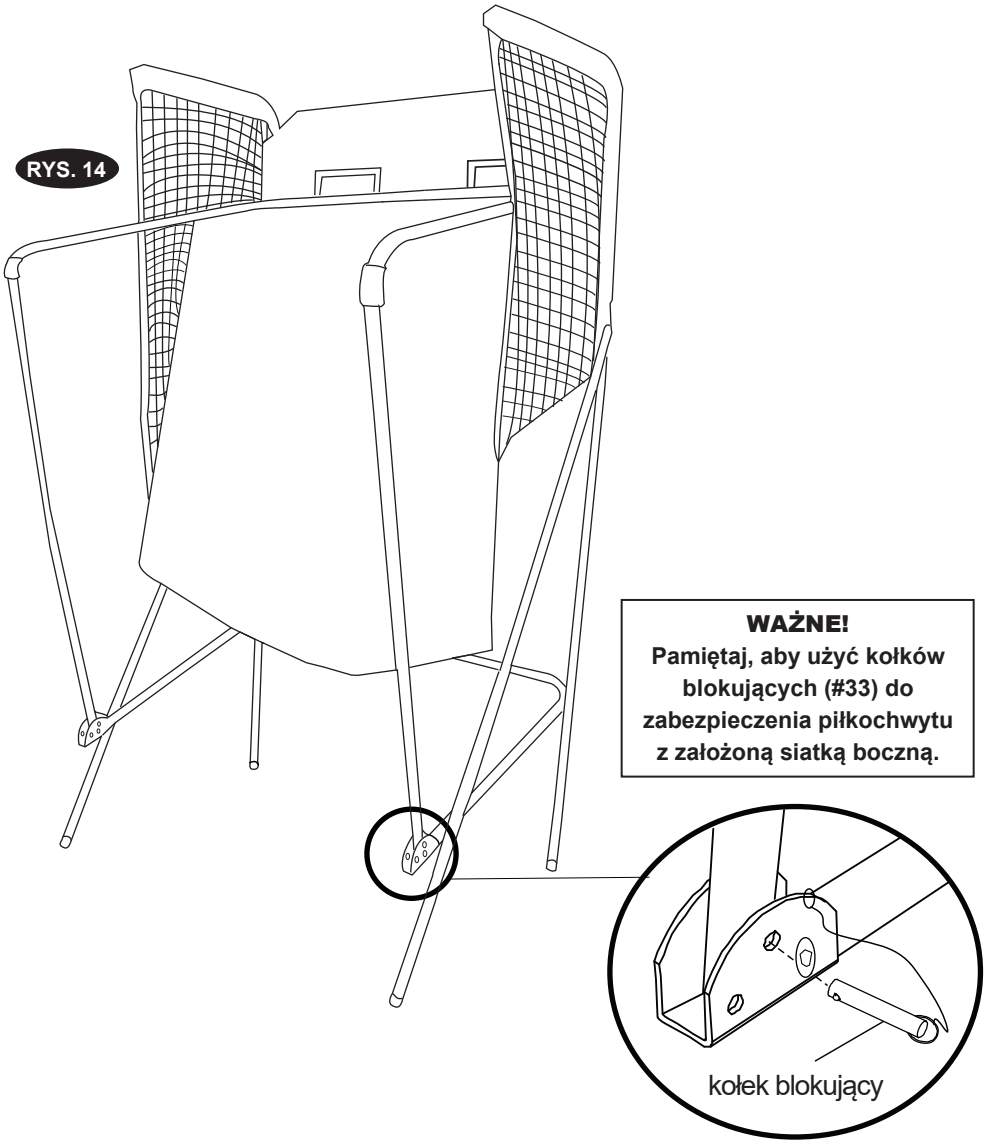
RYS. 13

18. Przymocuj skrzynkę kontrolną (#36) do środkowej części U-rurki rampy (#11) za pomocą dwóch śrub (#38), jak pokazano na RYS. 13 A.
19. Poprowadź pozostałą część przewodu sterującego (#37) przez pętle bocznego kulochwytu siatki (#13) i podłącz go do skrzynki sterującej (#36). Przymocuj kabel sterujący (#37) do U-rurki rampy (#11) za pomocą samoprzylepnych pasków (#37), jak pokazano na RYS. 13 B.



RYS. 14

20. Przesuń zestaw do koszykówki do pozycji złożonej, gdy nie jest używany, i włóż kołek blokujący (#33), jak pokazano na RYS. 14.
    UWAGA: Kołek blokujący (#33) musi zostać wyjęty z pierwotnej pozycji, gdy zestaw jest używany, przed włożeniem go do nowej pozycji po złożeniu.

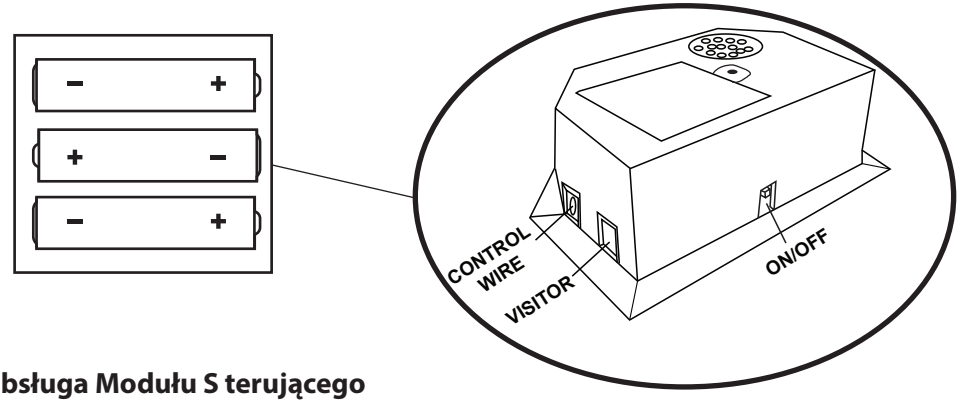


OBSŁUGA ELEKTRONICZNEJ TABLICY WYNIKÓW

Instalacja baterii:

Za pomocą śrubokręta odkręć pokrywę i otwórz pojemnik na baterie. Włóż 3 baterie "AA" (brak w zestawie) w kolejności biegunowości pokazanej na wewnętrznej pokrywie.

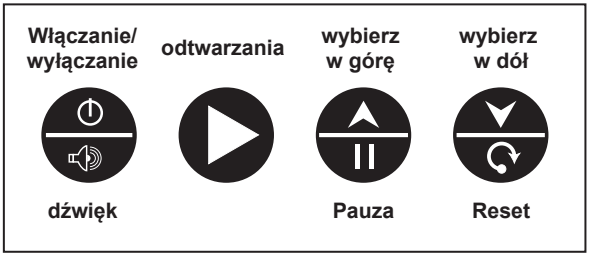
Zamknij pokrywę i dokręć śrubę. Włącz zasilanie za pomocą włącznika/wyłącznika. Jeśli zestaw nie będzie używany przez dłuższy czas, zalecamy wyjęcie baterii.



Obsługa Modułu S terującego

- Naciśnij przycisk "**ON/OFF**", aby włączyć tablicę wyników.
- Na tablicy wyników "**HOME (LOCALS)**" wyświetlane jest "**01**" (ustawienie wstępne 1).
- Naciśnij przycisk "**SELECT UP SELECT DOWN**", aby wybrać grę.
- Naciśnij przycisk "**SELECT UP SELECT DOWN**", aby przejść do wybranego trybu gry.
- Naciśnij "**SOUND**", aby włączyć/wyłączyć dźwięk podczas gry.
- Naciśnij "**PAUSE**", aby wstrzymać lub rozpocząć odliczanie czasu.
- Naciśnij i przytrzymaj przycisk "**ON / OFF**" przez 3 sekundy, aby wyłączyć tablicę wyników.
- Naciśnij i przytrzymaj przycisk "**RESET**" przez 3 sekundy, aby zresetować gry.

Uwaga: Jeśli żaden strzał nie zostanie oddany lub żaden przycisk nie zostanie naciśnięty w ciągu 15 minut, scorer wyłączy się automatycznie.



