



ATHANSPORT

MANUAL DE INSTRUCCIONES

JUEGO DE CANASTAS AT1077



Gracias por comprar esta mesa de juegos.

Para garantizar que el producto funcione correctamente, lea las instrucciones antes de su uso.

HERRAMIENTAS NECESARIAS:

Destornillador Phillips - No incluido

Destornillador plano - No incluido

Llave Allen - No incluida



¡PRECAUCIÓN!

Los destornilladores eléctricos pueden ser útiles durante el montaje; sin embargo, ajuste un par de apriete bajo y tenga mucho cuidado.



1 - Este juguete eléctrico debe ser ensamblado por un adulto.

Herramientas eléctricas:

Ajuste el par de apriete a un valor bajo.

2 - Lea atentamente las instrucciones y siga correctamente todas las instrucciones de montaje, funcionamiento y seguridad para evitar daños o lesiones.

Para el montaje, se requieren al menos dos adultos.

3 - Algunas figuras o dibujos pueden no coincidir exactamente con el producto.

Lea y comprenda el texto antes de comenzar cada paso del montaje.

4 - Conserve la hoja de instrucciones y/o el embalaje, ya que contienen información importante.

¡AVISO IMPORTANTE!

1 - Este producto está diseñado para uso exclusivo en interiores.

2 - No se siente, trepe ni se apoye en la mesa de juego.

3 - No arrastre la mesa al moverla para evitar dañar las patas.

4 - Utilice únicamente abrillantador de muebles en aerosol para limpiar las superficies exteriores de la mesa de juego/cancha.

5 - Este no es un juguete para niños; se requiere la supervisión de un adulto para los niños que jueguen a este juego.

6 - Lea atentamente este manual de instrucciones antes de ensamblar y usar el producto.

7 - Asegúrese de que el material de embalaje no caiga en manos de los niños. ¡Existe riesgo de asfixia!

8 - ¡Atención! No apto para niños menores de 8 años.

¡PRECAUCIÓN!

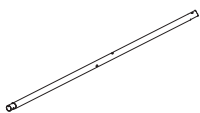
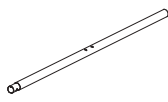
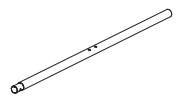
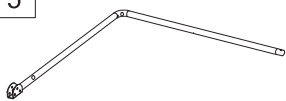
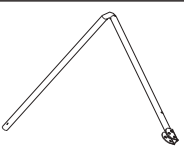
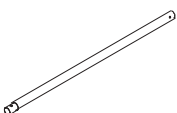
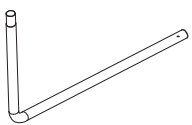
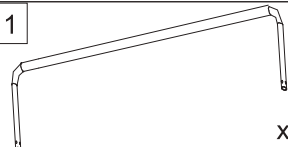
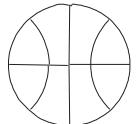
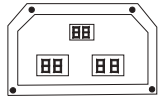
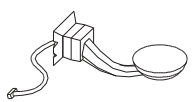
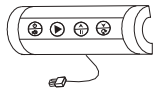
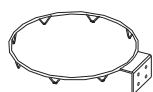
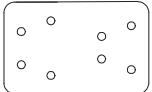
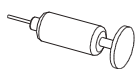
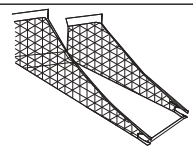
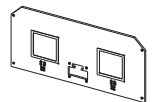
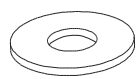
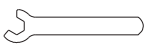
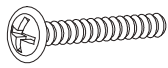
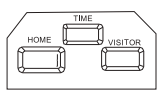
Los cambios o modificaciones no aprobados expresamente por la parte responsable del cumplimiento podrían anular la autorización del usuario para operar el equipo.



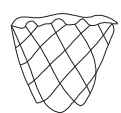
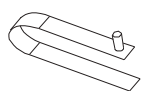
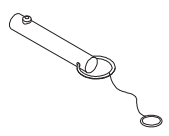
¡ADVERTENCIA! Requiere montaje por un adulto.

¡ADVERTENCIA!

PELIGRO DE ASFIXIA: Este artículo contiene piezas pequeñas y bolitas. No apto para niños menores de 3 años.

1  Φ19x584x432mm x2	2  Φ19x680mm x2	3  Φ19x883mm x1	4  Φ19x883mm x1
5  Φ19x756x578mm x1	6  Φ19x756x578mm x1	7  Φ19x834mm x2	8  Φ19x838mm x2
9  Φ19x559mm x2	10  Φ19x699x387mm x2	11  Φ19x1084x505mm x1	12  Φ12.7x1068mm x2
13  7" x4	14  x1	15  x2	16  x1
17  x2	18  x2	19  x1	20  x1
21  x1	22  M6 x32	23  M6 x 20mm x16	24  M6 x 30mm x6
25  M6 x 40mm x6	26  M6 x 45mm x4	27  x1	28  M6 x32
29  3.5 x 12mm x4	30  4 x 30mm x2	31  x1	

PRE-INSTALLED PART

A1  x2	A2  x9	A3  x6	A4  x2
---	---	--	---

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

1. Busque un lugar limpio y nivelado para comenzar el montaje de su juego de baloncesto.

Recomendamos que dos adultos trabajen juntos para armarlo.

2. Retire todas las piezas de la caja y verifique que tenga todas las piezas indicadas en la lista de piezas.

Corte o rasgue con cuidado las cuatro esquinas de la caja para que la base sirva como superficie de trabajo.

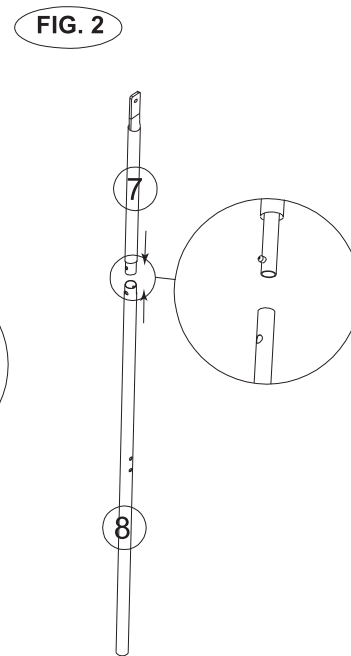
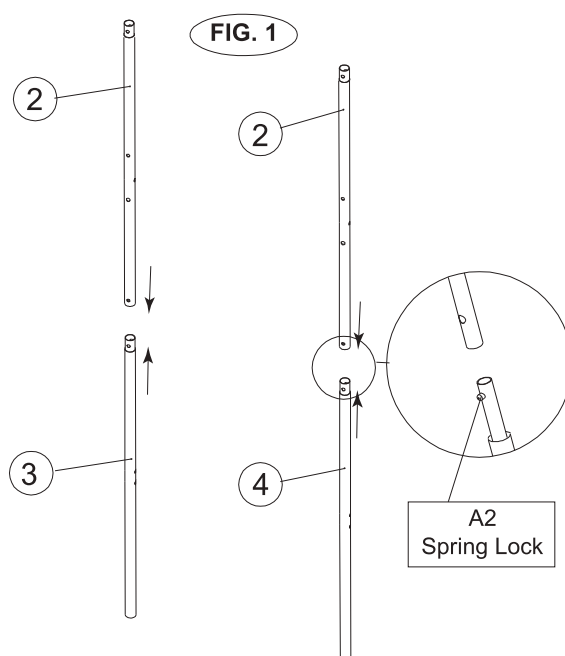
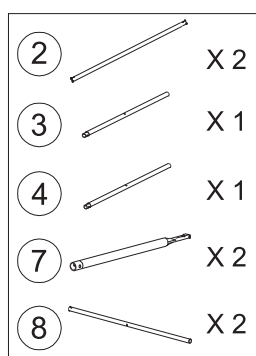
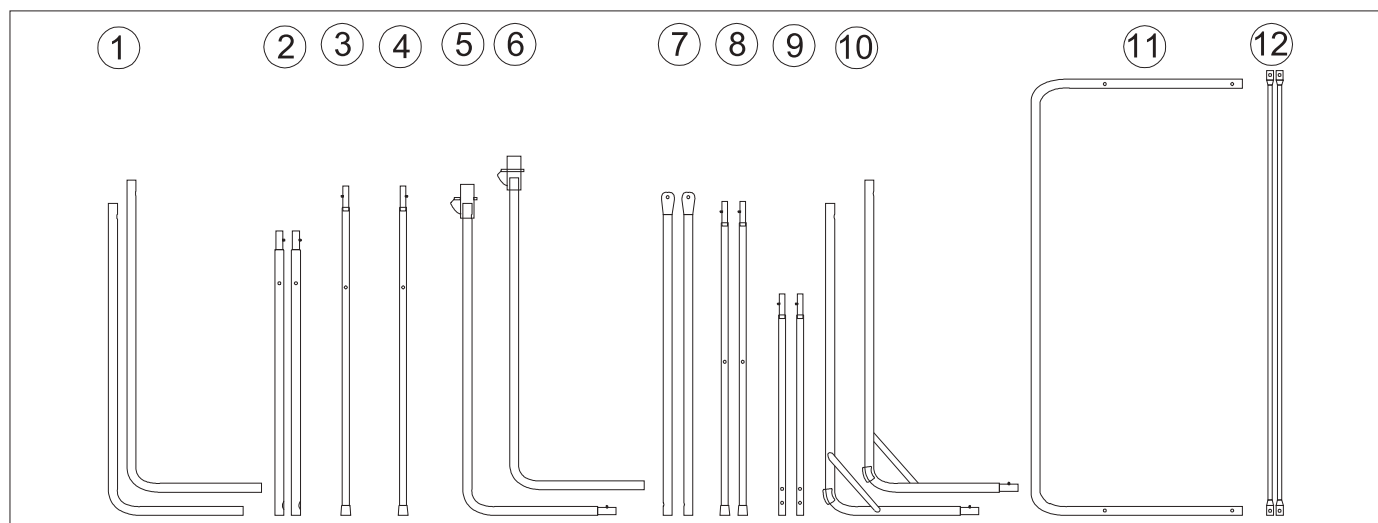


