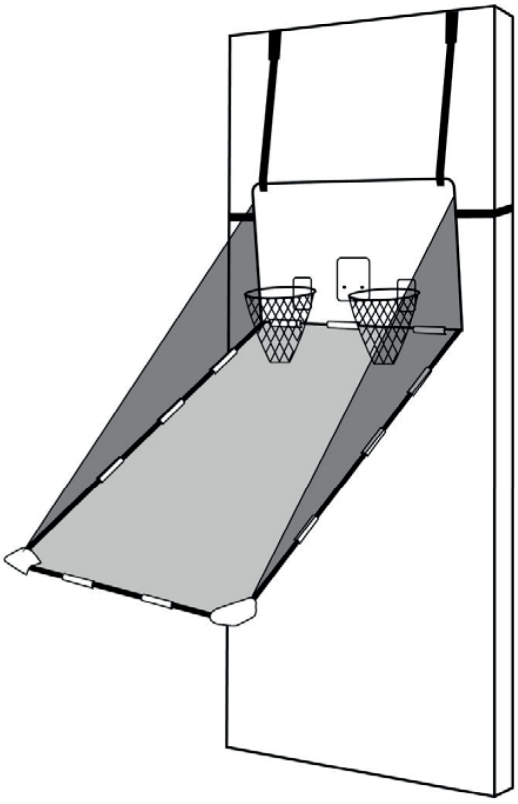
MT-BSS-6226, Bascade (schwarz)

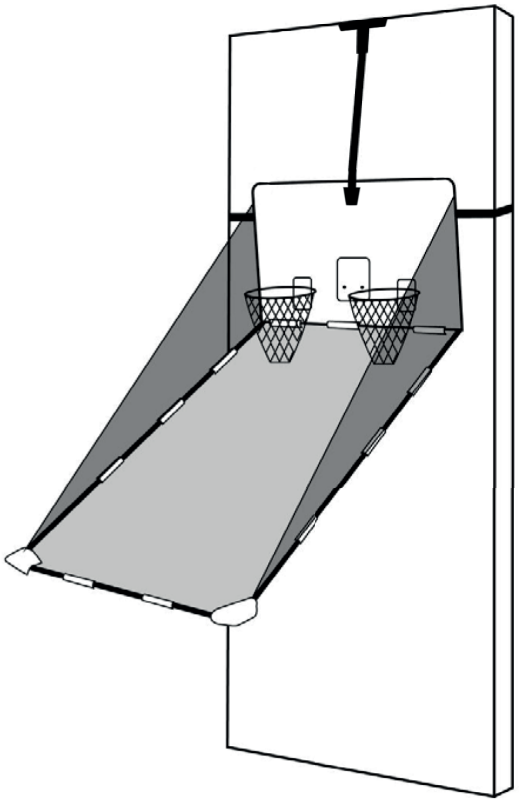
MT-BSR-7926, Bascade (rot)

DE Basketballspiel für die Tür - Aufbauanleitung
EN Basketball game for the door - Assembly instructions
FR Jeu de basket pour la porte - Notice de montage
ES Juego de baloncesto para la Puerta - Instrucciones de montaje
IT Gioco di pallacanestro da appendere alla porta - Istruzioni di montaggio
NL Basketbalwedstrijd voor op de deur - Montagehandleiding
PL Mecz koszykówki na drzwi - Instrukcja montażu

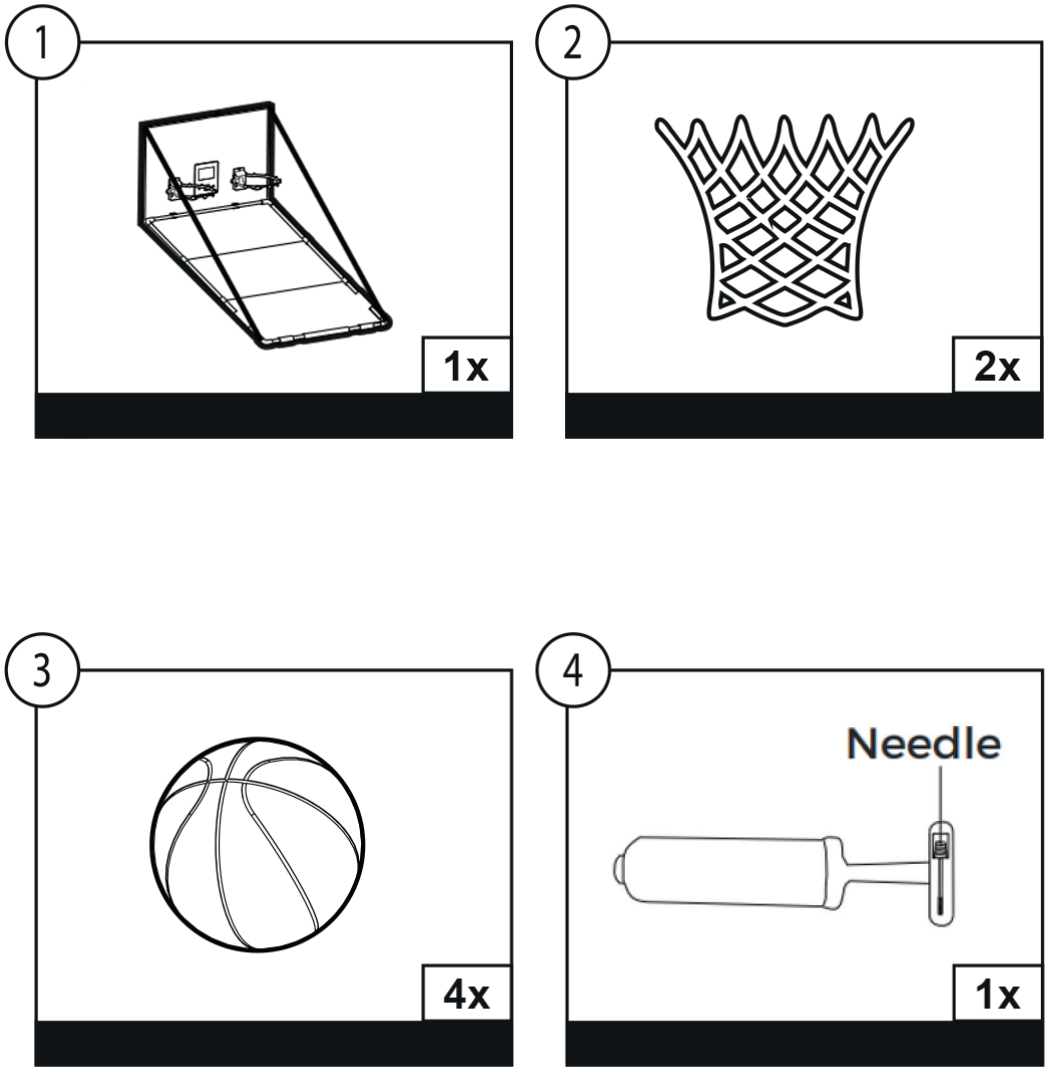
MT-BSS-6226



MT-BSR-7926



DE Mit dem QR-Code finden Sie die EU-Konformitätserklärung und eine aktuelle Version der Bedienungsanleitung.
EN You can use the QR code to find the EU declaration of conformity and a current version of the operating instructions.
FR Vous pouvez utiliser le code QR pour trouver la déclaration de conformité UE et une version actuelle du mode d'emploi.
ES Debajo del código QR encontrará la declaración UE de conformidad y una versión actual del manual de instrucciones.
IT Sotto il codice QR troverai la dichiarazione di conformità UE e una versione attuale delle istruzioni per l'uso.
NL Met de QR-code vindt u de EU-conformiteitsverklaring en een actuele versie van de gebruiksaanwijzing.
PL Za pomocą kodu QR można znaleźć deklarację zgodności UE i aktualną wersję instrukcji obsługi.



DE - Die Nadel der Pumpe befindet im Pumpengriff - ACHTUNG: Bitte außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren
EN - The pump needle is located in the pump handle - WARNING: Please keep out of reach of children
FR - L'aiguille de la pompe se trouve dans la poignée de la pompe - ATTENTION : à conserver hors de portée des enfants
ES - La aguja de la bomba se encuentra en el mango de la bomba - ATENCIÓN: Mantener fuera del alcance de los niños
IT - L'ago della pompa si trova nell'impugnatura della pompa - ATTENZIONE: conservare fuori dalla portata dei bambini
NL - De naald van de pomp bevindt zich in de pompgreep - LET OP: Buiten het bereik van kinderen bewaren
PL - Igła pompy znajduje się w uchwycie pompy - UWAGA: Proszę przechowywać produkt poza zasięgiem dzieci

1

DE: Öffnen Sie das Batteriefach auf der Rückseite der Rückwand mit einem Schraubendreher. Legen Sie 3x AAA-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten) mit der richtigen Polarität ein und schließen Sie das Batteriefach wieder.