PANEL KONTROLNY

WYBÓR SPOŚRÓD 8 RÓŻNYCH OPCJI GRY

1. Pokonywanie zegara

• Naciśnij "**PLAY**", aby przejść do gry 1.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać jednego lub więcej graczy (Pl / P2 / P3 / P4).
• Naciśnij "**PLAY**" po wybraniu liczby graczy.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać czas gry, 30/45/60 sekund.
• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę.
• Tablica wyników "**HOME**" pokazuje graczy 1, 3; tablica wyników "**VISITOR**" pokazuje graczy 2, 4.
• Wszystkie strzały są warte 2 punkty do ostatnich 10 sekund, każdy wynik liczy 3 punkty.
• Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy gracz zakończy grę.
• Gracz z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać u gracza
z najwyższym wynikiem).

2. Punkt pokonujący zegar

• Naciśnij "**PLAY**", aby wejść do gry 2.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać jednego lub więcej graczy (Pl / P2 / P3 / P4).
• Naciśnij "**PLAY**" po wybraniu liczby graczy.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać czas gry, 30/45/60 sekund.
• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę.
• Tablica wyników "**HOME**" pokazuje graczy 1, 3; tablica wyników "**VISITOR**" pokazuje graczy 2, 4.
• Wszystkie oddane strzały liczą 3 punkty.
• Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy gracz zakończy grę.
• Gracz z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać na graczu z najwyższym wynikiem).
• Naciśnij "**PLAY**", aby ponownie uruchomić grę.

3. Kontra

• Naciśnij "**PLAY**", aby wejść do gry 3.
• Naciśnij "**Up/Down**", aby wybrać czas gry, 30/45/60 sekund.
• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę.
• Strzał oddany w ramce "**HOME (dom)**", +2 punkty zdobyte na tablicy "**HOME**" i -2 punkty dla "VISITOR".
• Strzał oddany w ramce "**VISITOR**", +2 punkty na tablicy "**VISITOR**" i -2 punkty dla "**HOME**".
• Gdy gracz zdobędzie 10 punktów, wygrywa i gra się kończy.
• Naciśnij "**PLAY**", aby ponownie rozpocząć grę.

4. Koń

• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę.
• Naciśnij "**Up/Down**", aby wybrać wielu graczy (P2/P3/P4).
• Naciśnij "**PLAY**" po wybraniu liczby graczy.
• Gracz musi wykonać rzut w ciągu 2 sekund.
• Pierwszy gracz może strzelić do dowolnej obręczy (Home lub VISITOR). Jeśli pierwszy gracz zdobędzie punkt w ciągu 2 sekund, nie zostanie przyznana żadna litera. Gra jest kontynuowana dla następnego gracza. Tablica wyników pokaże "**następny gracz (P2P3/P4)**", a dioda LED mignie dwukrotnie w ciągu jednej sekundy. Po mignięciu, następny gracz musi powtórzyć rzut do tej samej obręczy wybranej przez pierwszego gracza.
• Jeśli graczowi nie uda się zdobyć punktu w ciągu 2 sekund, otrzyma on pierwszą literę "**H**", która zostanie wyświetlona na tablicy wyników.
• Gra pozostaje dla tego samego gracza, dopóki nie zdobędzie on punktu. Jeśli graczowi nadal się nie udaje, otrzymuje literę "**O**", a następnie "**R**" "**S**" "**E**". Jeśli gracz otrzyma literę "**E**", odpada z gry.
• Pierwszy gracz, który przeliteruje "**HORSE**" przegrywa. Gracze pozostają w powtarzającym się kroku d.e.f. do końca gry.
• Ostatni gracz, który przeliteruje "**koń**", wygrywa.
• Naciśnij "**PLAY**", aby ponownie uruchomić grę.

5. Punkt kontrolny

• Naciśnij "**PLAY**", aby wejść do gry 5.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać jednego lub więcej graczy (Pl / P2 / P3 / P4).
• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę.
• "**START**" wyświetla "**gracz**" "**VISITOR**" wyświetla "**24**" punkty, ustawiony czas gry 40 sekund.
• Zdobyte punkty będą wyświetlane na tablicy wyników "**START**".
• Przed upływem czasu, po zdobyciu 24/52/68/86 punktów, czas gry wydłuży się odpowiednio o 10/20/10/20 sekund.
• Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy gracz zakończy grę.
• Gracz z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać u gracza z najwyższym wynikiem).
• Gra kończy się, gdy gracz zdobędzie 99 punktów.
• Naciśnij "**PLAY**", aby ponownie uruchomić grę.

6. Dookoła świata

• Użyj taśmy maskującej, aby zaznaczyć linie strzału.
• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę 6.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać jednego lub więcej graczy (Pl / P2 / P3 / P4).
• Naciśnij "**PLAY**" po wybraniu liczby graczy.
• Tablica wyników "**START**" pokazuje gracza 1/2/3/4, "**VISITOR**" pokazuje zdobyte punkty.
• Gdy wynik osiągnie 14 punktów lub czas osiągnie 99 sekund, odliczanie wynosi 5 sekund do tury następnego gracza, gdy gracz zakończy grę.
• Gracz, który ukończy grę jako pierwszy, wygrywa (dioda LED będzie migać u zwycięzcy).
• Naciśnij "**PLAY**", aby ponownie uruchomić grę.

7. Strzelanie w lewo i w prawo

• Naciśnij "**PLAY**", aby wejść do gry 7.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać jednego lub więcej graczy (Pl / P2 / P3 / P4).
• Naciśnij "**PLAY**" po wybraniu liczby graczy.
• Naciśnij "**UP/DOWN**", aby wybrać czas gry, 30/45/60 sekund.
• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę.
• Tablica wyników "**HOME**" pokazuje gracza, "**VISITOR**" pokazuje punkty.
• Oddaj strzał w ramce "**HOME**", gdy dioda LED świeci się na "**HOME**". Wyświetlenie 2 punktów zdobytych w ramce "**HOME**".
• Oddaj strzał w ramce "**VISITOR**", gdy dioda LED świeci się na "**VISITOR**". Wyświetlenie 2 punktów zdobytych w ramce "**VISITOR**".
• Odliczanie 5 sekund do tury następnego gracza, gdy gracz zakończy grę.
• Gracz z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa (dioda LED będzie migać na graczu z najwyższym wynikiem).
• Naciśnij "**PLAY**", aby ponownie uruchomić grę.

8. Po kolei

• Naciśnij "**PLAY**", aby wejść do gry 8.
• Naciśnij "**Up/Down**", aby wybrać czas gry, 30/45/60 sekund.
• Naciśnij "**PLAY**", aby rozpocząć grę.
• Strzał oddany w ramce "**HOME (dom)"**, 2 punkty zdobyte za "**HOME**". Wszystkie rzuty liczą 3 punkty w ostatnich 10 sekundach.
• Strzał wykonany w ramce "**VISITORS**", 2 punkty zdobyte dla "**VISITORS**", wszystkie strzały liczą 3 punkty w ciągu ostatnich 10 sekund.
• Gracz z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa po upływie czasu.
• Naciśnij "**PLAY**", aby ponownie uruchomić grę.

serenelife™

Pytania lub uwagi?
Jesteśmy tutaj, aby pomóc!
Phone: 1.718.535.1800
Serenelifehome.com/ContactUs

serenelife™



Çift Atış Basketbol Arcade Oyunu

Tek Ses Seçeneği, 8 Farklı Oyun ve Büyük
LED Skorbord ile İki Oyunculu
Kapalı/Açık Basketbol Sistemi

TUR

KULLANICI KILAVUZU

Web Sitemizi Ziyaret Edin

BENİ TARA

serenelifehome.com

ÖNEMLİ! BU ÜRÜNÜ MONTE ETMEDEN ÖNCE BU MONTAJ TALİMATLARININ TAMAMINI OKUYUN.