FIG. 1 y 2

3. Fije los tubos 2 (32) a los tubos 3 y 5 (n.º 3 y 4) mediante el cierre de resorte (preinstalado), como se muestra en la figura 1.

4. Fije los tubos 7 (n.º 7) a los tubos 8 (n.º 8) mediante el cierre de resorte (preinstalado), como se muestra en la figura 2.

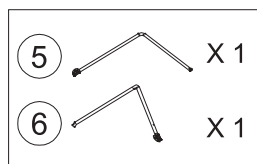


FIG. 3

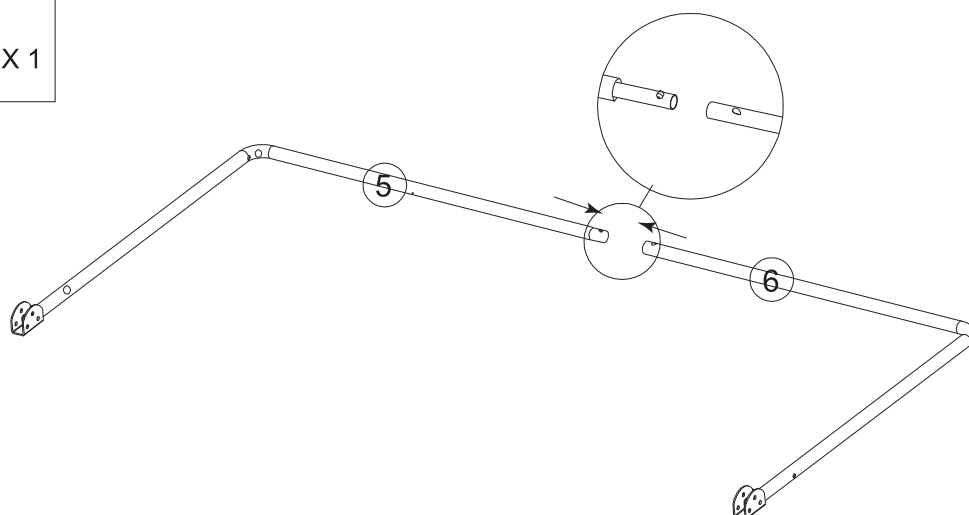


FIG. 3

5. Una los tubos 5 y 6 (n.º 5 y n.º 6) utilizando el cierre de resorte (preinstalado) como se muestra en la figura 3.

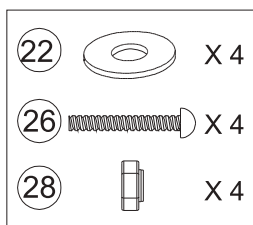


FIG. 4

6. Fije el tubo 5 y el tubo 6 (n.º 5 y n.º 6) al tubo 3 y al tubo 4 (n.º 3 y n.º 4) usando pernos (n.º 26), arandelas (n.º 22) y tuercas (n.º 28), y luego fije el tubo 5 y el tubo 6 (n.º 5 y n.º 6) al tubo 8 (n.º 8) usando pernos (n.º 26), arandelas (n.º 22) y tuercas (n.º 28) como se muestra en las figuras 4A y 4B.

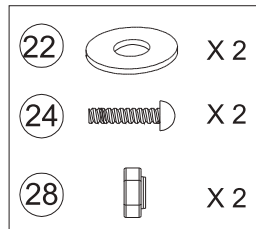
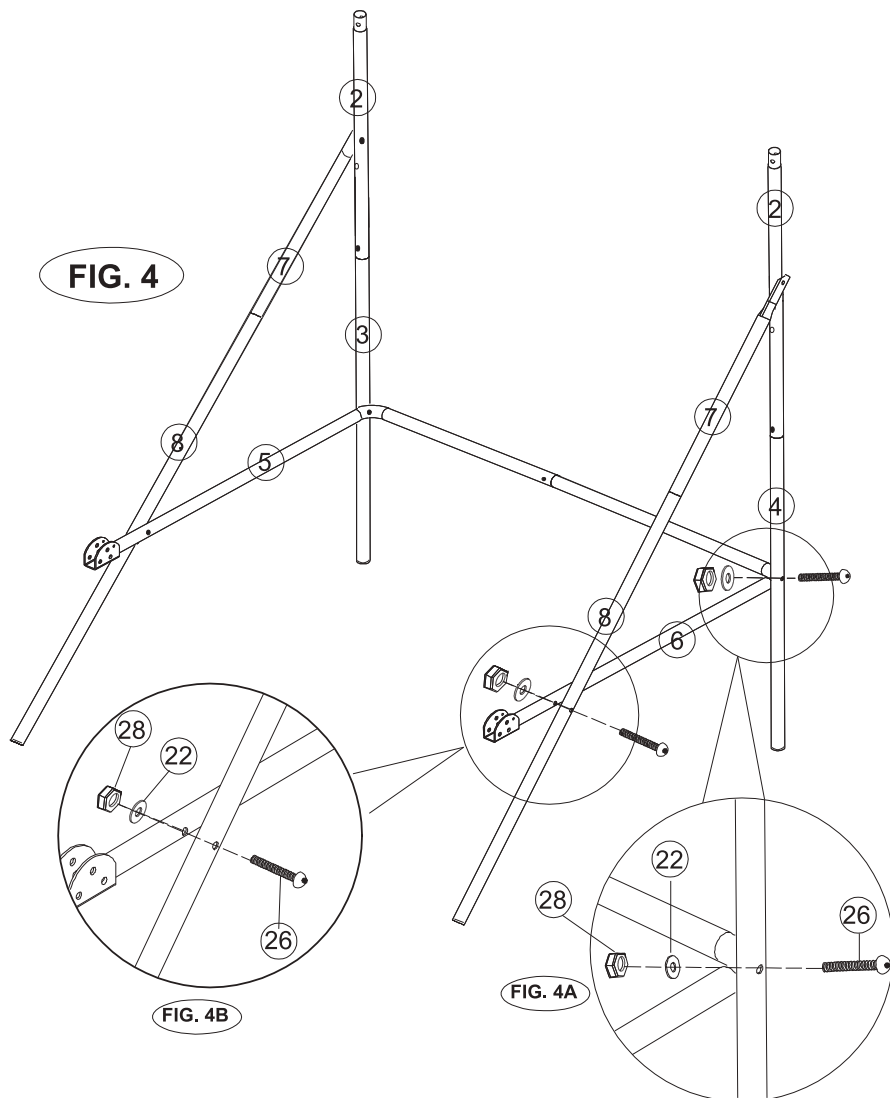


FIG. 5

7. Fije los tubos - 7 y los tubos - 8 (#7 y #8) a los tubos - 2 (#2) usando el perno (#24), (#28) como se muestra en la FIG.5, repita este paso para el otro lado.