EN: Open the battery compartment on the back of the rear panel using a screwdriver. Insert 3 AAA batteries (not supplied) with the correct polarity and close the battery compartment again.

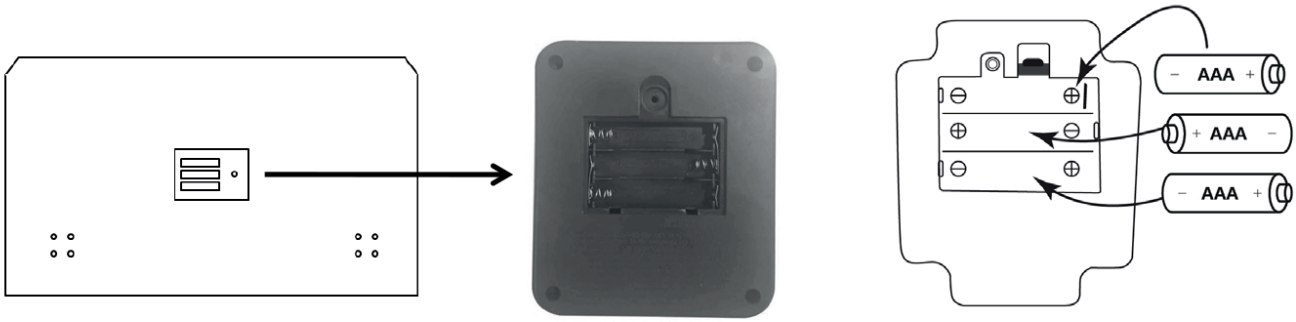
FR: Ouvrez le compartiment à piles situé à l'arrière de la paroi arrière à l'aide d'un tournevis. Insérez 3 piles AAA (non fournies) en respectant la polarité, puis refermez le compartiment à piles.

ES: Abra el compartimento de las pilas situado en la parte trasera de la pared trasera con un destornillador. Inserte 3 pilas AAA (no incluidas) con la polaridad correcta y vuelva a cerrar el compartimento de las pilas.

IT: Aprire il vano batterie sul retro della parete posteriore con un cacciavite. Inserire 3 batterie AAA (non incluse nella confezione) rispettando la polarità corretta e richiudere il vano batterie.

NL: Open het batterijvak aan de achterkant van de achterwand met een schroevendraaier. Plaats 3 AAA-batterijen (niet meegeleverd) met de juiste polariteit en sluit het batterijvak weer.

PL: Otwórz komorę baterii z tyłu tylnej ścianki za pomocą śrubokręta. Włóż 3 baterie AAA (nie wchodzą w skład zestawu) z zachowaniem właściwej polaryzacji i zamknij komorę baterii.



WARNUNG! Unterschiedliche Batterietypen oder alte und neue Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden! Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor dem Laden entfernt werden. Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Verbrauchte Batterien müssen aus dem Spiel entfernt werden. Batterien müssen unter Beachtung der korrekten Polarität eingelegt werden (+/-). Die Versorgungsanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

WARNING! Do not mix different types of batteries or use old and new batteries together! Non-rechargeable batteries must not be recharged. Rechargeable batteries must be removed before charging. Rechargeable batteries must only be charged under adult supervision. Used batteries must be removed from the toy. Batteries must be inserted with the correct polarity (+/-). The power connections must not be short-circuited.

AVERTISSEMENT ! Ne mélangez pas des piles de types différents ni des piles usagées et neuves ! Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles rechargeables doivent être retirées avant la recharge. Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte. Les piles usagées doivent être retirées du jouet. Les piles doivent être insérées en respectant la polarité correcte (+/-). Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.

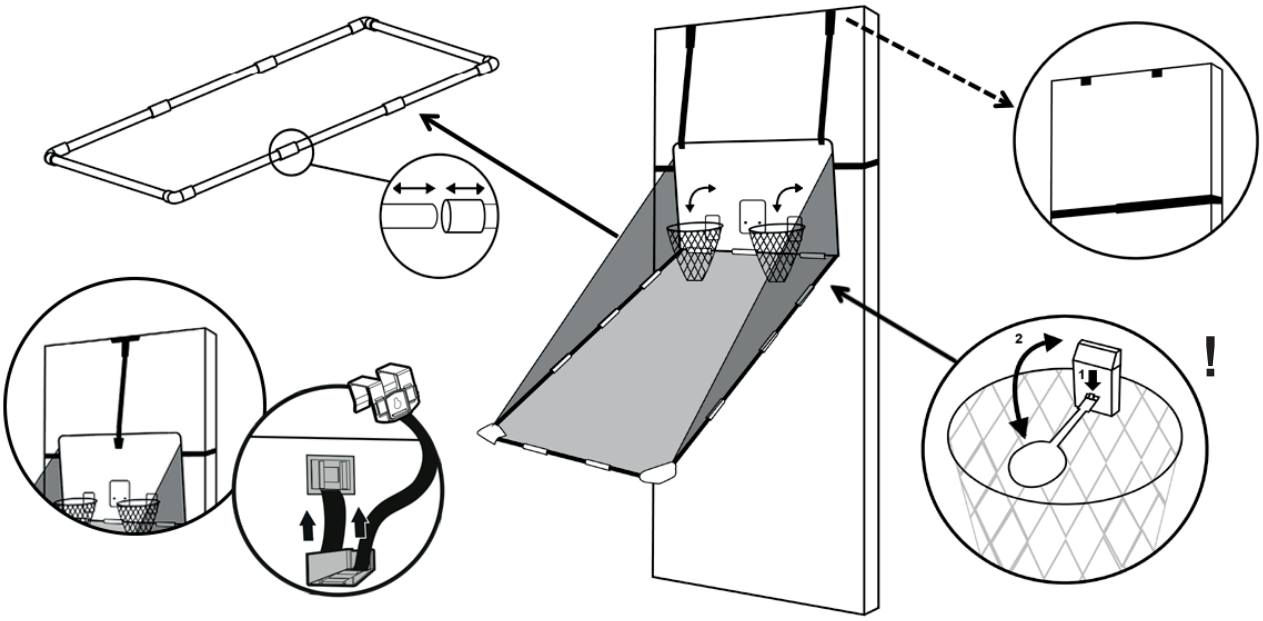
¡ADVERTENCIA! ¡No se deben utilizar juntos diferentes tipos de pilas ni pilas nuevas y viejas! Las pilas no recargables no deben recargarse. Las pilas recargables deben retirarse antes de cargarlas. Las pilas recargables solo deben recargarse bajo la supervisión de un adulto. Las pilas gastadas deben retirarse del juguete. Las pilas deben colocarse respetando la polaridad correcta (+/-). Los conectores de alimentación no deben cortocircuitarse.

AVVERTENZA! Non utilizzare insieme batterie di tipi diversi o batterie vecchie e nuove! Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate. Le batterie ricaricabili devono essere rimosse prima della ricarica. Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto. Le batterie esaurite devono essere rimosse dal gioco. Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità (+/-). I terminali di alimentazione non devono essere cortocircuitati.

WAARSCHUWING! Verschillende soorten batterijen of oude en nieuwe batterijen mogen niet samen worden gebruikt! Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen. Oplaadbare batterijen moeten vóór het opladen worden verwijderd. Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen. Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd. Batterijen moeten met inachtneming van de juiste polariteit (+/-) worden geplaatst. De voedingsaansluitingen mogen niet worden kortgesloten.

OSTRZEŻENIE! Nie wolno używać razem różnych typów baterii ani baterii starych i nowych! Baterii jednorazowych nie wolno ładować. Baterie wielokrotnego ładowania należy wyjąć przed ładowaniem. Baterie wielokrotnego ładowania można ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej polaryzacji (+/-). Nie wolno zwarć zacisków zasilających.

2



!

DE: Bitte klappen Sie sowohl beim Modell Bascade schwarz (MT-BSS-6226) als auch beim Modell Bascade rot (MT-BSR-7926) die Sensoren nach oben, bevor sie das Spiel zusammenfalten!

EN: For both the black Bascade model (MT-BSS-6226) and the red Bascade model (MT-BSR-7926), please fold the sensors upwards before folding the toy away!

FR: Que ce soit pour le modèle Bascade noir (MT-BSS-6226) ou pour le modèle Bascade rouge (MT-BSR-7926), veuillez relever les capteurs avant de plier le jouet ! ES: Tanto en el modelo Bascade negro (MT-BSS-6226) como en el modelo Bascade rojo (MT-BSR-7926), ¡levanta los sensores antes de plegar el juguete!