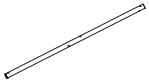
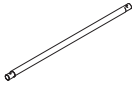
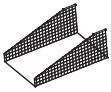
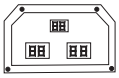
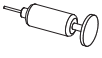
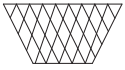
⚠ UYARI

BOĞULMA TEHLİKESİ: BU MASA 3 YAŞINDAN KÜÇÜK ÇOCUKLAR İÇİN UYGUN OLMAYAN KÜÇÜK TOPLAR VE PARÇALAR İÇERİR.

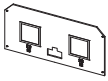
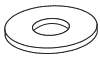
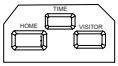
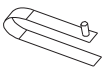
⚠ UYARI:

1. 3 adet AA pil gerektirir (dahil değildir).
2. Eski ve yeni pilleri karıştırmayın.
3. Alkalin, standart (çinko karbon) veya şarj edilebilir (nikel kadmiyum) pilleri karıştırmayın.

PARÇA LİSTESİ

1  Tüp Masa L 2adet	2  Tüp Masa 2adet	3  Sol tüp 1adet	4  Sağ tüp 1adet	5  Sol L tüp 1adet
6  Sağ L tüp 1adet	7  Destek borusu 2adet	8  Montaj borusu 2adet	9  Rampa borusu 2adet	10  Rampa borusu L 2adet
11  Boru Rampası U 1adet	12  Yatay boru 2adet	13  Yan Fileli Rampa Topu 1adet	14  Elektronik Skorbord 1adet	15  Dişli Sensörü 2adet
16  Alyan anahtarı 1adet	17  Jant 2 adet 2adet	18  Jant Destek Plakası 2adet	19  İğneli Şişirme Pompası 1adet	20 Önceden Takılmış  Net 2adet

PARÇA LİSTESİ

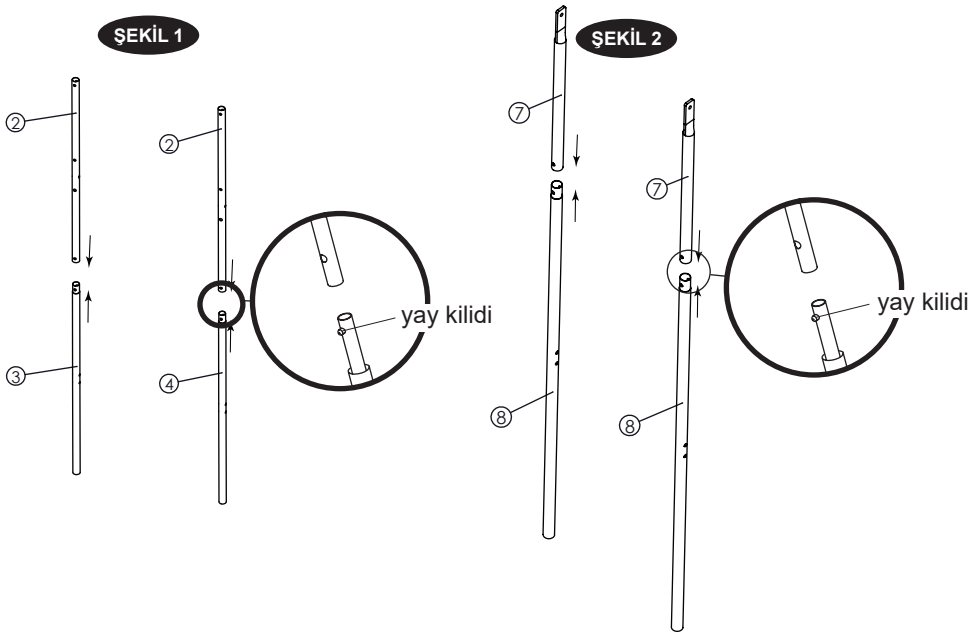
21  Skorbord 1adet	22  M6 rondela 46adet	23  M6 x 20mm cıvata 16adet	24  Cıvata M6 x 29mm 6adet	25  Cıvata M6 x 42mm 4adet
26  Cıvata M6 x 50mm 4adet	27  Somun M6 32adet	28  Sepet 7" Çap. 4adet	29  Cıvata 3,5 x 10mm 4adet	30  Ön Plaka Elektronik Skorbord 1adet
31  Anahtar 1 1adet	32  M6 x 35mm cıvata 2adet	33 Önceden Takılmış  Kilitleme Pimi 2adet	34 Önceden Takılmış  Yay Bloğu 9adet	35 Önceden Takılmış  Plastik Halka 2adet
36  Kontrol Kutusu 1adet	37  Kontrol Kablosu 1adet	38  Cıvata 4 x 28mm 2adet	39  Kendinden yapışkanlı bant 2adet	

MONTAJ TALİMATLARI

1. Basketbol Oyununuzu monte etmeye başlamak için temiz ve düz bir yüzey bulun. Bu basketbol oyununu monte etmek için iki yetişkinin birlikte çalışmasını öneririz.
2. Tüm parçaları kutudan çıkarın ve parça listesinde listelenen tüm parçalara sahip olduğunuzdan emin olun. Kutunun alt kısmının çalışma yüzeyi olarak kullanılabilmesi için kutunun dört köşesini dikkatlice kesin veya yırtın.

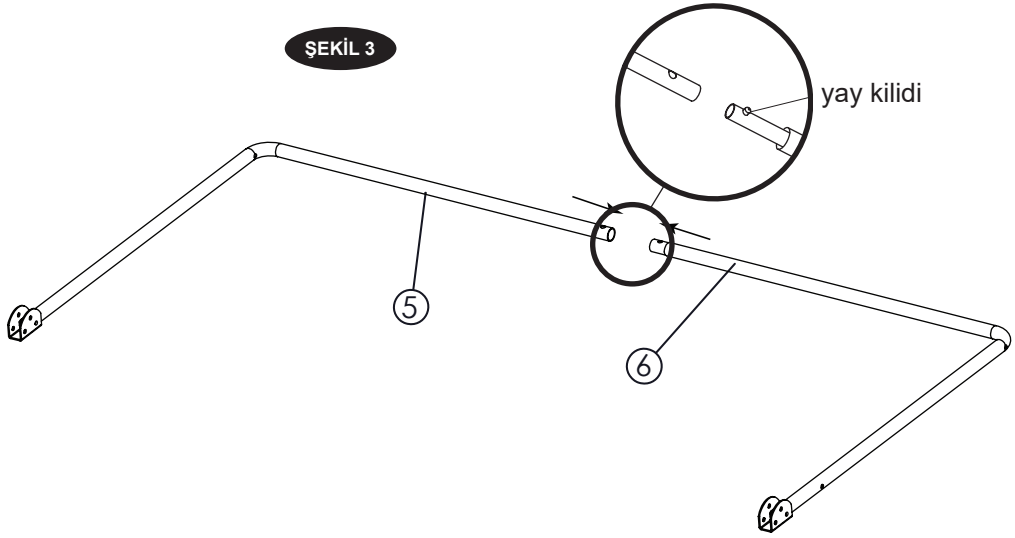
ŞEKİL 1 ve 2

3. Skorbord Tüplerini (#2) ŞEKİL 1'de gösterilen yay bloğunu kullanarak Sol Tüpe (#3) ve Sağ Tüpe (#4) takın.
4. Destek Borularını (#7) ŞEKİL 2'de gösterildiği gibi yay bloğunu kullanarak Montaj Borularına (#8) takın