FIG. 5

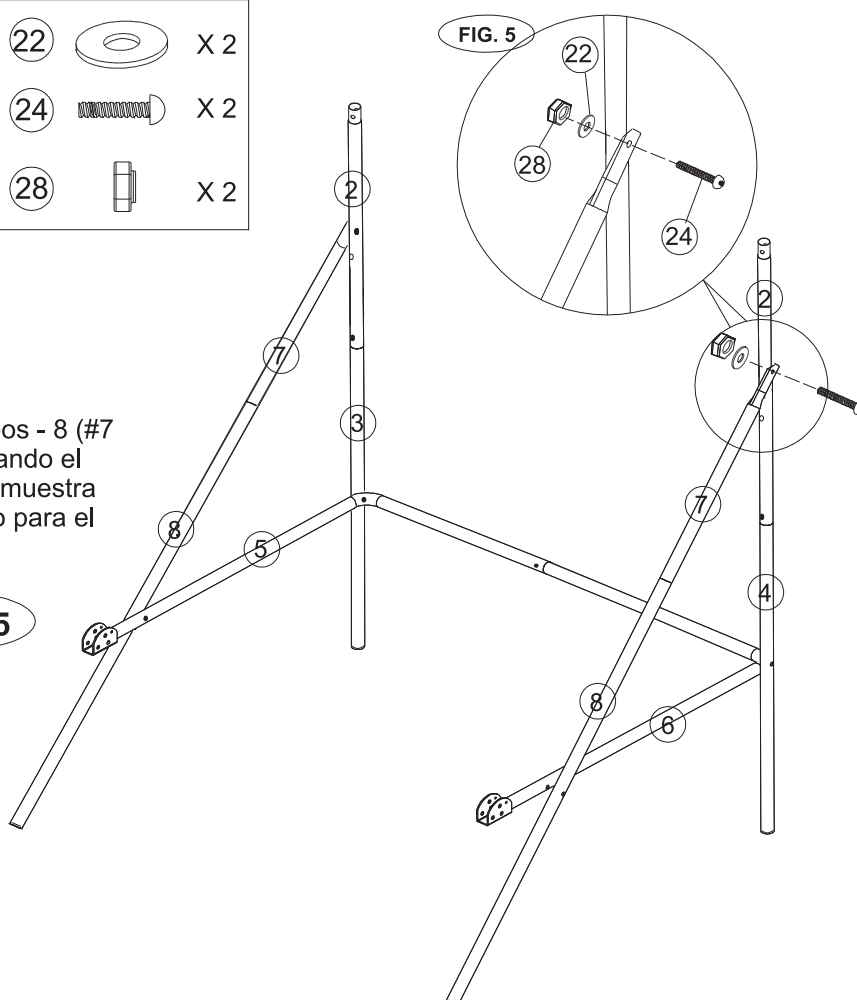


FIG. 6
 8. Fije el tubo 12 (#12) al tubo 2 (#2) con los pernos (#24), arandelas (#22) y tuercas (#28), como se muestra en la FIG. 6A. A continuación, inserte el tubo 1 (#1) en el tubo 2 (#2), como se muestra en la FIG. 6.

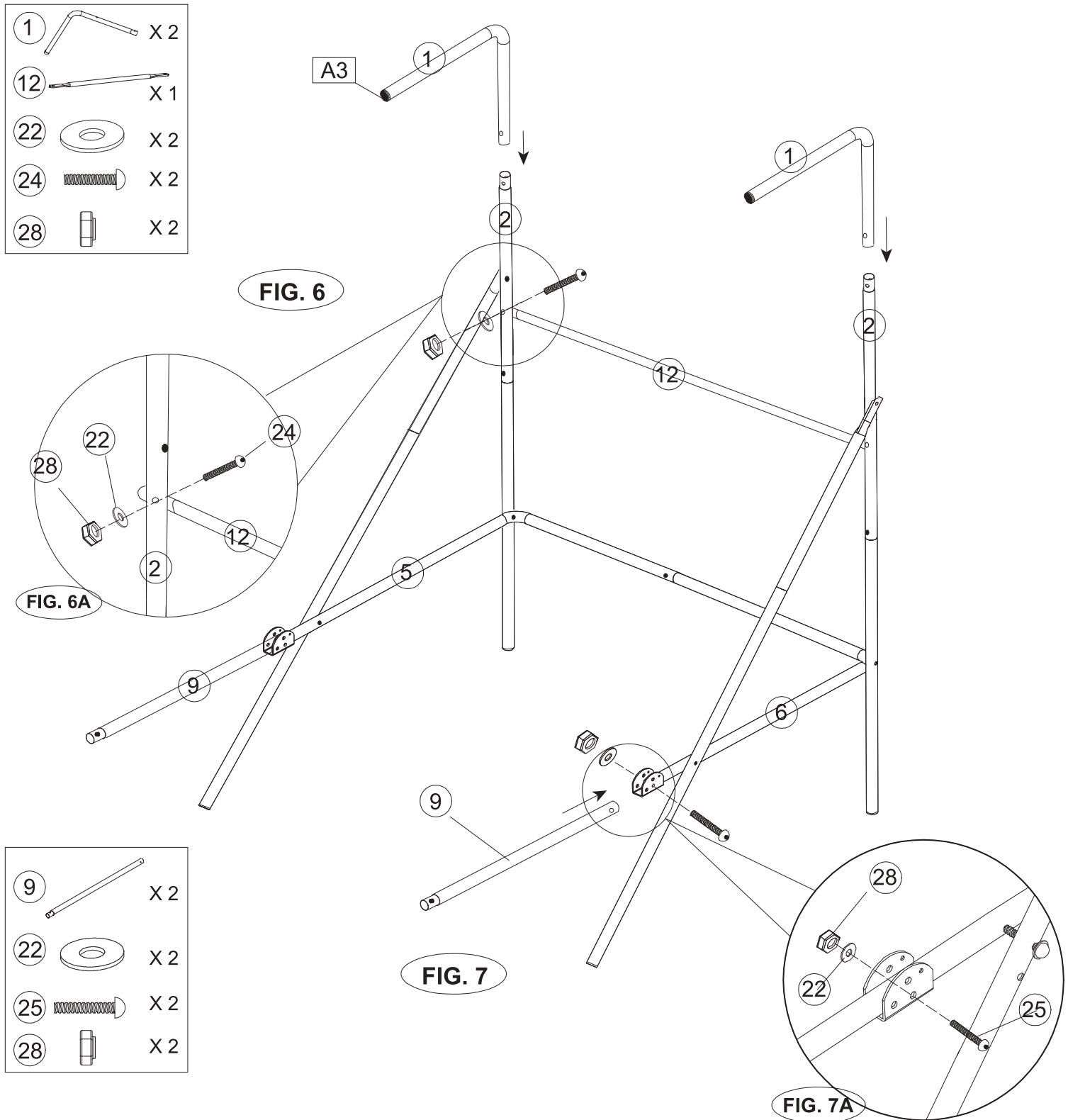
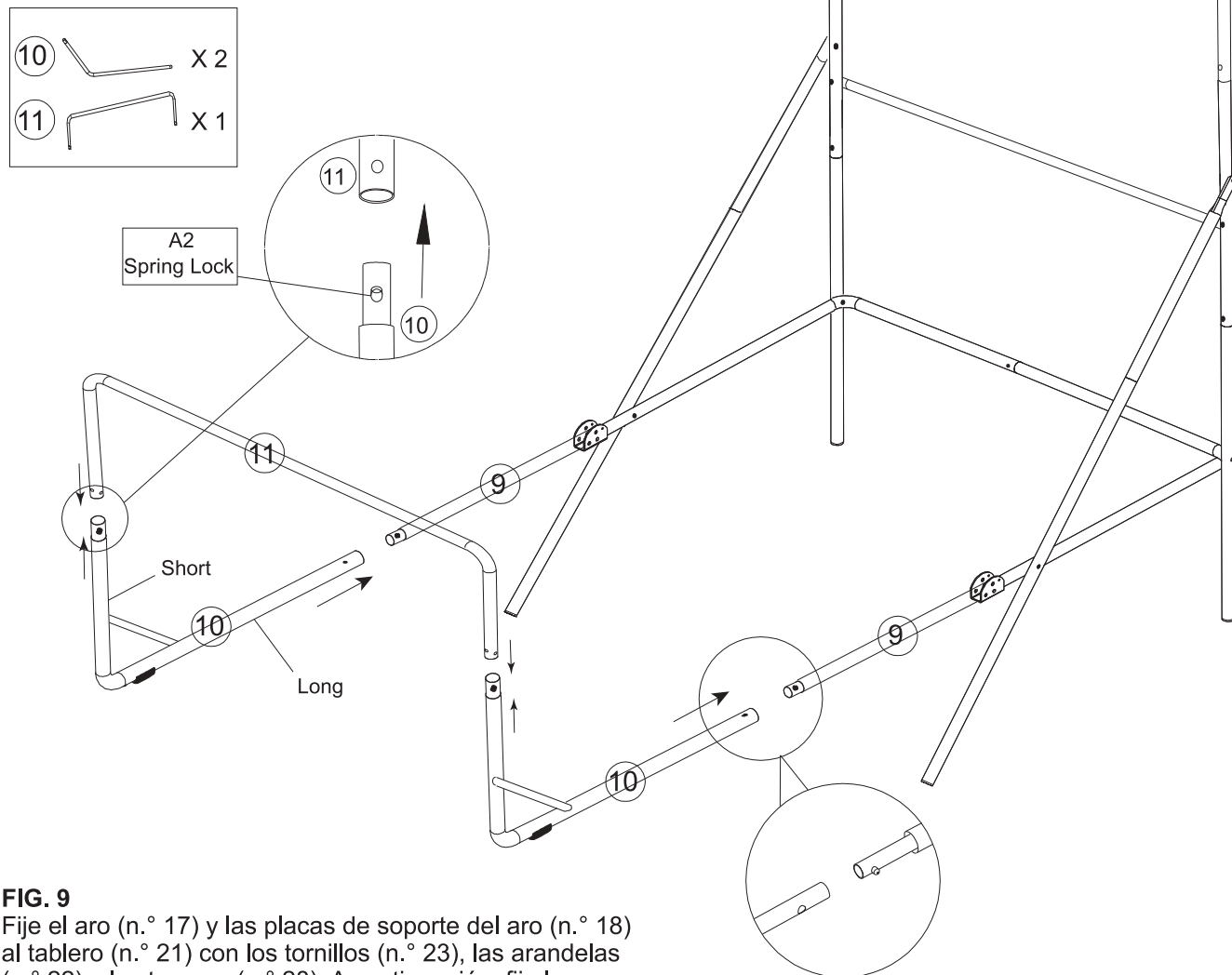


