

Jeu de basket-ball multi-joueurs avec compteur digital 165 à 205cm (BAS02)

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE



www.happy-garden.fr / contact@happygarden.fr

Happy Garden

Sommaire :

FR

Consignes de sécurité et d'utilisation:	3
Liste des pièces :	4
Montage :	7
Consignes d'utilisation :	12
Informations Complémentaires :	16

Consignes de sécurité et d'utilisation:

ATTENTION ! Veuillez lire attentivement toutes les instructions avant d'assembler votre produit.
Le montage doit être effectué par un adulte uniquement.

Placez toujours la base sur une surface parfaitement plate.

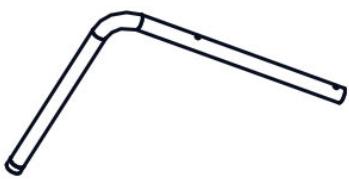
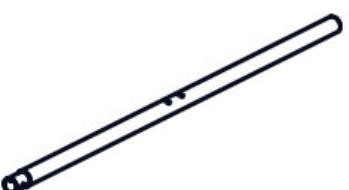
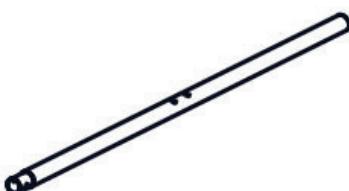
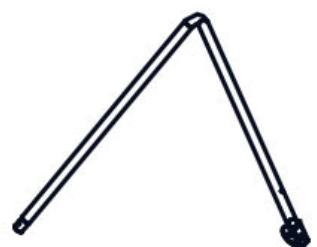
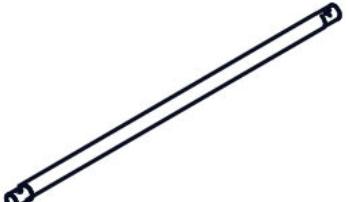
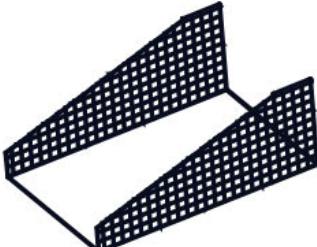
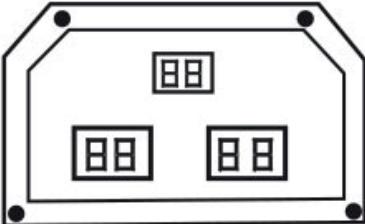
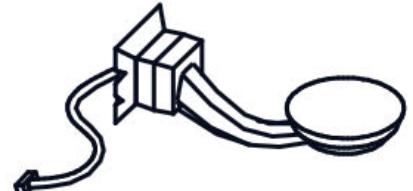
Deux adultes sont nécessaires pour le montage de ce produit.

Ce produit nécessite 3 piles AA pour fonctionner (non incluses).

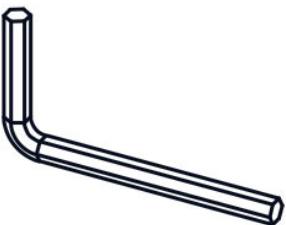
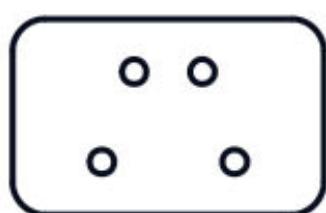
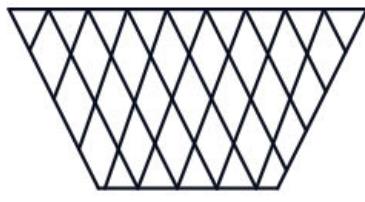
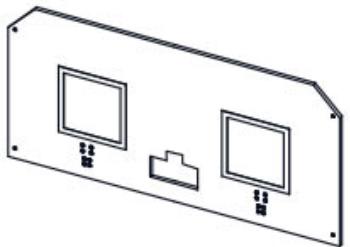
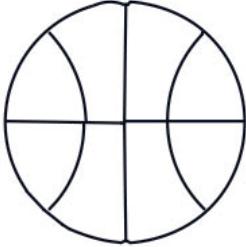
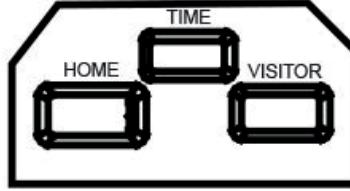
Ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.

Ne pas mélanger des piles rechargeables et des piles non-rechargeables.