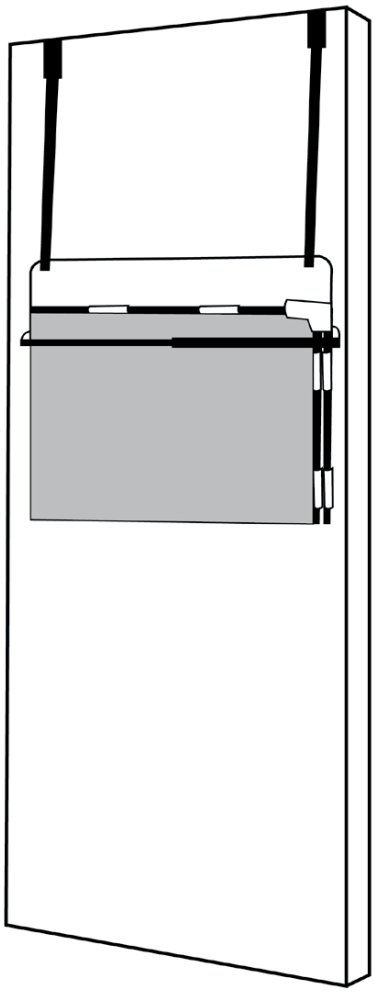
IT: Sia per il modello Bascade nero (MT-BSS-6226) che per il modello Bascade rosso (MT-BSR-7926), ribaltate i sensori verso l'alto prima di ripiegare il gioco!

NL: Klap bij zowel het model Bascade zwart (MT-BSS-6226) als bij het model Bascade rood (MT-BSR-7926) de sensoren naar boven voordat u het speelgoed opvouwt!

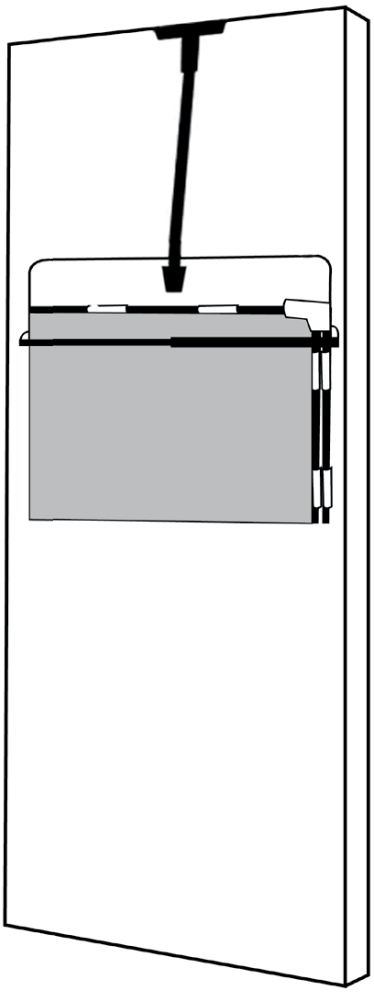
PL: Zarówno w przypadku modelu Bascade w kolorze czarnym (MT-BSS-6226), jak i modelu Bascade w kolorze czerwonym (MT-BSR-7926), przed złożeniem zabawki należy podnieść czujniki do góry!

3

MT-BSS-6226



MT-BSR-7926





DE: Bitte bringen Sie Ihr Gerät zur Sammelstelle des für Ihre Gemeinde zuständigen Abfallentsorgungsunternehmens. Nach dem Elektro- und Elektronikgerätegesetz sind die Besitzer von Altgeräten verpflichtet, alle alten Elektro- und Elektronikgeräte in eine separate Sammelstelle zu bringen. Das nebenstehende Symbol bedeutet, dass Sie Ihr Gerät auf keinen Fall in den Hausmüll werfen dürfen!

EN: Please take your device to the collection point operated by the waste management company responsible for your local authority. Under the Electrical and Electronic Equipment Act, owners of end-of-life equipment are obliged to take all old electrical and electronic equipment to a separate collection point. The symbol shown here means that you must not, under any circumstances, dispose of your device in household waste!

FR: Veuillez apporter votre appareil au point de collecte de l'entreprise de gestion des déchets compétente pour votre commune. Conformément à la loi sur les équipements électriques et électroniques, les propriétaires d'appareils usagés sont tenus de déposer tous leurs anciens équipements électriques et électroniques dans un point de collecte séparé. Le symbole ci-contre signifie que vous ne devez en aucun cas jeter votre appareil avec les ordures ménagères !

ES: Lleve su aparato al punto de recogida de la empresa de gestión de residuos competente en su municipio. Según la Ley de aparatos eléctricos y electrónicos, los propietarios de aparatos usados están obligados a llevar todos los aparatos eléctricos y electrónicos viejos a un punto de recogida específico. El símbolo que aparece al lado significa que, bajo ningún concepto, debe tirar su aparato a la basura doméstica.

IT: Si prega di portare il dispositivo al punto di raccolta dell'azienda di smaltimento rifiuti competente per il proprio comune. Ai sensi della legge sugli apparecchi elettrici ed elettronici, i proprietari di apparecchi fuori uso sono tenuti a consegnare tutti i vecchi apparecchi elettrici ed elettronici in un punto di raccolta separato. Il simbolo qui accanto indica che non è assolutamente consentito gettare il dispositivo nei rifiuti domestici!

NL: Breng uw apparaat naar het inzamelpunt van het afvalverwerkingsbedrijf dat bevoegd is voor uw gemeente. Volgens de wet op elektrische en elektronische apparatuur zijn eigenaren van afgedankte apparaten verplicht om alle oude elektrische en elektronische apparaten naar een apart inzamelpunt te brengen. Het hiernaast afgebeelde symbool betekent dat u uw apparaat in geen geval bij het huisvuil mag weggooien!

PL: Prosimy o dostarczenie urządzenia do punktu zbiórki prowadzonego przez przedsiębiorstwo zajmujące się gospodarką odpadami właściwe dla Państwa gminy. Zgodnie z ustawą o sprzęcie elektrycznym i elektronicznym właściciele zużytego sprzętu są zobowiązani do dostarczenia wszystkich starych urządzeń elektrycznych i elektronicznych do oddzielnego punktu zbiórki. Poniższy symbol oznacza, że w żadnym wypadku nie wolno wyrzucać urządzenia do odpadów komunalnych!

Erklärung zur Konformität:
Hiermit erklärt die 3e oem sports AG, dass die Funkanlage des Typs BASCADE BASKETBALLSPIEL den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Der vollständige Text der EU-Konformitätserklärung kann unter folgender Internetadresse heruntergeladen werden: https://3esports.com/manuals

Declaration of Conformity:
3e oem sports AG hereby declares that the radio equipment of the type BASCADE BASKETBALLSPIEL complies with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 2014/53/EU. The full text of the EU Declaration of Conformity can be downloaded from the following web address: https://3esports.com/manuals

Déclaration de conformité:
Par la présente, la société 3e oem sports AG déclare que l'équipement de radiocommunication de type « BASCADE BASKETBALLSPIEL » est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions applicables de la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration de conformité de l'UE peut être téléchargé à l'adresse Internet suivante : https://3esports.com/manuals

Declaración de conformidad:
Por la presente, 3e oem sports AG declara que el equipo de radiocomunicación del modelo BASCADE BASKETBALLSPIEL cumple los requisitos esenciales y el resto de disposiciones pertinentes de la Directiva 2014/53/UE. El texto completo de la declaración de conformidad de la UE puede descargarse en la siguiente dirección de Internet: https://3esports.com/manuals