FIG. 7
 9. Fije los tubos 9 (#9) a los tubos 5 y 6 (#5 y #6) utilizando pernos (#25), arandelas (#22) y tuercas (#28) como se muestra en las figuras 7 y 7A.

FIG. 8

10. Fije los tubos - 1 0 (#1 0) a los tubos - 9 (#9) utilizando el cierre de resorte (preinstalado) y, a continuación, fije el tubo - 1 1 (#1 1) a los tubos - 1 0 (#1 0) utilizando el cierre de resorte (preinstalado), como se muestra en la FIG. 8.

**FIG. 9**

Fije el aro (n.º 17) y las placas de soporte del aro (n.º 18) al tablero (n.º 21) con los tornillos (n.º 23), las arandelas (n.º 22) y las tuercas (n.º 28). A continuación, fije los sensores de interruptor (n.º 15) al tablero (n.º 21) con los tornillos (n.º 23), las arandelas (n.º 22) y las tuercas (n.º 28). Asegúrese de usar arandelas en ambos lados del tablero, como se muestra en la figura 9.

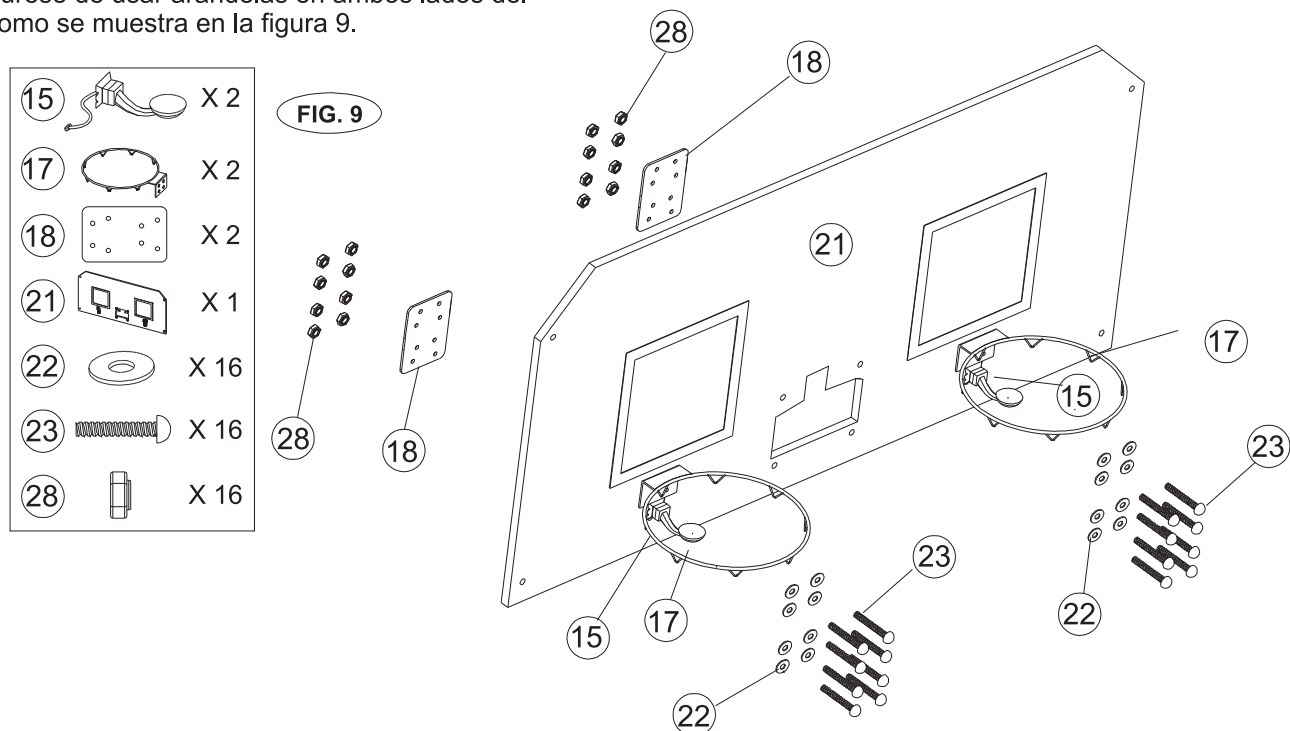


FIG. 10

12. Fije la placa frontal del marcador electrónico (#31) a la parte frontal del tablero y conéctela con el marcador electrónico (#14) usando los pernos (#29) como se muestra en la FIG. 10.

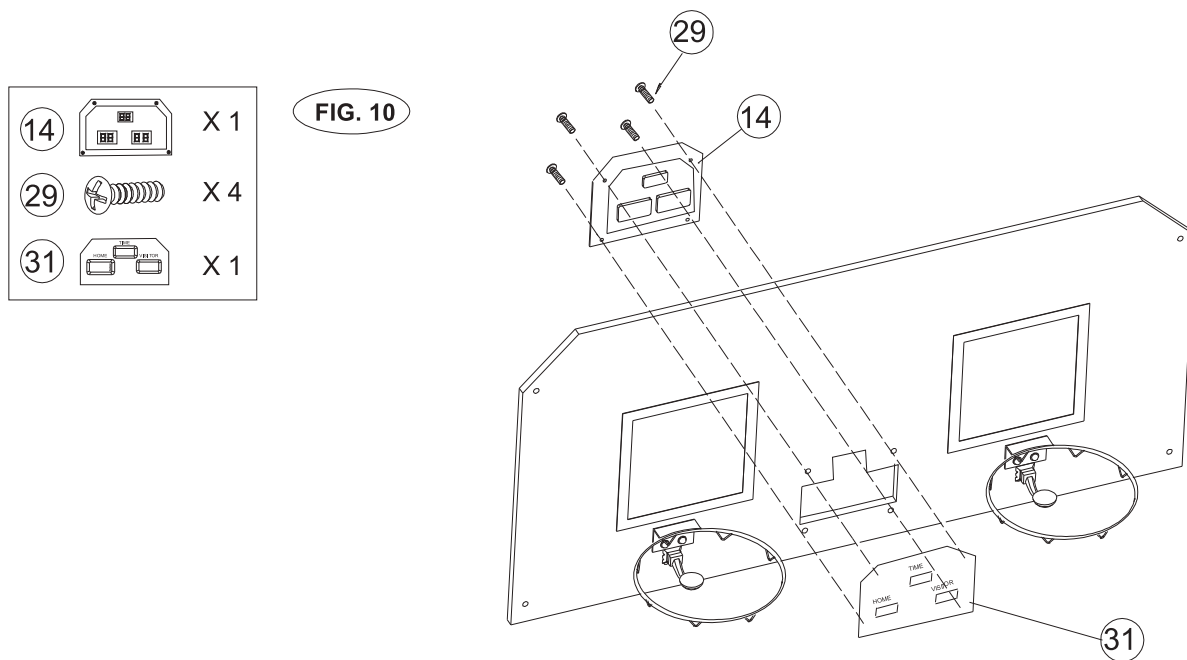


FIG. 11

13. Deslice las correas elásticas y la funda de la red de retorno de pelotas (#20) sobre los tubos - 1 (#1) como se muestra en la figura 11 A y 11 B y 11 C y 11 D