ŞEKİL 3

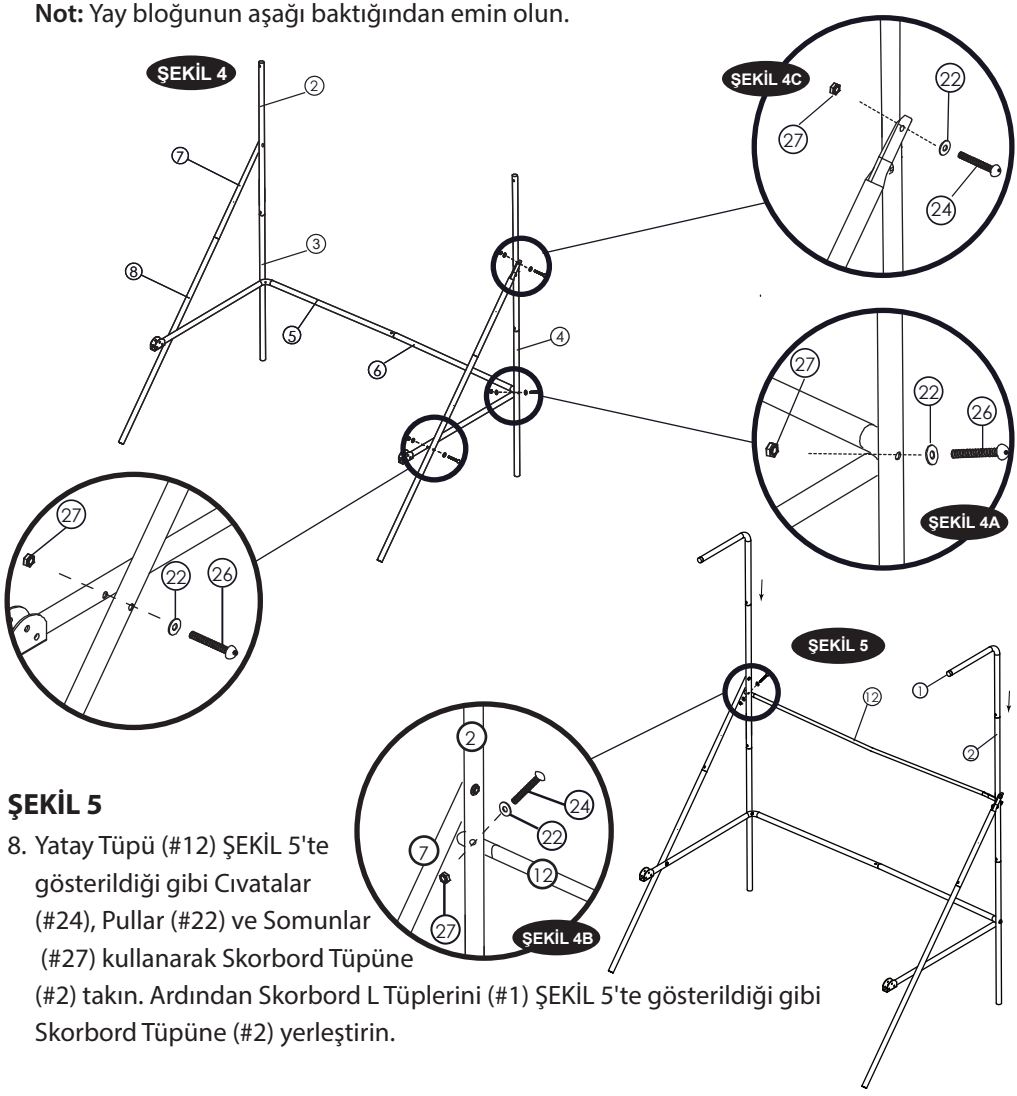
5. Sol L borusunu (#5) ve Sağ L borusunu (#6) yay bloğunu kullanarak ŞEKİL 3'te gösterildiği gibi birbirine takın.



ŞEKİL 4

6. Sol ve Sağ L Tüplerini (#5 ve #6) Cıvatalar (#26), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak Sol ve Sağ Tüplere (#3 ve #4) takın ve ardından Sol ve Sağ L Tüplerini (#5 ve #6) ŞEK. 4A ve 4B'de gösterildiği gibi Cıvatalar (#26), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak Montaj Tüpüne (#8) takın.
7. Destek Borusunu ve Montaj Borusunu (#7 ve #8) ŞEKİL 4C'de gösterildiği gibi Cıvatalar (#24), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak Skorbord Borusuna (#2) takın, bu adımı diğer taraf için tekrarlayın.

Not: Yay bloğunun aşağı baktığından emin olun.

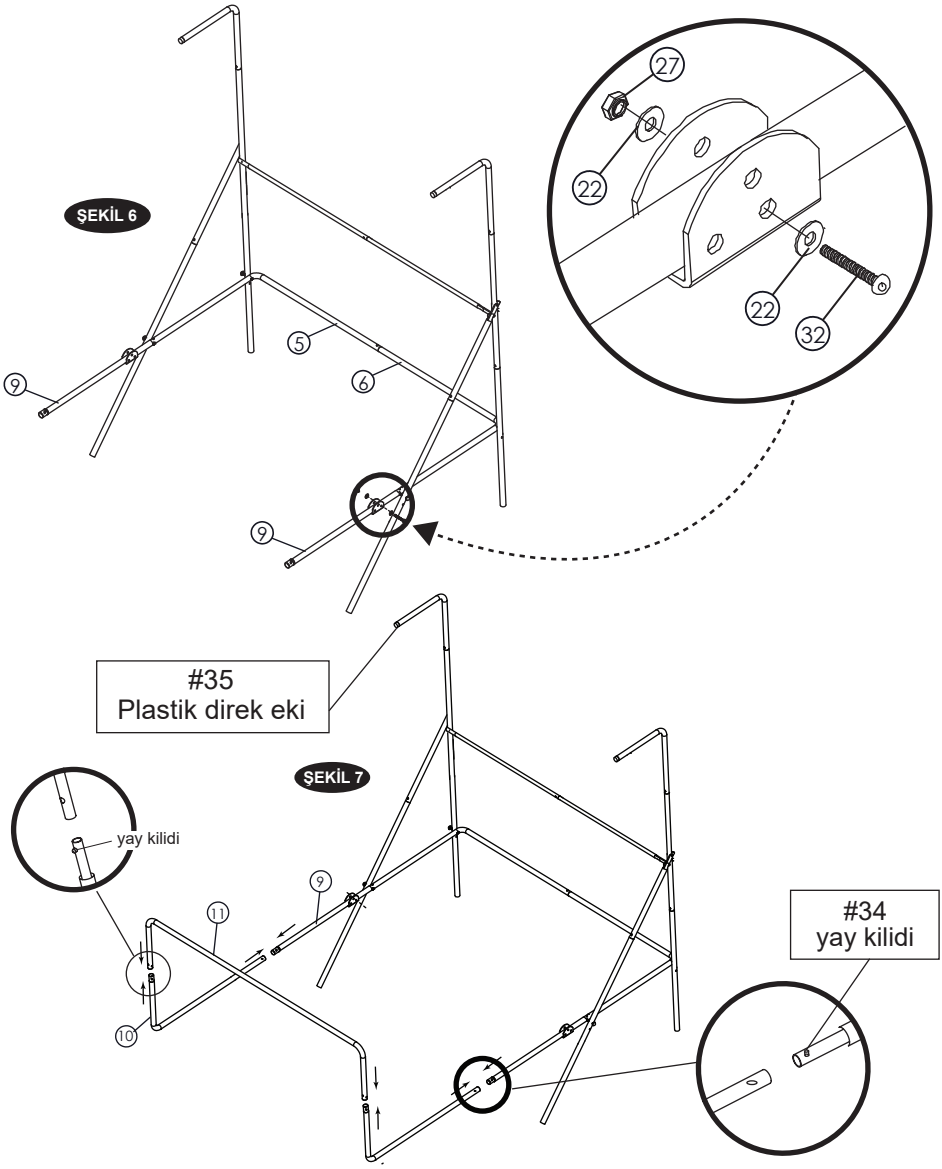


ŞEKİL 5

8. Yatay Tüpü (#12) ŞEKİL 5'te gösterildiği gibi Cıvatalar (#24), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak Skorbord Tüpüne (#2) takın. Ardından Skorbord L Tüplerini (#1) ŞEKİL 5'te gösterildiği gibi Skorbord Tüpüne (#2) yerleştirin.