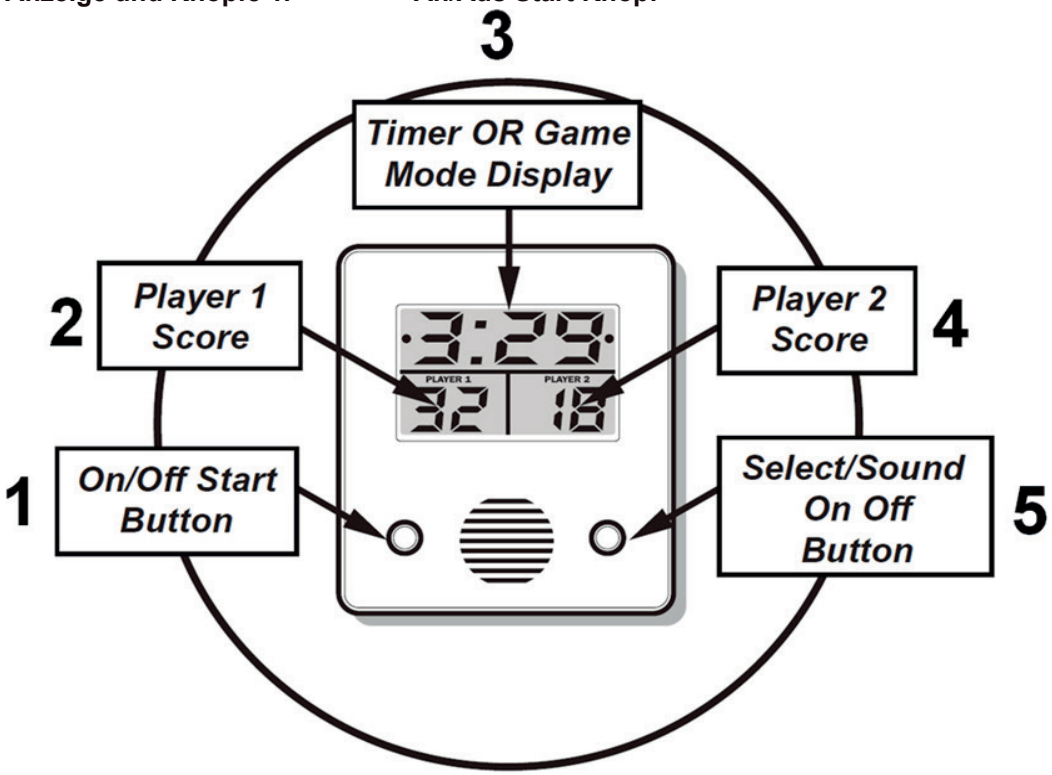
Dichiarazione di conformità:
Con la presente, la 3e oem sports AG dichiara che l'apparecchiatura radio del tipo BASCADE BASKETBALLSPIEL è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni pertinenti della direttiva 2014/53/UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE può essere scaricato al seguente indirizzo Internet: https://3esports.com/manuals

Conformiteitsverklaring:
Hierbij verklaart 3e oem sports AG dat de radioapparatuur van het type BASCADE BASKETBALLSPIEL voldoet aan de essentiële eisen en de overige relevante bepalingen van Richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-conformiteitsverklaring kan worden gedownload via het volgende internetadres: https://3esports.com/manuals

Deklaracja zgodności:
Niniejszym firma 3e oem sports AG oświadcza, że urządzenie radiowe typu BASCADE BASKETBALLSPIEL spełnia podstawowe wymagania oraz pozostałe stosowne przepisy dyrektywy 2014/53/UE. Pełny tekst unijnej deklaracji zgodności można pobrać pod następującym adresem internetowym: https://3esports.com/manuals

ACHTUNG!
Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Enthält kleine Bauteile, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Erstickungsgefahr! Enthält lange Schnur. Strangulationsgefahr! Muss von Erwachsenen aufgebaut werden. Bitte diese Information aufbewahren. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen. Lesen Sie alle Anleitungen in dieser Broschüre aufmerksam durch. Bei korrekter Benutzung dieses Produktes vermeiden Sie Beschädigungen und Verletzungen! Das Produkt ist lediglich für den privaten und nicht für den gewerblichen Gebrauch bestimmt. Nach dem Aufbau alle Steckverbindungen auf festen Sitz kontrollieren.

Anzeige und Knöpfe 1. **An/Aus Start Knopf**



1.An/Aus Start Knopf
2.Spieler 1 Punkteanzeige
3.Timer ODER Spielmodusanzeige
4.Spieler 2 Punkteanzeige
5.SELECT / Sound An/Aus Knopf

Game Setup:
1.Drücken Sie den An/Aus Knopf; das Display zeigt G 1.
2.Drücken Sie den SELECT/ SOUND ON/OFF Knopf um den Spielmodus zu wechseln, von G 1 bis G 8.
3.Um zwischen den Spielen zu wechseln, nachdem ein Spiel ausgewählt wurde, drücken Sie den SELECT/ SOUND ON OFF button.
4.Wenn ein Spielmodus ausgewählt wurde, z.B. G 1, drücken Sie den ON/OFF/START Knopf um mit dem Spiel zu beginnen.
5.Um den Sound auszuschalten, halten Sie den SELECT/SOUND ON OFF für ca. 3 Sekunden gedrückt. Drücken Sie nochmals für 3 Sekunden um den Sound wieder anzustellen.
6.Um das Gerät auszuschalten, drücken Sie den ON/OFF Knopf für ca. 3 Sekunden.

Nach 3 Minuten ohne Aktivitität geht das Gerät in einen Schlafmodus.

Spielmodi
G 1: Einzelspieler, ein Korb
- Der Spieler darf nur im Home Korb punkten.
- Für jeden Treffer aus den Home Korb werden 2 Punkte gezählt.
- Unbegrenzte Zeit, maximale Punktzahl: 100

G 2: Einzelspieler, beide Körbe
- Der Spieler muss auf HOME oder VISITOR Korb punkten.
- Für jeden Treffer auf einem der Körbe werden 2 Punkte gezählt.
- Unbegrenzte Zeit, maximale Punktzahl: 100

G 3: Einzelspieler, wechselnder Korb
- Der Spieler muss abwechselnd punkten. Zum Beispiel: Treffer auf HOME, Treffer auf VISITOR, Treffer auf HOME, Treffer auf VISITOR usw.
- Für jeden Treffer auf den richtigen Korb werden 2 Punkte gezählt.
- Unbegrenzte Zeit, maximale Punktzahl: 100

G 4: Zwei Spieler, Count Up
- Jeder Spieler muss auf seinem eigenen Korb punkten - HOME oder VISITOR.
- Für jeden Treffer werden 2 Punkte gezählt.
- Die Zeit ist auf eine Minute voreingestellt.
- Der Gewinner ist der Spieler, der in einer Minute auf seinem eigenen Reifen die meisten Punkte erzielt.

G 5: Zwei Spieler, Countdown
- Jeder Spieler muss auf seinem eigenen Korb punkten - HOME oder VISITOR.
- Jeder Spieler beginnt mit 20 Punkten und 2 Punkte werden für jeden Treffer in seinen eigenen Korb abgezogen.
- Es gibt keine zeitliche Begrenzung.
- Der Gewinner ist der Spieler, der zuerst Null erreicht oder 10 Treffer erzielt.

G 6: Zwei Spieler, Match Play
- Es gibt 20 Spiele in einem Match. Jedes Spiel dauert 5 Sekunden.
- Jeder Spieler muss auf seinem eigenen Korb punkten - HOME oder VISITOR.
- Der Spieler, der in jedem 5-Sekunden-Spiel zuerst auf seinem eigenen Korb punktet, erhält 2 Punkte.
- Für jedes 5-Sekunden-Spiel wird nur eine Punktzahl gezählt.
- Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des 20-Spiele-Spiels.

G 7: Zwei-Spieler-Pro-Match-Spiel
- Es gibt 12 Spiele in einem Match. Jedes Spiel dauert 5 Sekunden.
- Jeder Spieler muss auf seinem eigenen Korb punkten - HOME oder VISITOR.
- In den Spielen 1-3 und 7-9 erhält der Spieler, der zuerst auf seinem eigenen Korb punktet, 2 Punkte. Pro Spiel wird nur eine Punktzahl gezählt.
- In den Spielen 4-6 und 10-12 erhält der Spieler, der zuerst auf seinem eigenen Korb punktet, 3 Punkte. Pro Spiel wird nur eine Punktzahl gezählt.
- Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des 12-Spiele-Matches.

G8: Zwei Spieler, jeder Reifen, 10 Punkte in 99 Sekunden.
- Das Zeitlimit beträgt 99 Sekunden.
- Die maximale Punktzahl beträgt 10 Punkte.
- Jeder Spieler erhält 2 Punkte auf dem Heim- oder dem Besucher-Korb.
- Spieler 1 spielt, bis entweder 10 Punkte erzielt wurden oder 99 Sekunden vergangen sind. Dann beginnt Spieler 2 sein Spiel.
- Der Spieler, der in der schnellsten Zeit 10 Punkte erzielt hat, ist der Gewinner.