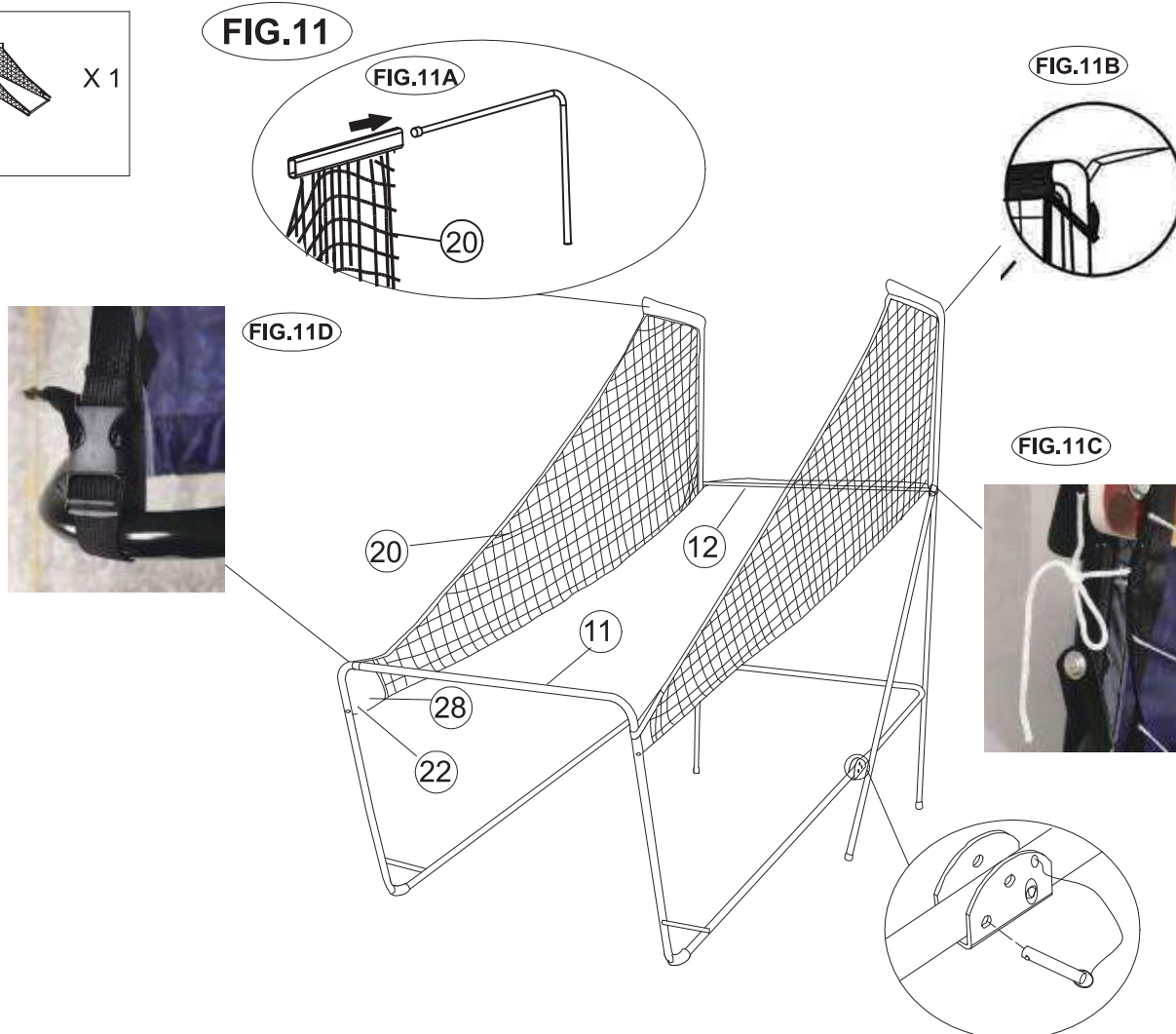
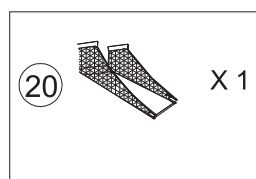
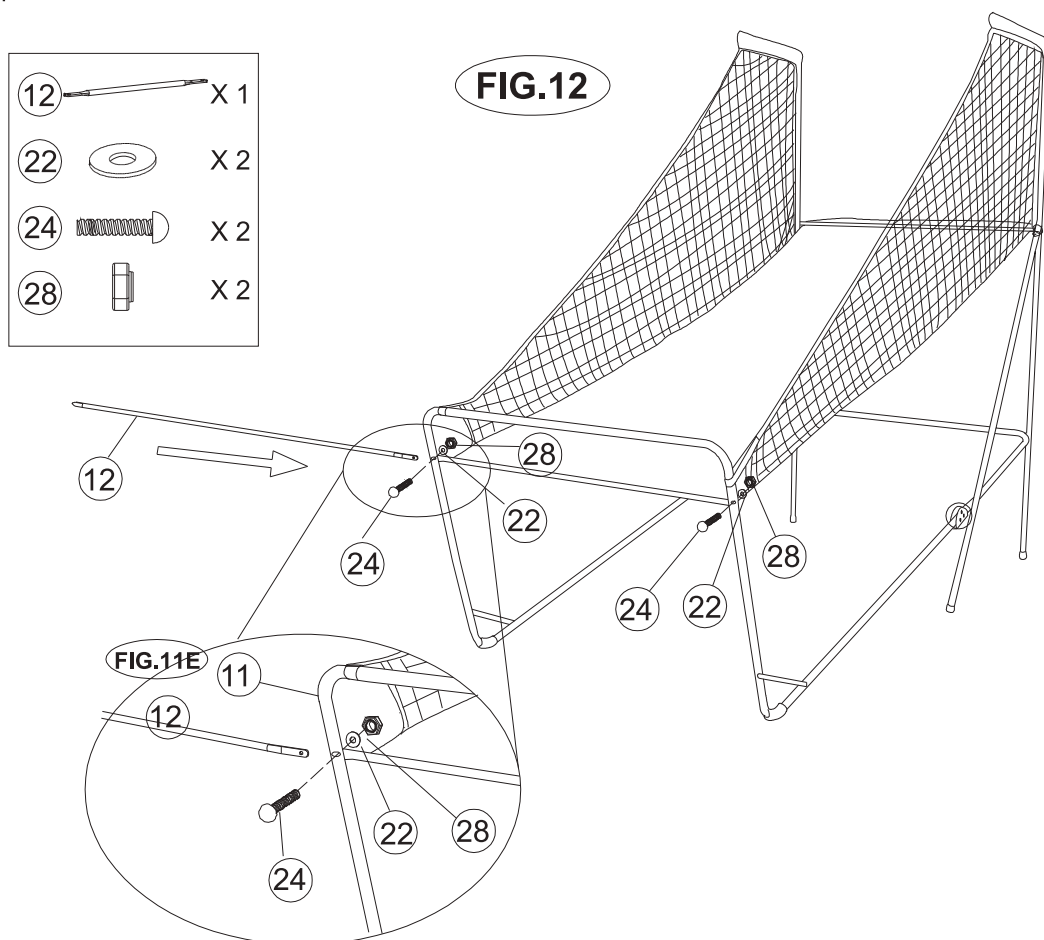


FIG. 12

14. Deslice el tubo 12 (#12) a través del manguito en la parte frontal de la red de retorno de pelotas (#20). Fíjelo primero en el lado izquierdo con los pernos (#24), arandelas (#22) y tuercas (#28), como se muestra en la FIG. 12. Repita el mismo procedimiento en el lado derecho..

**FIG. 13**

15. Con la ayuda de otro adulto, fije el tablero (n.º 2) a los tubos superiores 1 (n.º 1) utilizando los pernos (n.º 25), arandelas (n.º 22) y tuercas (n.º 28), como se muestra en la figura 1.3A. En cada orificio inferior del tablero, fije las pestañas de la red de retorno de pelotas (n.º 20) utilizando los pernos (n.º 25), arandelas (n.º 22) y tuercas (n.º 28), como se muestra en la figura 1.3B. Deslice las correas elásticas y la funda de la red de retorno de pelotas (n.º 20) sobre los tubos 2 (n.º 2), como se muestra en la figura 1.3C.