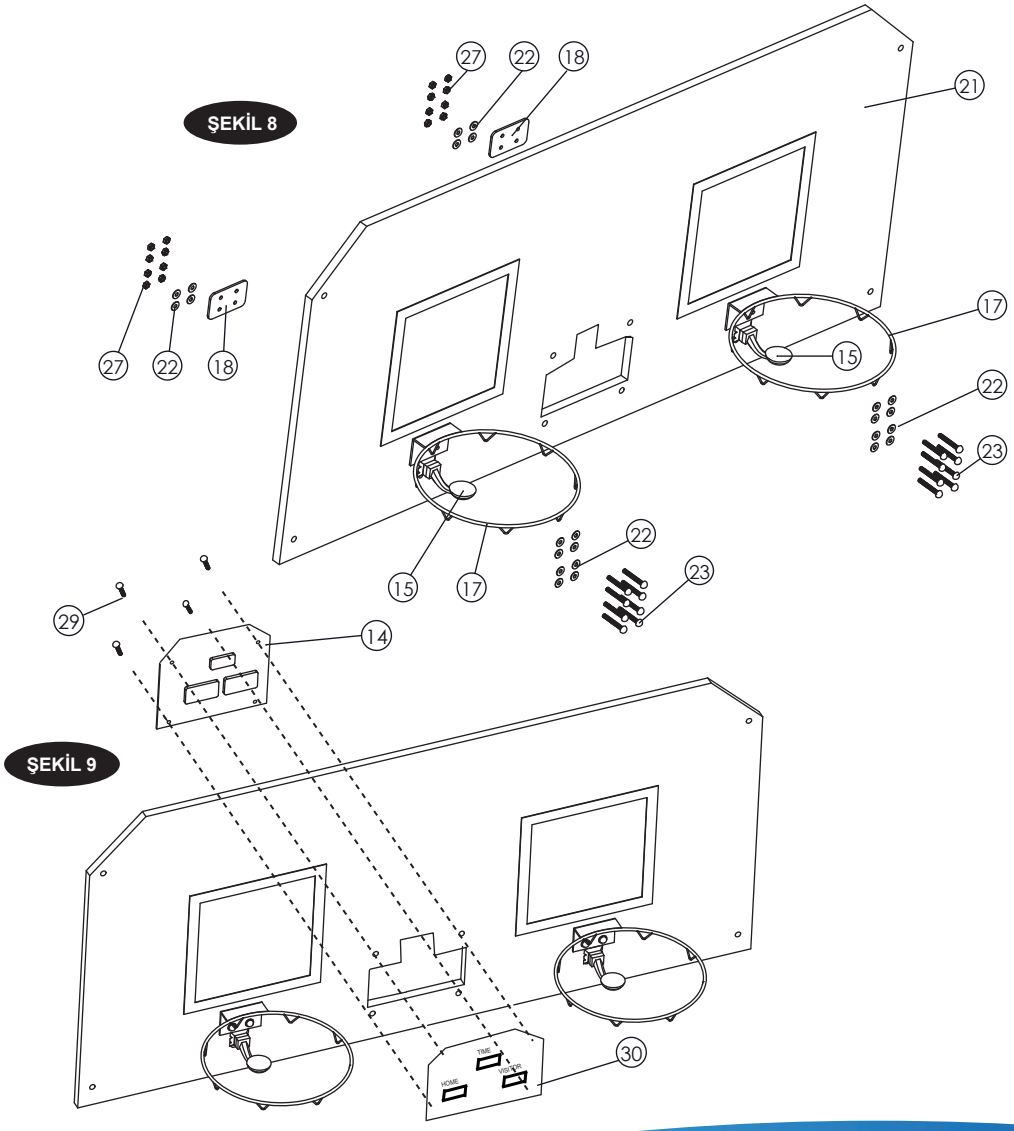
ŞEKİL 6 ve 7

9. Rampa Borularını (#9) Sol ve Sağ L Borularına (#5 ve #6) ŞEKİL 6'da gösterildiği gibi Cıvatalar (#32), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak takın.
10. Rampa L Tüplerini (#10) yaylı kilidi kullanarak Rampa U Tüpüne (#11) takın ve ardından Rampa L Tüpünü (#10) ŞEKİL 7'de gösterildiği gibi yaylı kilidi kullanarak Rampa Tüpüne (#9) yerleştirin.



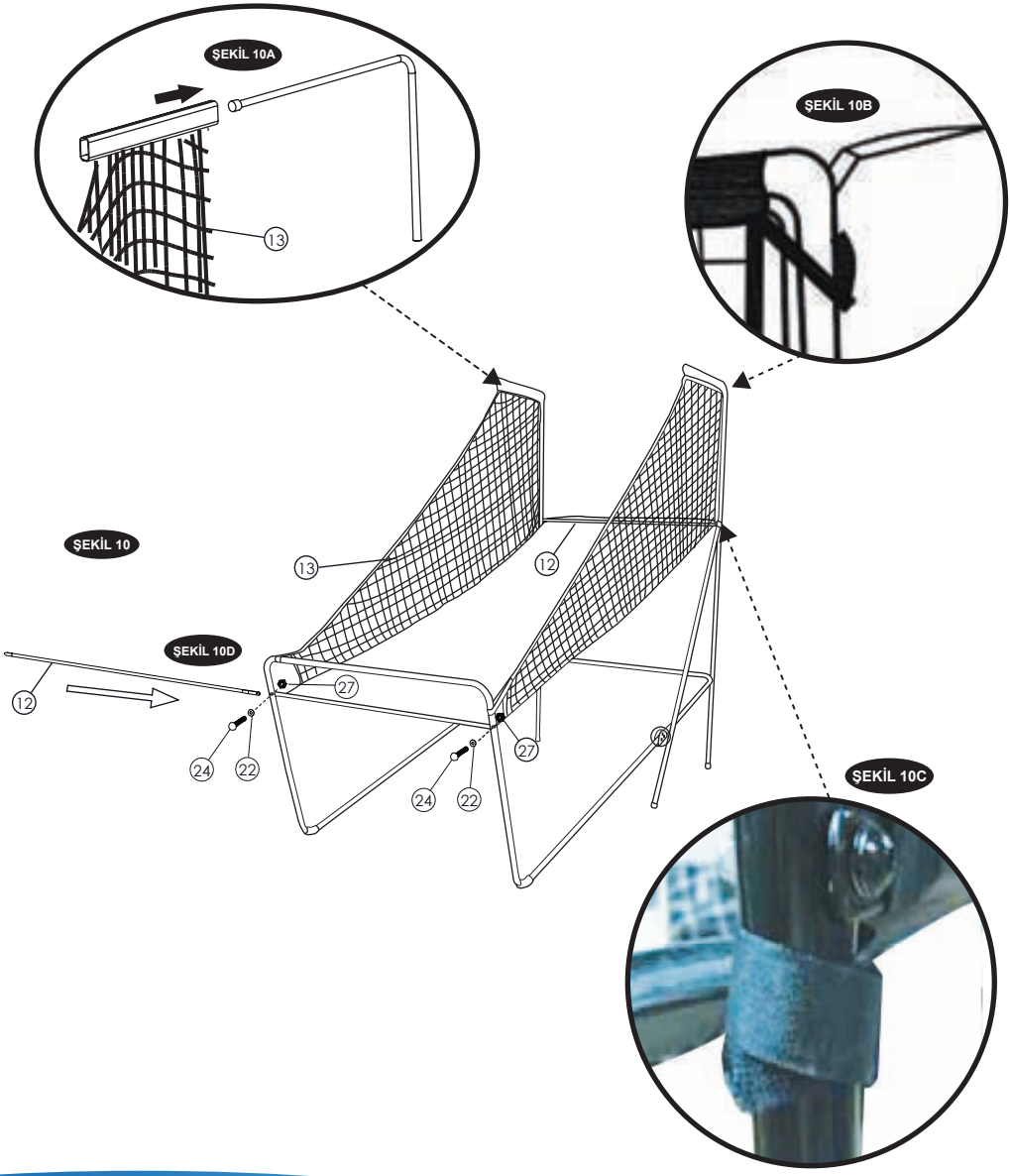
ŞEKİL 8 ve 9

11. Jant Tertibatlarını (#17) ve Jant Destek Plakalarını (#18) Cıvataları (#23), Pulları (#22) ve Somunları (#27) kullanarak Skorbord'a (#21) takın. Ardından Dişli Sensörünü (#15) Cıvataları (#23), Pulları (#22) ve Somunları (#27) kullanarak Skorbord'a (#21) takın. Rondelayı ŞEK. 8'de gösterildiği gibi panonun her iki tarafında kullandığınızdan emin olun.
12. Elektronik Skorbord Ön Plakasını (#30) Skorbord'a takın ve ŞEKİL 9'da gösterildiği gibi Cıvataları (#29) kullanarak Elektronik Skorbord'a (#14) bağlayın.