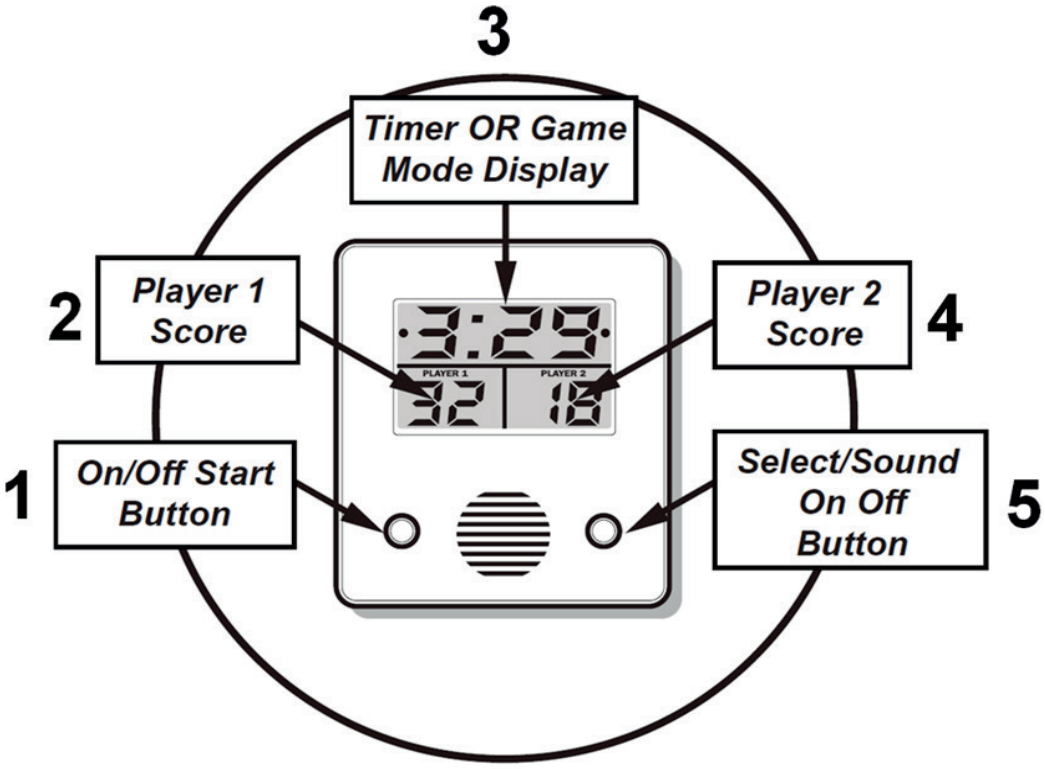
Hersteller / Importeur:
3e oem sports AG
Flurweg 11
D-82402 Seeshaupt
service@3esports.com
www.3esports.com
Made in China

CE 6+ 22 PAP

WARNING!

Not suitable for children under the age of 36 months due to small parts, which could be swallowed or inhaled by young children. Checking hazard! Contains long cord, strangulation hazard! To be assembled by an adult. Please keep this information for future reference. To be used under the direct supervision of an adult. Please ensure that you read all instructions contained in this booklet carefully. Proper use of this product came can avoid damage or injury! The product is only intended for private and not commercial use. Check all connecting elements for stability and fit after assembly.

Scoreboard and Buttons



1. On/Off Start Button
2. Player 1 Score Display
3. Timer OR Game Mode Display
4. Player 2 Score Display
5. Select / Sound On/Off Button

Game Setup:

1. Press the ON/OFF button; the display will show G 1.
2. Press the SELECT/ SOUND ON/OFF button to change game modes, from G 1 to G 8.
3. To switch between game modes after the game is turned on, press the SELECT/SOUND ON/OFF button.
4. Once the game mode is selected, for example G 1, press the ON/OFF/START button to begin play.
5. To turn the sound off, press and hold the SELECT/SOUND ON OFF button for approximately 3 seconds. To turn the sound back on, repeat.
6. To turn off, press and hold the ON/OFF button for approximately 3 seconds.

The Electronic System goes into sleep mode after 3 minutes of inactivity.

Game Modes

G 1: Single Player, One Hoop
- Player must score only on the Home hoop.
- 2 points are counted for every shot made on the Home hoop only.
- Unlimited time, Maximum score:100

G 2: Single Player, Any Hoop
- Player must score on HOME or VISITOR hoop.
- 2 points are counted for every shot made on either hoop.
- Unlimited time, Maximum score:100

G 3: Single Player, Alternating Hoop
- Player must score on alternating hoops. For example: score on HOME, score on VISITOR, score on HOME, score on VISITOR, etc.
- 2 points are counted for every shot made on the correct hoop.
- Unlimited time, Maximum score:100

G 4: Two Player, Count Up
- Each player must score on their own hoop - HOME or VISITOR.
- 2 points are counted for every shot made.
- Time is preset to one minute.
- The winner is the player who scores the most points in one minute on their own hoop.

G 5: Two Player, Count Down
- Each player must score on their own hoop - HOME or VISITOR.
- Each player starts with 20 points and 2 points are deducted for every shot made in their own hoop.
- There is no time limit.
- The winner is the player who gets to zero, or scores 10 shots, first.

G 6: Two Player, Match Play
- There are 20 games in a match. Each game lasts for 5 seconds.
- Each player must score on their own hoop - HOME or VISITOR.
- The player that scores first on their own hoop during each 5 second game receives 2 points.
- Only one score is counted for each 5 second game.
- The winner is the player with the most points at the end of the 20 game match.

G 7: Two Player, Pro-Match Play
- There are 12 games in a match. Each game lasts for 5 seconds.
- Each player must score on their own hoop - HOME or VISITOR.
- In games 1-3 and 7-9, the player that scores first on their own hoop receives 2 points. Only one score is count ed per game.
- In games 4-6 and 10-12, the player that scores first on their own hoop receives 3 points. Only one score is counted per game.
- The winner is the player with the most points at the end of the 12 game match.

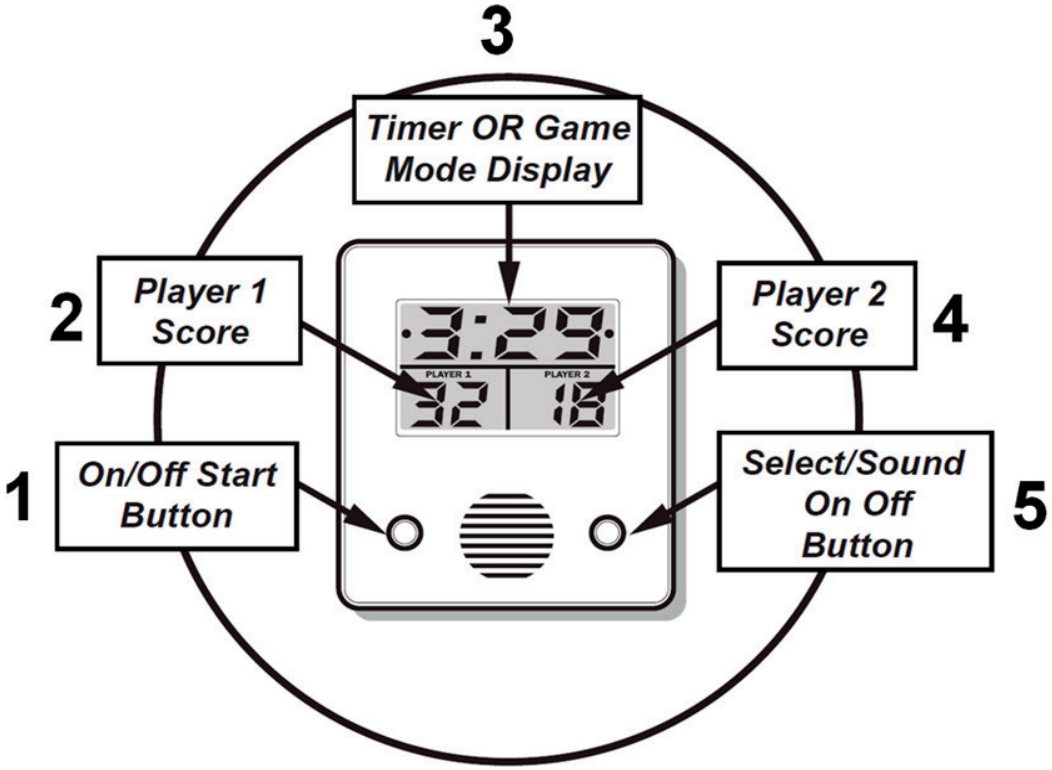
G8 : Two Player, Any Hoop, 10 scores in 99 seconds.
- Time limit is 99 seconds.
- Maximum score is 10 points.
- Each player scores 2 points on either the Home or Visitor hoops.
- Player 1 plays until either 10 points have been scored or 99 seconds have elapsed, then Player 2 starts their game.
- The player to have scored 10 points in the quickest time is the winner.

Manufacturer / Importer:
3e oem sports AG
Flurweg 11
D-82402 Seeshaupt
service@3esports.com
www.3esports.com
Made in China

CE 6+ 22 PAP

AVERTISSEMENT !
Ne convient pas pour les enfants de moins de 36 mois à cause de la présence de petites pièces pouvant être avalées ou inhalées par de jeunes enfants. Risque d'étouffement. Contient un long cordon. Risque d'étranglement! Doit être assemblé par les adultes. Conservez cette notice d'utilisation pour consultation ultérieure. Doit être utilisé sous la surveillance directe des adultes. Lisez attentivement toutes les consignes et instructions de cette notice d'utilisation. L'utilisation correcte de ce produit permet d'éviter les dommages et les blessures ! Ce produit est conçu exclusivement pour une utilisation privée et non commerciale. Avant utilisation, éliminez toutes les arêtes coupantes ayant pu se former. Après l'assemblage, vérifiez que toutes les pièces de fixation et pièces boulonnées sont solidement fixées et stables.