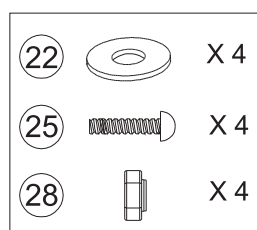
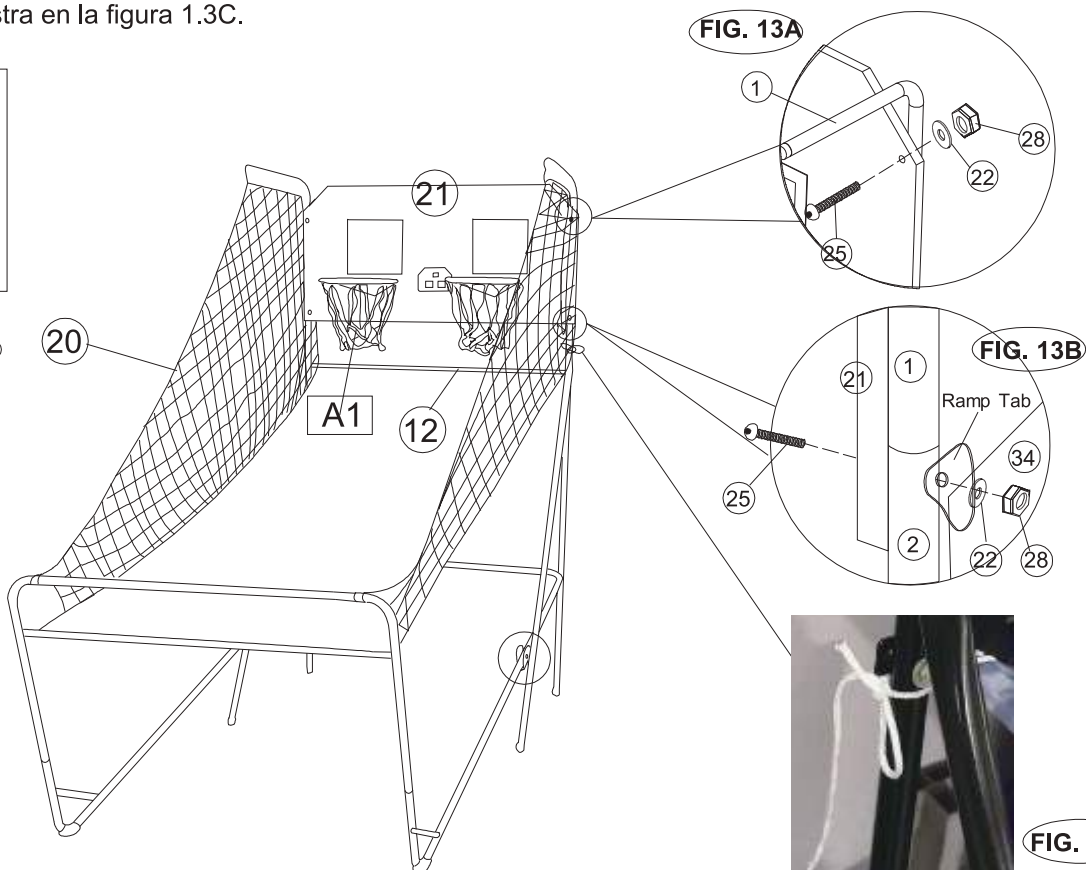
**FIG. 13**

FIG. 14

16. Conecte el pasador de bloqueo (#A4) al tubo 5 y al tubo 6 (#5 y #6) e insértelo en el tubo 5 y en el tubo 6 (#5 y #6) como se muestra en la FIG. 14.

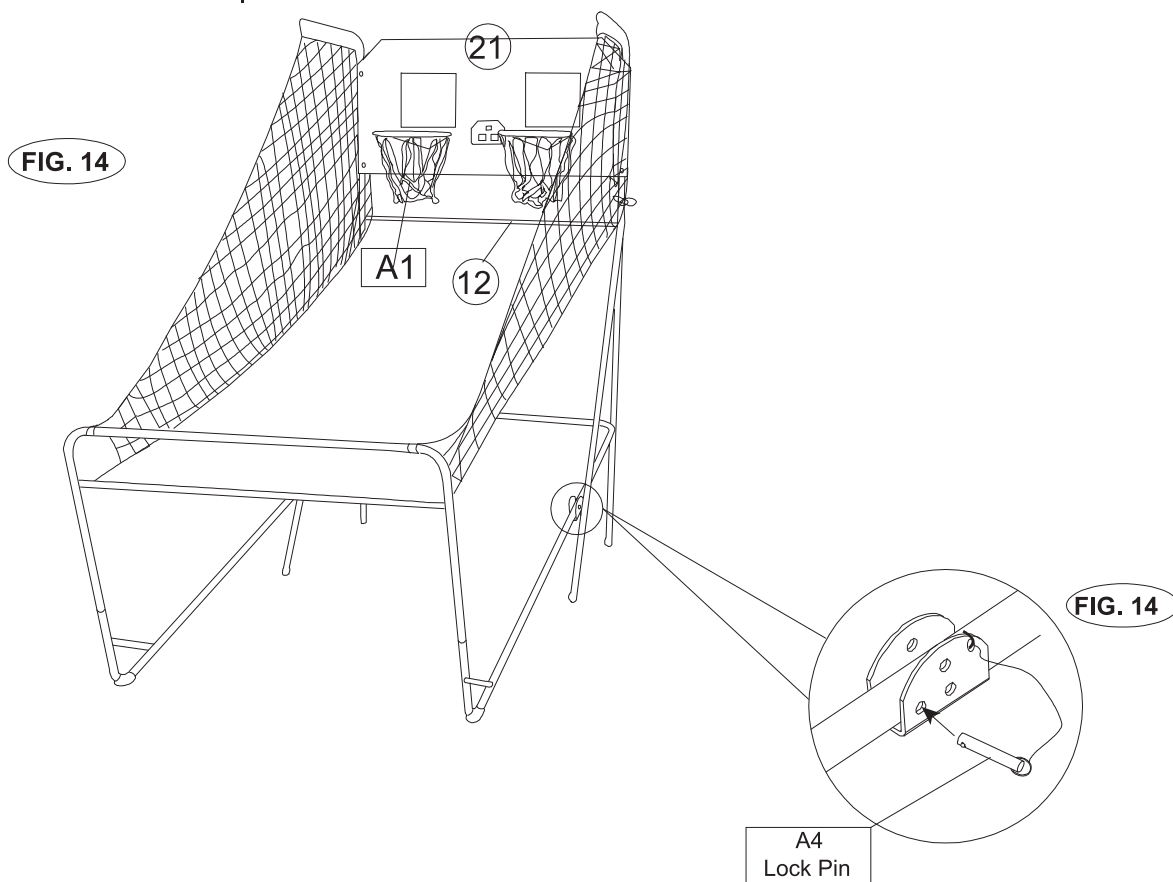


FIG. 15

17. Fije la caja de control (n.º 16) al centro del tubo (n.º 11) utilizando dos pernos (n.º 30), como se muestra en la figura 15A.

18. Pase el cable de control (n.º 16) uno por uno a lo largo de la hebilla suelta de la red deslizante (n.º 20), como se muestra en la figura 15B.

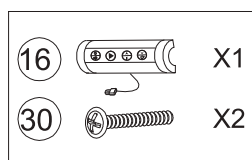


FIG. 15

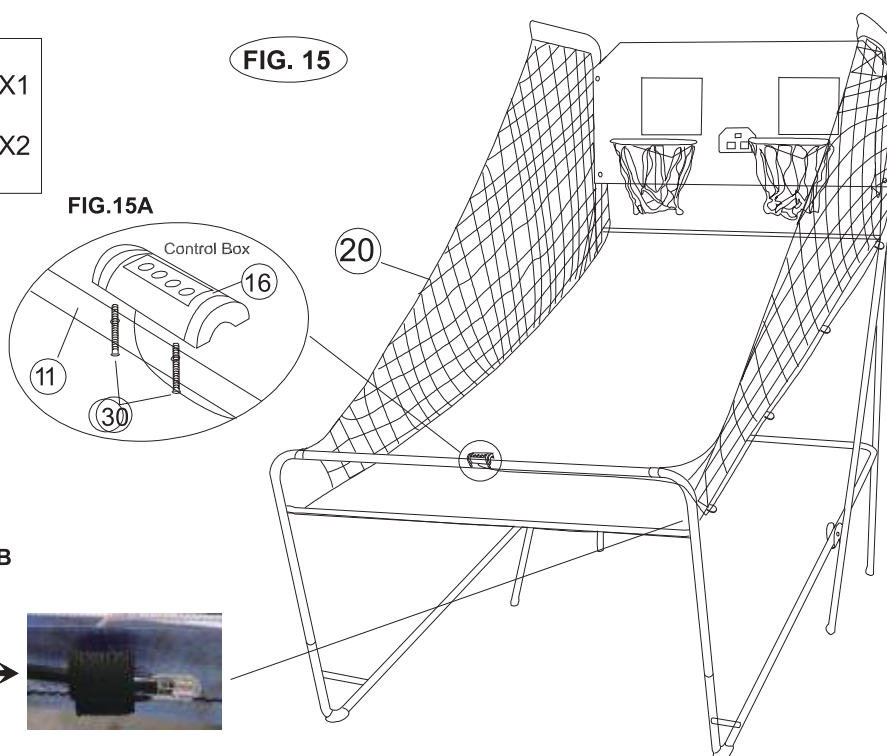


FIG. 15B



FIG. 16

1. Conecte el cable del sensor del sensor de interruptor (#15) al marcador electrónico (#14) como se muestra en la figura 16. Conecte el cable de control al marcador electrónico (#14) como se muestra en las figuras 16 y 16A.