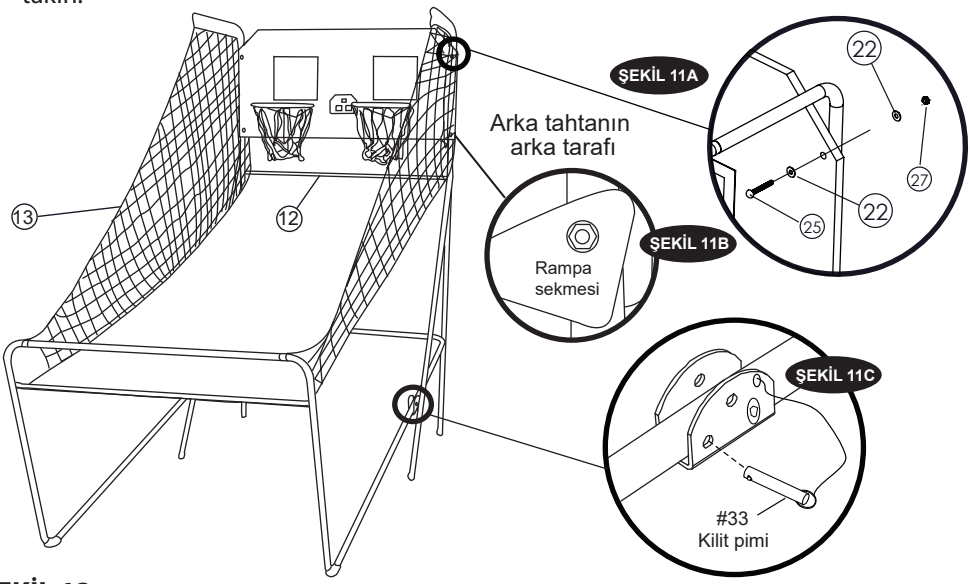
ŞEKİL 10

13. Yan Fileli Top Rampasının (#13) elastik kayışlarını ve manşonunu ŞEK. 10A & 10B & 10C'de gösterildiği gibi Skorbord Tüplerinin üzerine kaydırın.
14. Yatay Tüpü (#12) Yan Fileli Top Rampasının (#13) önüne kaydırın ve ŞEKİL 10D'de gösterildiği gibi Cıvatalar (#24), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak Rampanın U Tüpüne (#11) takın.



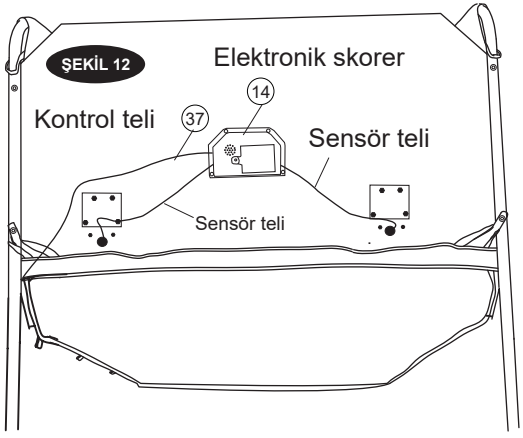
ŞEKİL 11

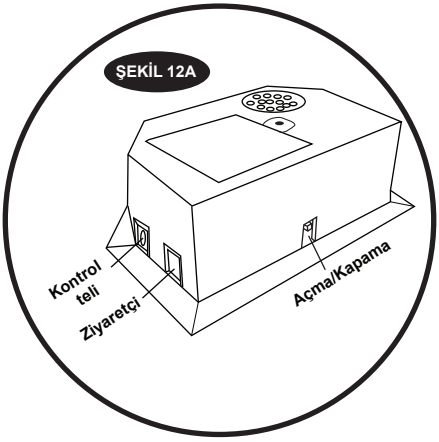
15. Başka bir yetişkinin yardımıyla, Skor Tahtasını (#21) ŞEKİL 11A'da gösterildiği gibi Cıvatalar (#25), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak Skor Tahtası Tüplerine (#1) takın. Skorbordun her bir alt deliğine, top dönüş rampası tırnaklarını ağ (#13) ile ŞEKİL 11B'de gösterildiği gibi Cıvatalar (#25), Pullar (#22) ve Somunlar (#27) kullanarak takın.
16. Kilitleme Pimlerini (#33) ŞEKİL 11C'de gösterildiği gibi Sol ve Sağ L Tüplerine (#5 ve #6) takın.



ŞEKİL 12

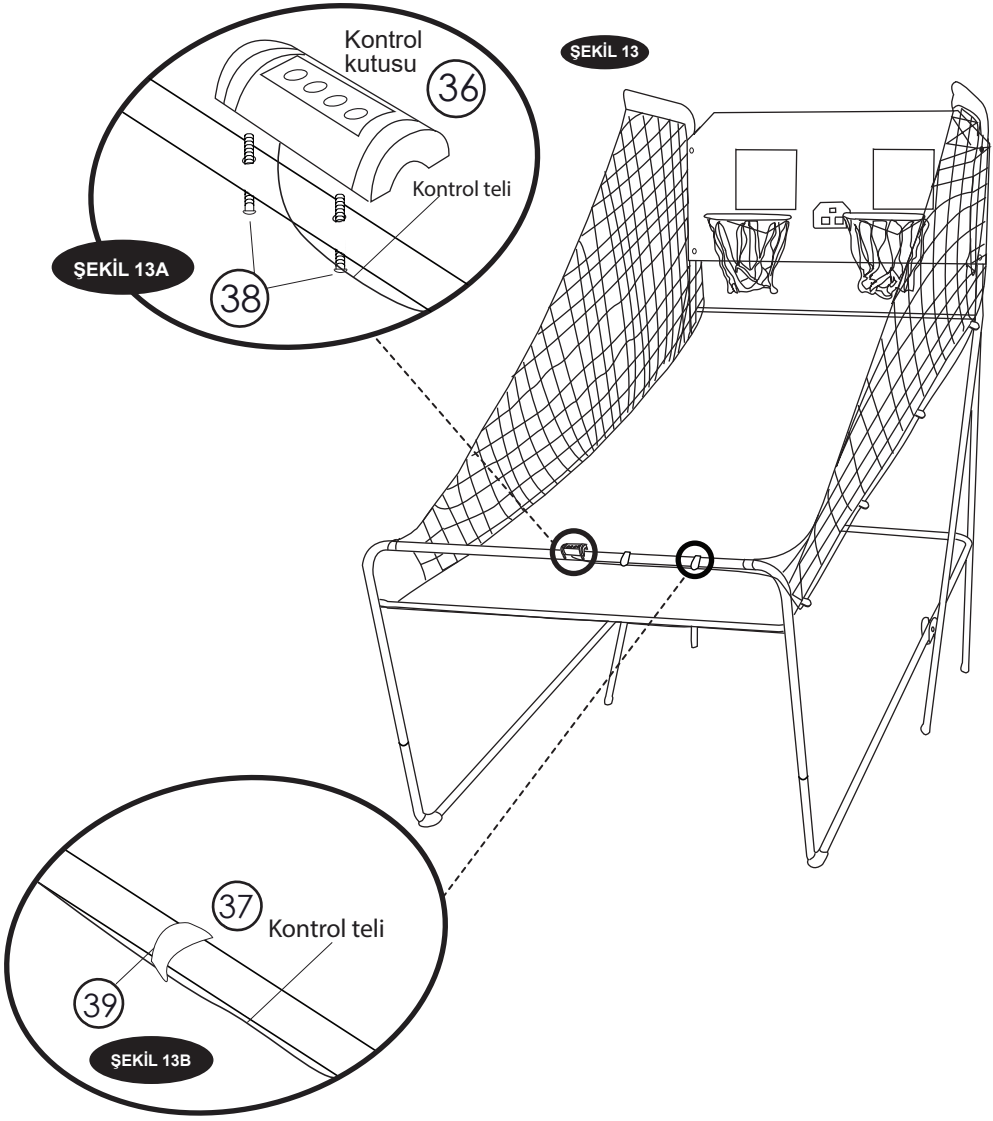
17. Vites Sensörü Kablosunu ŞEK. 12'de gösterildiği gibi Elektronik Skor Kartına (#14) bağlayın. Kontrol Kablosunu (#37) Elektronik Skor Kartına (#14) ŞEKİL 12 ve 12A'da gösterildiği gibi bağlayın.