Tableau de bord et boutons 1. Bouton Marche / Arrêt



2. Affichage du score du joueur 1
3. Affichage de la minuterie OU du mode de jeu
4. Affichage du score du joueur 2
5. Bouton Select / Sound On / Off

Configuration du jeu:

1. Appuyez sur le bouton ON / OFF; l'écran affichera G 1.
2. Appuyez sur le bouton SELECT / SOUND ON / OFF pour changer les modes de jeu, de G 1 à G 8.
3. Pour basculer entre les modes de jeu une fois le jeu activé, appuyez sur le bouton SELECT / SOUND ON OFF.
4. Une fois le mode de jeu sélectionné, par exemple G 1, appuyez sur le bouton ON / OFF / START pour commencer la lecture.
5. Pour désactiver le son, maintenez enfoncé le bouton SELECT / SOUND ON OFF pendant environ 3 secondes. Pour réactiver le son, répétez.
6. Pour éteindre, appuyez sur le bouton ON / OFF et maintenez-le enfoncé pendant environ 3 secondes.

Le système électronique passe en mode veille après 3 minutes d'inactivité.

Modes de jeu

G 1: Un joueur, un cerceau
- Le joueur ne doit marquer que sur le panier d'accueil.
- 2 points sont comptés pour chaque tir effectué sur le cerceau Home uniquement.
- Temps illimité, score maximum: 100

G 2: solo, tout cerceau
- Le joueur doit marquer sur le cerceau HOME ou VISITOR.
- 2 points sont comptés pour chaque tir effectué sur l'un ou l'autre des cerceaux.
- Temps illimité, score maximum: 100

G 3: Single Player, Alternating Hoop
- Le joueur doit marquer sur des cerceaux alternés. Par exemple: score sur HOME, score sur VISITOR, score sur HOME, score sur VISITOR, etc.
- 2 points sont comptés pour chaque tir effectué sur le bon cerceau.
- Temps illimité, score maximum: 100

G 4: Deux joueurs, compte à rebours
- Chaque joueur doit marquer sur son propre cerceau
- MAISON ou VISITEUR.
- 2 points sont comptés pour chaque tir effectué.
- Le temps est préréglé sur une minute.
- Le gagnant est le joueur qui marque le plus de points en une minute sur son propre cerceau.

G 5: Deux joueurs, compte à rebours
- Chaque joueur doit marquer sur son propre cerceau
- MAISON ou VISITEUR.
- Chaque joueur commence avec 20 points et 2 points sont déduits pour chaque tir effectué dans son propre cerceau.
- Il n'y a pas de limite de temps.
- Le gagnant est le joueur qui arrive à zéro ou marque 10 tirs en premier.

G 6: deux joueurs, match play
- Il y a 20 matchs dans un match. Chaque partie dure 5 secondes.
- Chaque joueur doit marquer sur son propre cerceau
- ACCUEIL ou VISITEUR.
- Le joueur qui marque le premier sur son propre cerceau pendant chaque 5 seconde partie reçoit 2 points.
- Un seul score est compté pour chaque partie de 5 secondes.
- Le gagnant est le joueur avec le plus de points à la fin du match de 20 matchs.

G 7: Jeu à deux joueurs, Pro-Match
- Il y a 12 matchs dans un match. Chaque partie dure 5 secondes.
- Chaque joueur doit marquer sur son propre cerceau - ACCUEIL ou VISITEUR.
- Dans les matchs 1-3 et 7-9, le joueur qui marque le premier sur son propre cerceau reçoit 2 points. Un seul score est compté par match.
- Dans les matchs 4-6 et 10-12, le joueur qui marque le premier sur son propre cerceau reçoit 3 points. Un seul score est compté par match.
- Le gagnant est le joueur avec le plus de points à la fin du match de 12 matchs.

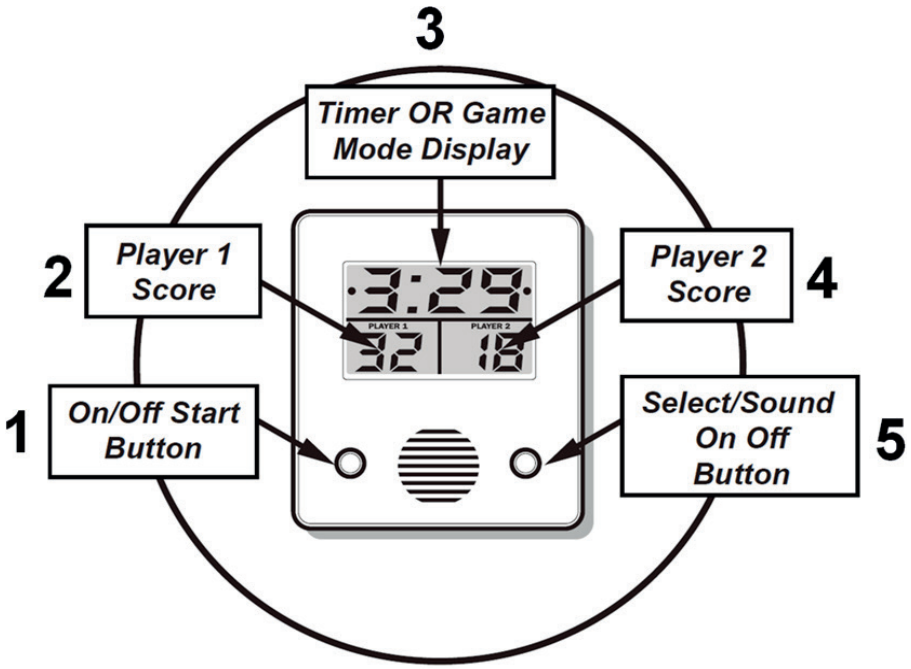
G8: Deux joueurs, n'importe quel cerceau, 10 scores en 99 secondes.
- Le délai est de 99 secondes.
- Le score maximum est de 10 points.
- Chaque joueur marque 2 points sur les cerceaux d'accueil ou de visiteur.
- Le joueur 1 joue jusqu'à ce que 10 points aient été marqués ou que 99 secondes se soient écoulées, puis le joueur 2 commence sa partie.
- Le joueur ayant marqué 10 points le plus rapidement est le vainqueur.

Manufacturer / Importer:
3e oem sports AG
Flurweg 11
D-82402 Seeshaupt
service@3esports.com
www.3esports.com
Made in China

CE 6+ 22 PAP

¡ADVERTENCIA!
El producto no es adecuado para niños menores de 36 meses debido a que incluye elementos pequeños y bolas que podrían ser ingeridas o inhaladas por niños pequeños. ¡Peligro de asfixia! Contiene cordón largo. ¡Peligro de estrangulamiento! Se recomienda que el ensamblaje lo efectúe un adulto. Guarde esta información para futuras consultas. Usar bajo constante supervisión de un adulto. Asegúrese de leer detenidamente todas las instrucciones incluidas en este folleto. ¡El uso correcto de este producto evita daños y lesiones corporales! Este producto está hecho para ser usado en entornos domésticos y no es apto para usos comerciales. Compruebe que todos los elementos de conexión están bien fijados y estables después de montar el producto.

Cuadro de indicadores y botones



1. Botón de encendido / apagado
2. Pantalla de puntuación del jugador 1
3. Temporizador o pantalla de modo de juego
4. Pantalla de puntuación del jugador 2
5. Botón Seleccionar / Sonido Encendido / Apagado

Configuración del juego:
1. Presione el botón ON / OFF; la pantalla mostrará G 1.
2. Presione el botón SELECT / SOUND ON / OFF para cambiar los modos de juego, de G 1 a G 8.
3. Para cambiar entre los modos de juego después de encender el juego, presione el botón SELECT / SOUND ON OFF.
4. Una vez que se selecciona el modo de juego, por ejemplo G 1, presione el botón ON / OFF / START para comenzar a jugar.
5. Para apagar el sonido, presione y mantenga presionado el botón SELECT / SOUND ON OFF durante aproxi madamente 3 segundos. Para volver a activar el sonido, repita.
6. Para apagar, presione y mantenga presionado el botón ON / OFF durante aproximadamente 3 segundos.

El sistema electrónico entra en modo de suspensión después de 3 minutos de inactividad.