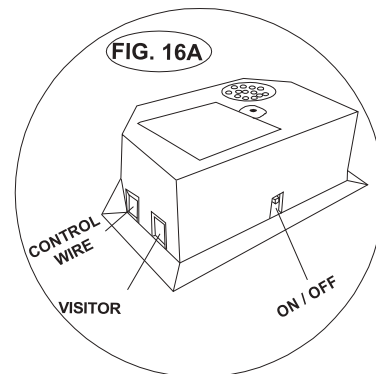
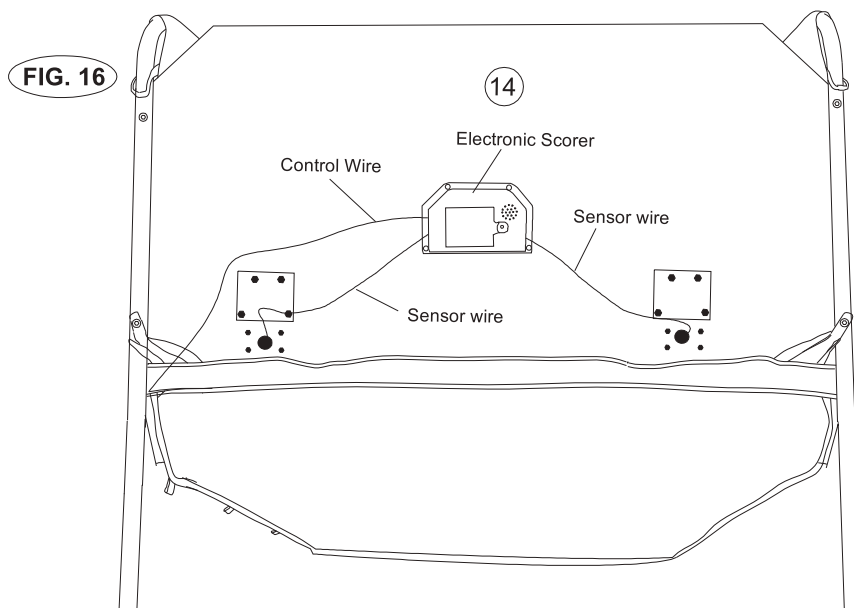
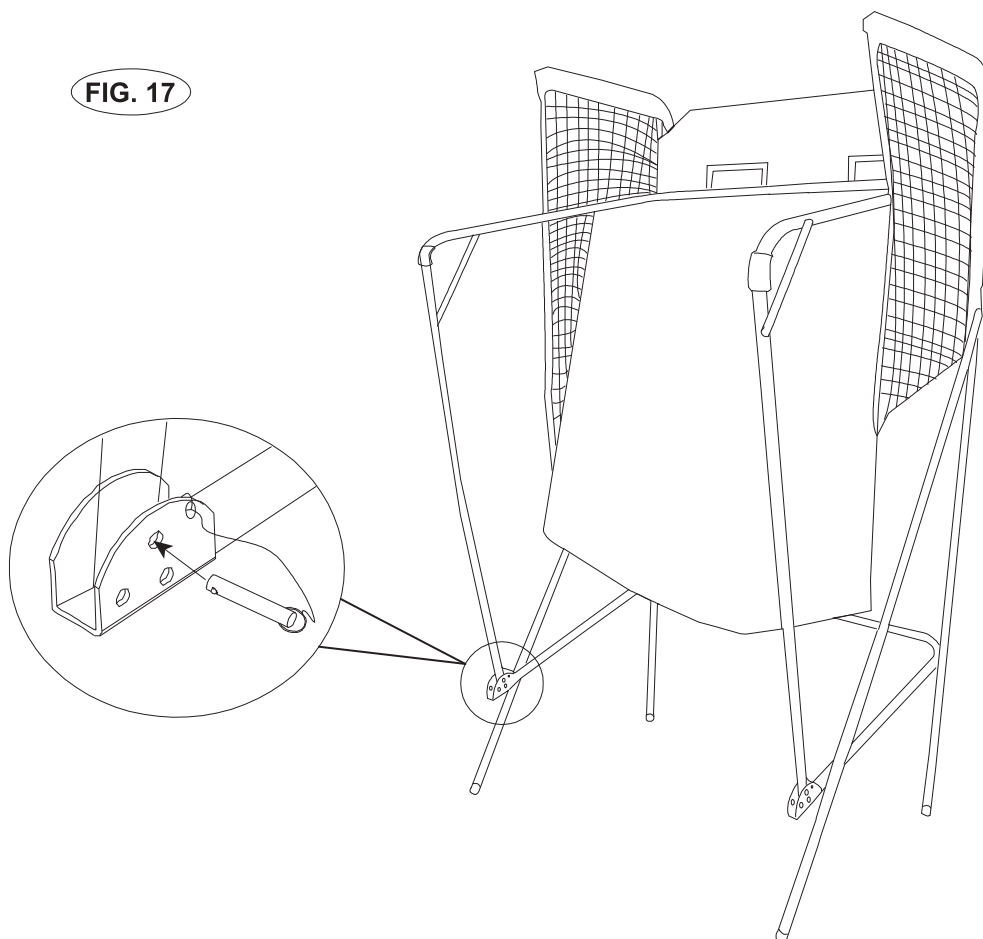


FIG. 17



FUNCIONAMIENTO DEL MARCADOR ELECTRÓNICO

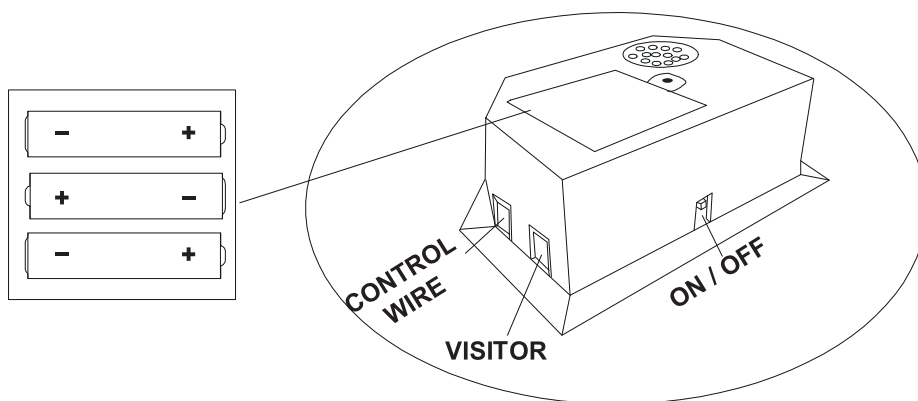
Instalación de las pilas

Compartimento de las pilas: Desenrosque el tornillo con un destornillador y abra el compartimento. Inserte 3 pilas "A" (no incluidas) respetando la polaridad indicada en la tapa interior. Cierre la tapa con un destornillador. Encienda el aparato con el interruptor de encendido/apagado.

Recordatorio: a. Las baterías deben instalarse respetando la polaridad (+ y -).

b. Limpie los contactos de las baterías y los del dispositivo antes de instalarlas.

c. Si no va a utilizar el juego durante un periodo prolongado, le recomendamos retirar las baterías.



⚠ ¡ADVERTENCIA!

- 1) Requiere 3 pilas "A" (no incluidas).
- 2) No mezcle pilas viejas con nuevas.
- 3) No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbno-zinc) ni recargables (níquel-cadmio).
- 4) Las pilas no recargables no deben recargarse.
- 5) Las pilas recargables deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- 6) No mezcle diferentes tipos de pilas ni pilas nuevas con usadas.
- 7) Inserte las pilas con la polaridad correcta (+ y -).
- 8) Retire las pilas agotadas del juguete.
- 9) No cortocircuite los terminales de alimentación.

FUNCIONAMIENTO DE LA CAJA DE CONTROL

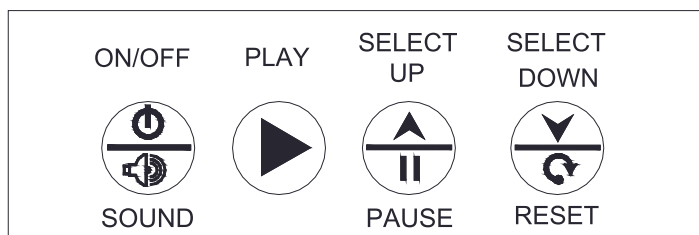
Pulsa "ENCENDIDO/APAGADO" para activar el marcador.