ŞEKİL 13

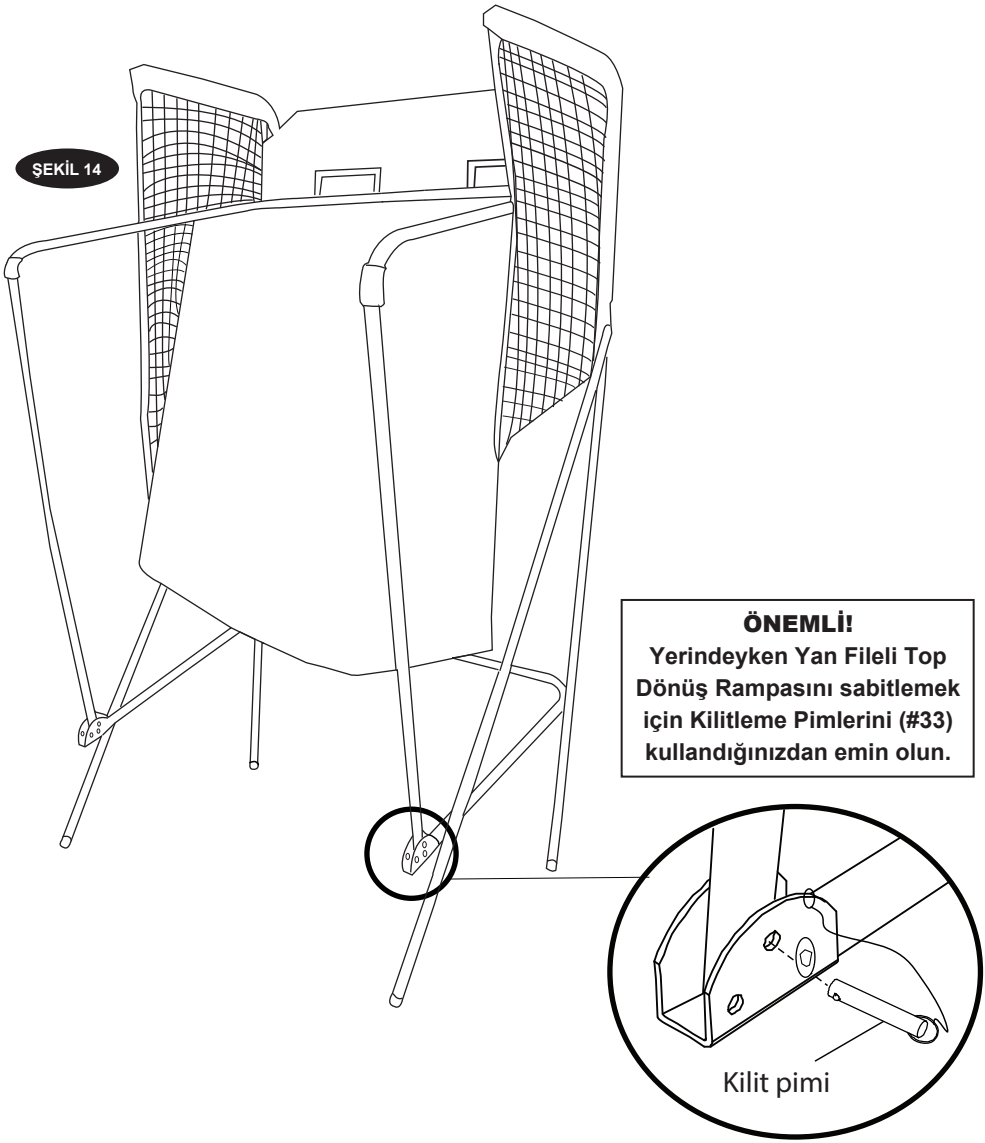
18. Kontrol Kutusunu (#36) ŞEKİL 13 A'da gösterildiği gibi iki Cıvata (#38) kullanarak Rampa U borusunun (#11) ortasına takın.
19. Kontrol Kablosunun (#37) geri kalanını Yan Ağlı Top Dönüş Rampası (#13) üzerindeki halkalardan geçirin ve Kontrol Kutusuna (#36) bağlayın. Kontrol Kablosunu (#37) ŞEKİL 13 B'de gösterildiği gibi Yapışkan Bağları (#37) kullanarak Rampanın (#11) U Borusuna yerleştirin.



ŞEKİL 14

20. Basketbol oyunu kullanılmadığında katlama pozisyonuna getirin ve Kilitleme Pimini (#33) ŞEKİL 14'te gösterildiği gibi takın.
    Not: Kilitleme Pimi (#33), oyun kullanımdayken katlandığında yeni konumuna yerleştirilmeden önce orijinal konumundan çıkarılmalıdır.

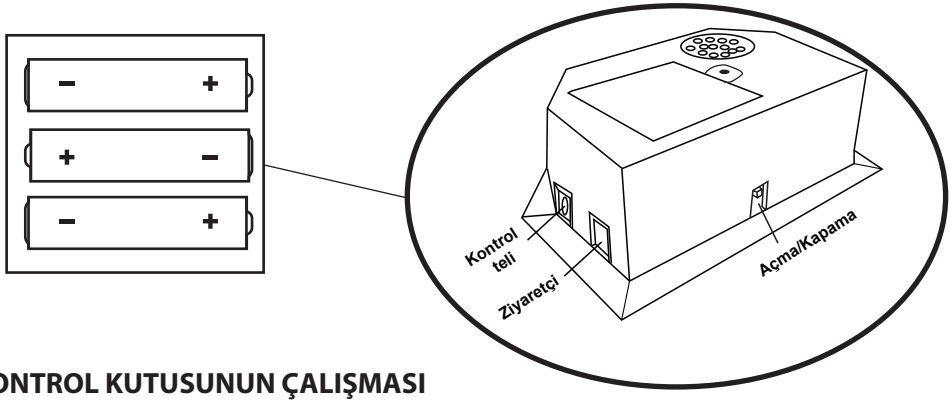
ŞEKİL 14



ELEKTRONİK SKOR TUTUCUNUN ÇALIŞMASI

Pillerin Takılması:

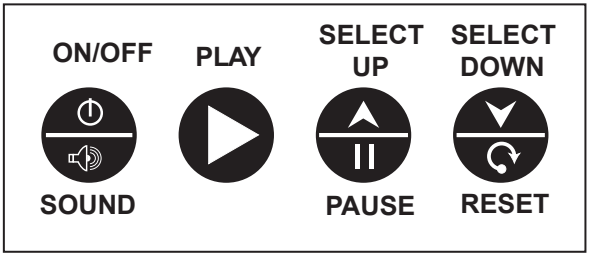
Bir tornavida kullanarak kapağı sökün ve pil kutusunu açın. Kapağın iç kısmında gösterildiği gibi kutuplara dikkat ederek 3 adet "AA" pil (dahil değildir) yerleştirin. Kapağı kapatın ve vidayı sıkın. AÇMA/KAPAMA düğmesini kullanarak cihazı açın. Oyun uzun süre kullanılmayacaksa, pilleri çıkarmanızı öneririz.



KONTROL KUTUSUNUN ÇALIŞMASI

- Skorbordu etkinleştirmek için "**AÇMA/KAPAMA**" düğmesine basın.
- "**ANA SAYFA**" skorbordunda "**01**" (maç seti 1) gösterilir.
- Bir oyun seçmek için "**YUKARI ve AŞAĞI SEÇ**" düğmesine basın.
- Seçilen oyun moduna girmek için "**YUKARI ve AŞAĞI SEÇ**" düğmesine basın.
- Oyun sırasında sesi açmak/kapatmak için "**SES**" düğmesine basın.
- Zaman sayımını duraklatmak veya başlatmak için "**DURAKLAT**" düğmesine basın.
- Skorbordu kapatmak için "**AÇMA/KAPAMA**" düğmesini 3 saniye basılı tutun.
- Oyunları sıfırlamak için "**SIFIRLA**" düğmesini 3 saniye basılı tutun.