Modos de juego

G 1: un jugador, un aro
- El jugador debe anotar solo en el aro local.
- Se cuentan 2 puntos por cada disparo realizado solo en el aro Home.
- Tiempo ilimitado, puntaje máximo: 100

G 2: un jugador, cualquier aro
- El jugador debe anotar en el aro HOME o VISITOR.
- Se cuentan 2 puntos por cada disparo realizado en cualquier aro.
- Tiempo ilimitado, puntaje máximo: 100

G 3: un jugador, aro alterno
- El jugador debe anotar en aros alternos. Por ejemplo: puntaje en HOME, puntaje en VISITOR, puntaje en HOME, puntaje en VISITOR, etc.
- Se cuentan 2 puntos por cada disparo realizado en el aro correcto.
- Tiempo ilimitado, puntaje máximo: 100

G 4: dos jugadores, cuenta hasta
- Cada jugador debe anotar en su propio aro - INICIO o VISITANTE.
- Se cuentan 2 puntos por cada disparo realizado.
- El tiempo está preestablecido a un minuto.
- El ganador es el jugador que anota más puntos en un minuto en su propio aro.

G 5: dos jugadores, cuenta atrás
- Cada jugador debe anotar en su propio aro - INICIO o VISITANTE.
- Cada jugador comienza con 20 puntos y se deducen 2 puntos por cada disparo realizado en su propio aro.
- No hay límite de tiempo.
- El ganador es el jugador que llega a cero, o anota 10 tiros, primero.

G 6: Dos jugadores, Match Play
- Hay 20 juegos en un partido. Cada juego dura 5 segundos.
- Cada jugador debe anotar en su propio aro - INICIO o VISITANTE.
- El jugador que anota primero en su propio aro durante cada juego de 5 segundos recibe 2 puntos.
- Solo se cuenta un puntaje por cada juego de 5 segundos.
- El ganador es el jugador con más puntos al final del partido de 20 juegos.

G 7: dos jugadores, juego pro partido
- Hay 12 juegos en un partido. Cada juego dura 5 segundos.
- Cada jugador debe anotar en su propio aro - INICIO o VISITANTE.
- En los juegos 1-3 y 7-9, el jugador que anota primero en su propio aro recibe 2 puntos. Solo se cuenta un puntaje por juego.
- En los juegos 4-6 y 10-12, el jugador que anota primero en su propio aro recibe 3 puntos. Solo se cuenta un puntaje por juego.
- El ganador es el jugador con más puntos al final del partido de 12 juegos.

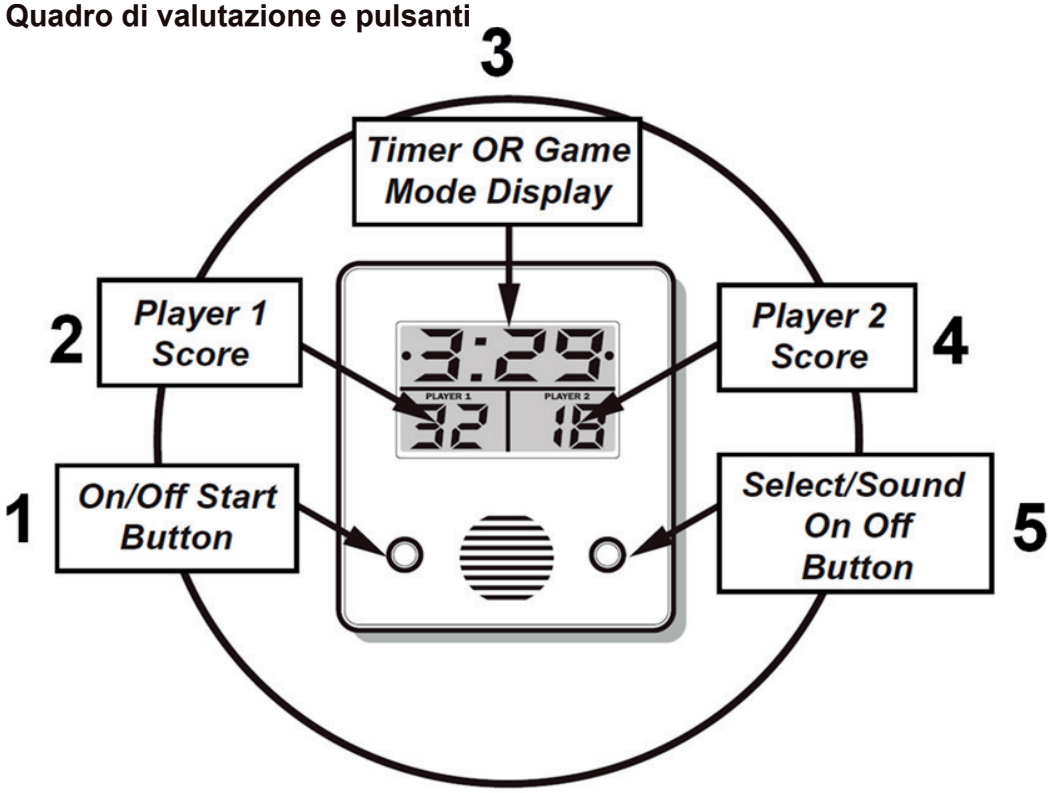
G8: Dos jugadores, cualquier aro, 10 puntajes en 99 segundos.
- El límite de tiempo es de 99 segundos.
- La puntuación máxima es de 10 puntos.
- Cada jugador obtiene 2 puntos en los aros Home o Visitor.
- El jugador 1 juega hasta que se hayan anotado 10 puntos o hayan transcurrido 99 segundos, luego el jugador 2 comienza su juego.
- El jugador que haya anotado 10 puntos en el tiempo más rápido es el ganador.

Manufacturer / Importer:
3e oem sports AG
Flurweg 11
D-82402 Seeshaupt
service@3esports.com
www.3esports.com
Made in China

CE 6+ 22 PAP

AVVERTENZA!
Non adatto per bambini di età inferiore a 36 mesi per la presenza di parti piccole che potrebbero essere ingoiate o inalate dai bambini piccoli. Rischio di soffocamento! Contiene cavo lungo. Pericolo di strangolamento!
Deve essere assemblato da un adulto. Conservare questo manuale per futuro riferimento. Da utilizzare sotto la supervisione di un adulto. Leggere con attenzione tutte le istruzioni contenute nel presente manuale. L'uso corretto di questo prodotto può evitare danni o lesioni! Questo prodotto è progettato esclusivamente per uso privato e non commerciale. Controllare la stabilità e il fissaggio di tutte le giunzioni.

Quadro di valutazione e pulsanti



1. Pulsante di accensione / spegnimento
2. Display punteggio giocatore 1
3. Timer O Display della modalità di gioco
4. Visualizzazione del punteggio del giocatore 2
5. Selezionare il pulsante / Attiva / Disattiva audio

Configurazione del gioco:
1. Premere il pulsante ON / OFF; il display mostrerà G 1.
2. Premi il tasto SELECT / SOUND ON / OFF per cambiare le modalità di gioco, da G 1 a G 8.
3. Per passare da una modalità di gioco all'altra, premere il pulsante SELEZIONA / SUONO ON OFF.
4. Dopo aver selezionato la modalità di gioco, ad esempio G 1, premi il pulsante ON / OFF / START per iniziare a giocare.
5. Per disattivare l'audio, tenere premuto il tasto SELECT / SOUND ON OFF per circa 3 secondi. Per riattivare l'audio, ripetere.
6. Per spegnere, tenere premuto il pulsante ON / OFF per circa 3 secondi.

Il sistema elettronico entra in modalità di sospensione dopo 3 minuti di inattività.

Modalità di gioco

G 1: giocatore singolo, un cerchio
- Il giocatore deve segnare solo sul telaio principale.
- Vengono conteggiati 2 punti per ogni tiro effettuato sul telaio principale.
- Tempo illimitato, punteggio massimo: 100

G 2: Single Player, Any Hoop
- Il giocatore deve segnare sul telaio HOME o VISITOR.
- Vengono conteggiati 2 punti per ogni tiro effettuato su uno dei due cerchi.
- Tempo illimitato, punteggio massimo: 100

G 3: giocatore singolo, cerchio alternato
- Il giocatore deve segnare su cerchi alternati. Ad esempio: punteggio su HOME, punteggio su VISITOR, punteggio su HOME, punteggio su VISITOR, ecc.
- Vengono conteggiati 2 punti per ogni tiro effettuato sul telaio corretto.
- Tempo illimitato, punteggio massimo: 100

G 4: Two Player, Count Up
- Ogni giocatore deve segnare sul proprio cerchio - CASA o VISITATORE.
- Vengono conteggiati 2 punti per ogni tiro effettuato.
- Il tempo è preimpostato su un minuto.
- Il vincitore è il giocatore che segna il maggior numero di punti in un minuto sul proprio cerchio.