El marcador "INICIO" muestra "01" (partida 1 preestablecida). Pulsa "SELECCIONAR ARRIBA y ABAJO" para seleccionar una partida. Pulsa "JUGAR" para acceder al modo de juego seleccionado. Pulsa "SONIDO" para activar o desactivar el sonido durante el juego. Pulsa "PAUSA" para pausar o iniciar el conteo del tiempo.

Mantén pulsado el botón "ENCENDIDO/APAGADO" durante 3 segundos para apagar el marcador.

Mantén pulsado el botón "REINICIAR" durante 3 segundos para reiniciar las partidas.

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



ELIGE ENTRE 8 OPCIONES DE JUEGO DIFERENTES

1. Contrarreloj

Pulsa "JUGAR" para entrar al juego 1.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Pulsa "JUGAR" después de seleccionar el número de jugadores.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de juego: 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

El marcador "INICIO" muestra a los jugadores 1 y 3; el marcador "VISITANTE" muestra a los jugadores 2 y 4.

Todos los tiros valen 2 puntos hasta que queden 10 segundos; cada tiro vale 3 puntos.

Cuando un jugador termina su partida, comienza una cuenta regresiva de 5 segundos para el turno del siguiente jugador.

El jugador con más puntos gana (el LED parpadeará sobre el jugador con la puntuación más alta).

Pulsa "JUGAR" para reiniciar el juego.

2. Puntos Contra el Reloj

Pulsa "JUGAR" para entrar al juego 2.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Pulsa "JUGAR" después de seleccionar el número de jugadores.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de juego: 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar el juego.

El marcador "INICIO" muestra a los jugadores 1 y 3; el marcador "VISITANTE" muestra a los jugadores 2 y 4.

Cada tiro vale 3 puntos.

Cuando un jugador termina su partida, comienza una cuenta regresiva de 5 segundos para el turno del siguiente jugador.

El jugador con más puntos gana (el LED parpadeará sobre el jugador con la puntuación más alta).

Pulsa "JUGAR" para reiniciar el juego.

3. Batalla de Revancha

Pulsa "JUGAR" para entrar al juego 3.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar varios jugadores (P2/P4).

Pulsa "JUGAR" para empezar el juego.

Si se anota un tiro en la canasta "LOCAL", se mostrarán +2 puntos en el tablero "LOCAL" y -2 puntos para "VISITANTE".

Si se anota un tiro en la canasta "VISITANTE", se mostrarán +2 puntos en el tablero "VISITANTE" y -2 puntos para "LOCAL".

Cuando un jugador anota 10 puntos, gana y el juego termina.

Pulsa "JUGAR" para reiniciar el juego.

4. Caballo

a. Pulsa "JUGAR" para entrar en el juego 4.

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

c. Pulsa "JUGAR" después de seleccionar el número de jugadores.

d. El jugador tiene encestar en 2 segundos.

e. El primer jugador puede lanzar a cualquier canasta (Local o Visitante). Si el primer jugador anota en 2 segundos, no se muestra ninguna letra.

El juego continúa para el siguiente jugador. El marcador mostrará "Siguiente jugador (P2/P3/P4)" y el LED parpadeará dos veces por segundo.

Después del parpadeo, el siguiente jugador debe repetir el tiro en la misma canasta seleccionada por el primer jugador.

f. Si un jugador no anota en 2 segundos, recibe la primera letra "H", que se mostrará en el marcador. El juego continúa para el mismo jugador hasta que anote. Si el jugador sigue fallando, recibe "O", seguida de "R", "S" y "E".

Si recibe la letra "E", el jugador queda eliminado.

g. El primer jugador que deletree "caballo" pierde. Los jugadores permanecen en el paso de repetición d, e, f, hasta que termine el juego.

h. El último jugador que deletree "caballo" gana.

i. Presiona "JUGAR" para reiniciar el juego.

5. Punto de control

Presiona "JUGAR" para entrar al juego 5.

Presiona "ARRIBA/Abajo" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Pulsa "JUGAR" para empezar la partida.

En "INICIO" se muestra "jugador", en "VISITANTE" se muestran "24" puntos y el tiempo de juego preestablecido es de 40 segundos.

Los puntos obtenidos se mostrarán en el marcador de "INICIO".

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

Cuando un jugador termina su partida, comienza una cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador.

El jugador con más puntos gana (el LED parpadeará sobre el jugador con la puntuación más alta).

La partida termina cuando un jugador alcanza los 98 puntos.

Pulsa "JUGAR" para reiniciar la partida.

CHOOSE FROM 8 DIFFERENT GAME OPTIONS

6. Around the World

Use tape to mark the shooting lines.

Press "PLAY" to enter game 6.

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

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

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

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

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

Press "PLAY" to restart this game.

7. Left and Right shoot

Press "PLAY" to enter game 7.

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

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

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

Press "PLAY" to begin the game.

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

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

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

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

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

Press "PLAY" to restart this game.

8. One to One

Press "PLAY" to enter game 8.

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

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

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

Press "PLAY" to begin the game.

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

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

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

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

Press "PLAY" to restart this game.

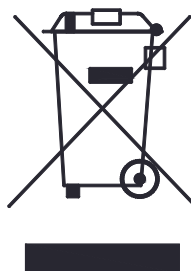
CAUTION !

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

This device complies with the part 15 of the FCC rules.

Operation is subject to the following two conditions :

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



- Check the condition of the product before giving to children.
- Dispose the product/ part/ component immediately when it's broke.
- Please retain packaging for future reference.
- Do not give this product to children below the intended age.
- Frequently check the product. Do not use when the product was worn or damaged.
- Warning! Keep the small ball away from children below the intended age after playing.
- Adult assembly required.

6. Vuelta al mundo

Usa cinta adhesiva para marcar las líneas de tiro.

Pulsa "JUGAR" para entrar al juego 6.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Pulsa "JUGAR" después de seleccionar el número de jugadores.

El marcador "INICIO" muestra los jugadores 1/2/3/4, y "VISITANTE" muestra los puntos anotados.

Cuando un jugador termina su partida o la puntuación llega a 10 puntos, comienza una cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador.

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

Pulsa "JUGAR" para reiniciar el juego.

7. Tiro a la izquierda y a la derecha

Pulsa "JUGAR" para entrar al juego 7.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4). Pulsa "JUGAR" después de seleccionar el número de jugadores.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de juego: 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar la partida.

El marcador "INICIO" muestra el jugador, "VISITANTE" muestra los puntos.

Si lanzas a canasta en el área "INICIO" cuando el LED de "INICIO" parpadee, se mostrarán 2 puntos en "INICIO".

Si lanzas a canasta en el área "VISITANTE" cuando el LED de "VISITANTE" parpadee, se mostrarán 2 puntos en "VISITANTE".

Cuando un jugador termina su partida, comienza una cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador.

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

Pulsa "JUGAR" para reiniciar la partida.

8. Uno contra uno

Pulsa "JUGAR" para entrar en la partida 8.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar uno o varios jugadores (P1/P2/P3/P4).

Pulsa "JUGAR" después de seleccionar el número de jugadores.

Pulsa "ARRIBA/Abajo" para seleccionar el tiempo de juego: 30/45/60 segundos.

Pulsa "JUGAR" para comenzar la partida.

El marcador "INICIO" muestra los jugadores 1 y 3; el marcador "VISITANTE" muestra los jugadores 2 y 4.

Todos los tiros valen 2 puntos hasta que queden 10 segundos; cada tiro vale 3 puntos.

Cuando un jugador termina su partida, comienza una cuenta atrás de 5 segundos para el turno del siguiente jugador.

El jugador con más puntos gana (el LED parpadeará sobre el jugador con la puntuación más alta).

Pulsa "JUGAR" para reiniciar la partida.



“ELIMINACIÓN DE RESIDUOS DE EQUIPOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS POR PARTE DE USUARIOS PARTICULARES EN LA UNIÓN EUROPEA”

Este símbolo en el producto o en su envase indica que no debe eliminarse junto con los desperdicios generales de casa. Es responsabilidad del usuario eliminar los residuos de este tipo, depositándolos en un “punto limpio” para el reciclado de residuos eléctricos y electrónicos. La recogida y el reciclado selectivos de los residuos de aparatos eléctricos en el momento de su eliminación contribuirán a conservar los recursos naturales y a garantizar el reciclado de estos residuos de forma que se proteja el medio ambiente y la salud. Para obtener más información sobre los puntos de recogida de residuos eléctricos y electrónicos para reciclado, póngase en contacto con su ayuntamiento, con el servicio de eliminación de residuos domésticos o con el establecimiento en el que adquirió el producto.

Importado por: Maquiten, S.A.

Polígono Industrial de Güimar Sector 3 Manzana XV Nave 8

38509 Güimar

Santa Cruz de Tenerife

Tel: 922539251

Email: web@mibricolaje.com

Made in China