Not: 15 dakika boyunca atış yapılmazsa veya hiçbir düğmeye basılmazsa skorbord otomatik olarak kapanacaktır.



KONTROL PANELİ

8 FARKLI OYUN SEÇENEĞI ARASINDAN SEÇIM YAPIN

1. Zamana karşı savaş

• Oyun 1'i başlatmak için " **OYNAT**" a basın.
• Tek/çoklu oyuncu (P1/P2/P3/P4) seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın.
• Oyuncu sayısını seçtikten sonra "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Oyun süresini (30/45/60 saniye) seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın.
• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• "**ANA SAYFA**" skorbordunda Oyuncu 1, 3; "**ZİYARETÇİ**" skorbordunda Oyuncu 2, 4 gösterilir.
• Son 10 saniyeye kadar tüm atışlar 2 puan değerindedir; her basket 3 puan değerindedir.
• Bir oyuncu oyunu bitirdiğinde bir sonraki tur için 5 saniyelik geri sayım.
• En çok sayı atan oyuncu kazanır (en yüksek skoru yapan oyuncunun LED'i yanıp sönecektir).
• Oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

2. Zamana karşı 3 puanlık savaş

• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" a basın 2.
• Tek/çoklu oyuncu (P1/P2/P3/P4) seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın.
• Oyuncu sayısını seçtikten sonra "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Oyun süresini (30/45/60 saniye) seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın.
• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• "**ANA SAYFA**" skorbordunda Oyuncu 1, 3; "**ZİYARETÇİ**" skorbordunda Oyuncu 2, 4 gösterilir.
• Tüm atışlar 3 puan değerindedir.
• Bir oyuncu oyunu bitirdiğinde bir sonraki tur için 5 saniyelik geri sayım.
• En çok puanı toplayan oyuncu kazanır (en yüksek puanı toplayan oyuncunun LED'i yanıp söner).
• Oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

3. Geriye Doğru Savaş

• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Oyun süresini seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın, 30/45/60 saniye.
• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• "**ANA SAYFA**"daki basketler "**ANA SAYFA**" skorbordunda +2 puan ve "**ZİYARETÇİ**" için -2 puan değerindedir.
• "**ZİYARETÇİ**" basketi "**ZİYARETÇİ**" skorbordunda +2 puan ve "**ANA SAYFA**" için -2 puan değerindedir.
• Bir oyuncu 10 sayıya ulaştığında kazanır ve oyun sona erer.
• Oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

4. Horse

• Oyuna girmek için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Birden fazla oyuncu seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın (P2/P3/P4).
• Oyuncu sayısını seçtikten sonra "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Oyuncu 2 saniye içinde bir basket atmalıdır.
• İlk oyuncunun herhangi bir basket atmasına izin verilir (**"ANA SAYFA" veya "ZİYARETÇİ"**). Eğer ilk oyuncu 2 saniye içinde basket atarsa, harf verilmez. Oyun bir sonraki oyuncu için devam eder.
• Skorbordda "**sıradaki oyuncu (P2/P3/P4)**" gösterilir ve LED bir saniye içinde iki kez yanıp söner. Yanıp sönmeden sonra, sıradaki oyuncu ilk oyuncu tarafından seçilen aynı sepete atışı tekrarlamalıdır.
• Bir oyuncu 2 saniye içinde basket atamazsa, skorbordda gösterilecek olan ilk "**H**" harfini alır. Oyun aynı oyuncu için basket atana kadar devam eder. Oyuncu kaçırmaya devam ederse, "**O**" ve ardından "**R**", "**S**", "**E**" harflerini alır. Eğer "**E**" verilirse, oyuncu oyun dışı kalır.
• "**Horse / At**" tuşlayan ilk oyuncu kaybeder. Oyuncular oyun bitene kadar d.e.f. adımlarını tekrarlayarak oyunda kalırlar.
• "**Horse / At**" tuşlayan son oyuncu kazanır.
• Oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

5. Kontrol noktası

• Oyuna girmek için "**OYNAT**" a basın 5.
• Tek/çoklu oyuncu (P1/P2/P3/P4) seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın.
• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• "**ANA SAYFA**" "**oyuncuyu**", "**ZİYARETÇİ**" "**24**" puanı, önceden ayarlanmış 40 saniye oyun süresini gösterir.
• Kazanılan puanlar "**ANA SAYFA**" skorbordunda gösterilecektir.
• Süre bitmeden önce, 24/52/68/86 sayı yapılırsa, oyun süresi sırasıyla 10/20/10/20 saniye artacaktır.
• Bir oyuncu oyunu bitirdiğinde bir sonraki oyuncunun sırası için 5 saniyelik geri sayım.
• En çok puanı toplayan oyuncu kazanır (en yüksek puanı toplayan oyuncunun LED'i yanıp sönecektir)
• Bir oyuncu 99 puana ulaştığında oyun sona erer.
• Oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

6. Dünyanın her yerinde

• Atış çizgilerini işaretlemek için bandı kullanın.
• Oyun 6'ya girmek için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Tek/çoklu oyuncu (P1/P2/P3/P4) seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın.
• Oyuncu sayısını seçtikten sonra "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Skorbord "**ANA SAYFA**" oyuncu 1/2/3/4'ü gösterir, "**ZİYARETÇİ**" atılan puanları gösterir.
• Skor 14 puana ulaştığında veya süre 99 saniyeye ulaştığında, bir oyuncu oyunu bitirdiğinde bir sonraki tur için 5 saniyelik geri sayım başlar.
• Oyunu ilk bitiren oyuncu kazanır (LED kazanan oyuncunun üzerinde yanıp sönecektir).
• Oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

7. Soldan ve Sağdan Atış

• Oyuna girmek için "**OYNAT**" a basın 7.
• Tek/çoklu oyuncu (P1/P2/P3/P4) seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın.
• Oyuncu sayısını seçtikten sonra "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Oyun süresini (30/45/60 saniye) seçmek için "**YUKARI/Aşağı**" düğmesine basın.
• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• "**ANA SAYFA**" skor tabelası oyuncuyu gösterir, "**ZİYARETÇİ**" puanları gösterir.
• "**ANA SAYFA**" da LED yanıp söndüğünde "**ANA SAYFA**" da bir basket yapın, "**ANA SAYFA**" ekranında 2 sayı atılır.
• LED "**ZİYARETÇİ**" de yanıp söndüğünde "**ZİYARETÇİ**" de basket atılır, "**ZİYARETÇİ**" ekranında 2 sayı atılır.
• Bir oyuncu oyunu bitirdiğinde bir sonraki tur için 5 saniyelik geri sayım.
• En çok puanı toplayan oyuncu kazanır (LED en yüksek puanı toplayan oyuncunun üzerinde yanıp sönecektir).
• Oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

8. Bire Bir

• Oyun 8'e girmek için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• Oyun süresini seçmek için "**YUKARI/AŞAĞI**" düğmesine basın, 30/45/60 saniye.
• Oyunu başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.
• "**ANA SAYFA**"da atılan bir basket "**ANA SAYFA**" için 2 sayı değerindedir, tüm atışlar 10 saniye içinde atılan 3 sayı olarak sayılır.
• "**ZİYARETÇİ**" basketi "**ZİYARETÇİ**" için 2 puan değerindedir, tüm atışlar 10 saniye içinde yapılan 3 puan olarak sayılır.
• Süre dolduğunda en çok sayı atan oyuncu kazanır.
• Bu oyunu yeniden başlatmak için "**OYNAT**" düğmesine basın.

serenelife™

Sorulariniz veya yorumlariniz var mi?
Yardim etmek için buradayiz!
Phone: 1.718.535.1800
Serenelifehome.com/ContactUs