G 5: due giocatori, conto alla rovescia
- Ogni giocatore deve segnare sul proprio cerchio - CASA o VISITATORE.
- Ogni giocatore inizia con 20 punti e vengono detratti 2 punti per ogni tiro effettuato nel proprio cerchio.
- Non c'è limite di tempo.
- Il vincitore è il giocatore che arriva a zero o segna per primo 10 colpi.

G 6: Two Player, Match Play
- Ci sono 20 partite in una partita. Ogni partita dura 5 secondi.
- Ogni giocatore deve segnare sul proprio cerchio - CASA o VISITATORE.
- Il giocatore che segna per primo sul proprio canestro durante ogni partita di 5 secondi riceve 2 punti.
- Viene conteggiato un solo punteggio per ogni 5 secondi di gioco.
- Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita 20.

G 7: Two Player, Pro-Match Play
- Ci sono 12 partite in una partita. Ogni partita dura 5 secondi.
- Ogni giocatore deve segnare sul proprio cerchio - CASA o VISITATORE.
- Nei giochi 1-3 e 7-9, il giocatore che segna per primo sul proprio telaio riceve 2 punti. Viene conteggiato un solo punteggio per partita.
- Nei giochi 4-6 e 10-12, il giocatore che segna per primo sul proprio telaio riceve 3 punti. Viene conteggiato un solo punteggio per partita.
- Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita 12.

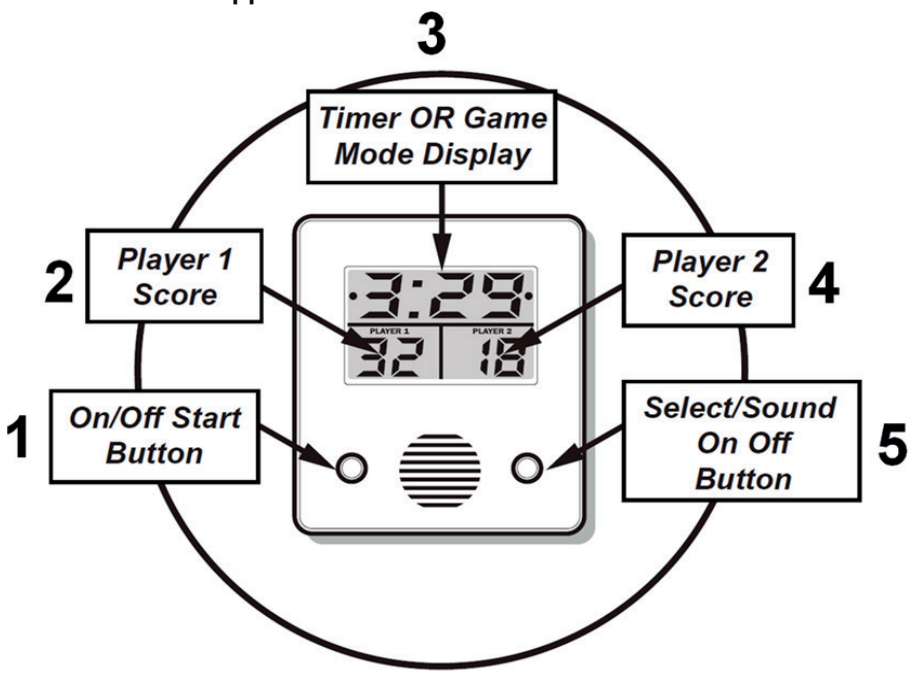
G8: Two Player, Any Hoop, 10 punteggi in 99 secondi.
- Il limite di tempo è di 99 secondi.
- Il punteggio massimo è di 10 punti.
- Ogni giocatore segna 2 punti sui cerchi Home o Visitor.
- Il giocatore 1 gioca fino a quando non sono stati segnati 10 punti o sono trascorsi 99 secondi, quindi il giocatore 2 inizia la partita.
- Il giocatore che ha segnato 10 punti nel minor tempo è il vincitore.

Manufacturer / Importer:
3e oem sports AG
Flurweg 11
D-82402 Seeshaupt
service@3esports.com
www.3esports.com
Made in China

CE 6+ 22 PAP

WAARSCHUWING!
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden vanwege kleine onderdelen, die door jonge kinderen kunnen worden ingeslikt of ingeademd. Blokkeergevaar! Bevat lang snoer, Wurging Gefahr! Te monteren door een volwassene. Bewaar deze informatie voor toekomstig gebruik. Te gebruiken onder direct toezicht van een volwassene. Zorg ervoor dat u alle instructies in dit boekje zorgvuldig leest. Correct gebruik van dit product kan schade of letsel voorkomen! Het product is alleen bedoeld voor privégebruik en niet voor commercieel gebruik. Controleer alle verbindingselementen op stabiliteit en pasvorm na montage.

Scorebord en knoppen



1. Aan / uit startknop
2. Score-weergave van speler 1
3. Timer OF spelmodusweergave
4. Speler 2 score weergave
5. Selecteer / Geluid aan / uit-knop

Game-instellingen:
1. Druk op de AAN / UIT-knop; op het display verschijnt G 1.
2. Druk op de SELECT / SOUND ON / OFF-knop om de spelmodi te veranderen, van G 1 naar G 8.
3. Om te schakelen tussen spelmodi nadat het spel is ingeschakeld, druk je op de SELECT / SOUND ON OFF-knop.
4. Zodra de spelmodus is geselecteerd, bijvoorbeeld G 1, drukt u op de AAN / UIT / START-knop om te beginnen met spelen.
5. Om het geluid uit te schakelen, houdt u de SELECT / SOUND ON OFF-knop ongeveer 3 seconden ingedrukt. Herhaal dit om het geluid weer aan te zetten.
6. Om uit te schakelen, houdt u de AAN / UIT-knop ongeveer 3 seconden ingedrukt.

Het elektronische systeem gaat na 3 minuten inactiviteit in de slaapstand. Spelmodi

G 3: Single Player, afwisselend borduurraam
- Speler moet scoren op afwisselende hoepels. Bijvoorbeeld: score op HOME, score op VISITOR, score op HOME, score op VISITOR, etc.
- 2 punten worden geteld voor elke opname die op de juiste borduurring is gemaakt.
- Onbeperkte tijd, maximale score: 100

G 4: Twee spelers, tel op
- Elke speler moet scoren op zijn eigen borduurring - THUIS of BEZOEKER.
- 2 punten worden geteld voor elke gemaakte opname.
- Tijd is vooraf ingesteld op één minuut. - De winnaar is de speler die in één minuut de meeste punten scoort op zijn eigen borduurring.

G 5: Twee spelers, aftellen
- Elke speler moet scoren op zijn eigen borduurring - THUIS of BEZOEKER.
- Elke speler begint met 20 punten en 2 punten worden afgetrokken voor elk schot dat in zijn eigen hoepel wordt gemaakt.
- Er is geen tijdslimiet.
- De winnaar is de speler die als eerste nul krijgt of 10 schoten scoort.

G 6: Matchplay voor twee spelers
- Er zijn 20 wedstrijden in een wedstrijd. Elk spel duurt 5 seconden.
- Elke speler moet scoren op zijn eigen borduurring - THUIS of BEZOEKER.
- De speler die als eerste scoort op zijn eigen borduurring tijdens elk spel van 5 seconden, ontvangt 2 punten.
- Er wordt slechts één score geteld voor elke wedstrijd van 5 seconden.
- De winnaar is de speler met de meeste punten aan het einde van de wedstrijd van 20 wedstrijden.

G 7: Pro-Match Play voor twee spelers
- Er zijn 12 wedstrijden in een wedstrijd. Elk spel duurt 5 seconden.
- Elke speler moet scoren op zijn eigen borduurring - THUIS of BEZOEKER.
- In games 1-3 en 7-9 krijgt de speler die als eerste scoort op zijn eigen hoepel 2 punten. Per wedstrijd wordt slechts één score geteld.
- In games 4-6 en 10-12 krijgt de speler die als eerste scoort op zijn eigen hoepel 3 punten. Per wedstrijd wordt slechts één score geteld.
- De winnaar is de speler met de meeste punten aan het einde van de wedstrijd van 12 wedstrijden.

G8: Twee spelers, elke borduurring, 10 scores in 99 seconden.
- Tijdslimiet is 99 seconden. - Maximale score is 10 punten.
- Elke speler scoort 2 punten op de Home- of Visitor-hoepels.
- Speler 1 speelt totdat 10 punten zijn gescoord of 99 seconden zijn verstreken, waarna speler 2 begint met spelen.
- De speler die in de snelste tijd 10 punten heeft gescoord, is de winnaar.

Manufacturer / Importer:
3e oem sports AG
Flurweg 11
D-82402 Seeshaupt
service@3esports.com
www.3esports.com
Made in China

CE 6+ 22 PAP