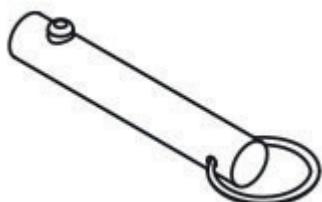
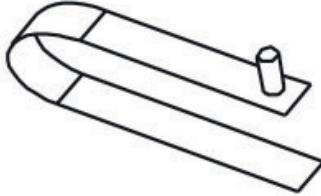
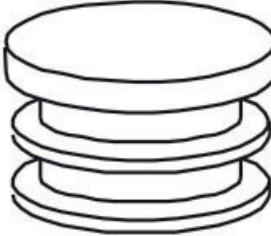
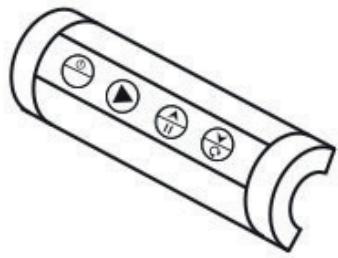
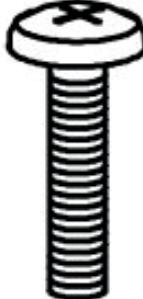
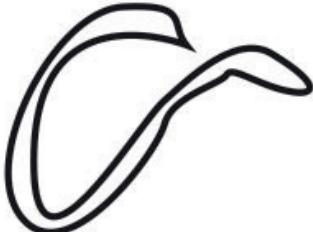
Liste des pièces :

		
<i>A - Tubes de panneau en L ×2</i>	<i>B - Tubes de panneau ×2</i>	<i>C - Tube gauche ×1</i>
		
<i>D - Tube droit ×1</i>	<i>E - Tube gauche en L ×1</i>	<i>F - Tube droit en L ×1</i>
		
<i>G - Tubes de support ×2</i>	<i>H - Tubes d'assemblage ×2</i>	<i>I - Tubes de rampe ×2</i>
		
<i>J - Tubes de rampe en L ×2</i>	<i>K - Tube de rampe en U ×1</i>	<i>L - Tubes horizontaux ×2</i>
		
<i>M - Rampe avec filets latéraux ×1</i>	<i>N - Compteur digital ×1</i>	<i>O - Capteurs ×2</i>

Liste des pièces :

Liste des pièces :

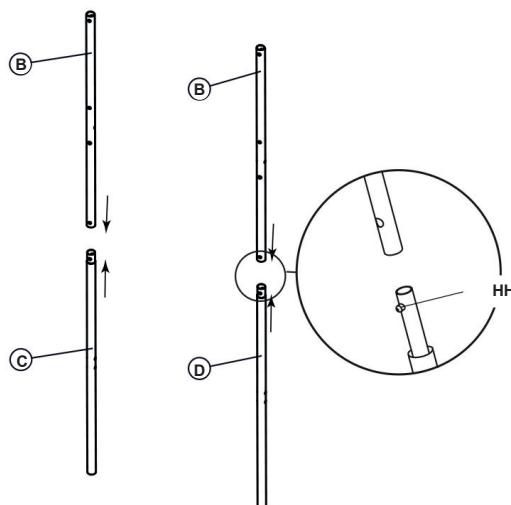
		 GG - Goupilles de sécurité (préinstallées) ×2
		 JJ - Boîtier de contrôle ×1
		 MM - Attaches ×2

Montage :

Trouvez un emplacement propre et parfaitement plat pour monter votre produit. Deux adultes sont nécessaires pour réaliser l'assemblage du produit.
Sortez toutes les pièces du carton et assurez-vous qu'aucune pièce de la liste ci-dessus ne manque. Aplatissez le carton pour vous en servir comme surface de travail.

Étape A :

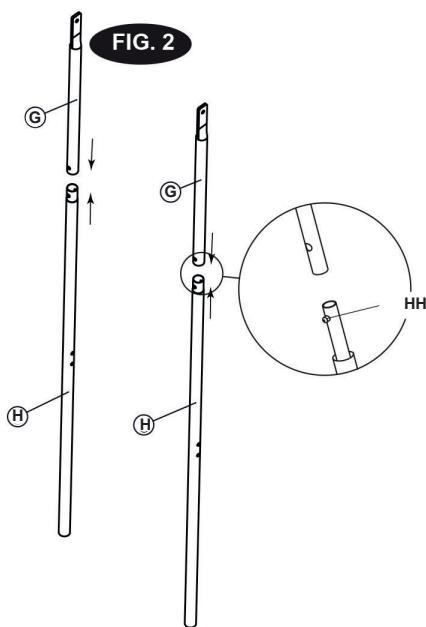
FIG. 1



Fixez les tubes de panneau (B) aux tubes gauche (C) et droit (D) en utilisant les ressorts de verrouillage préinstallés (HH).

Étape B :

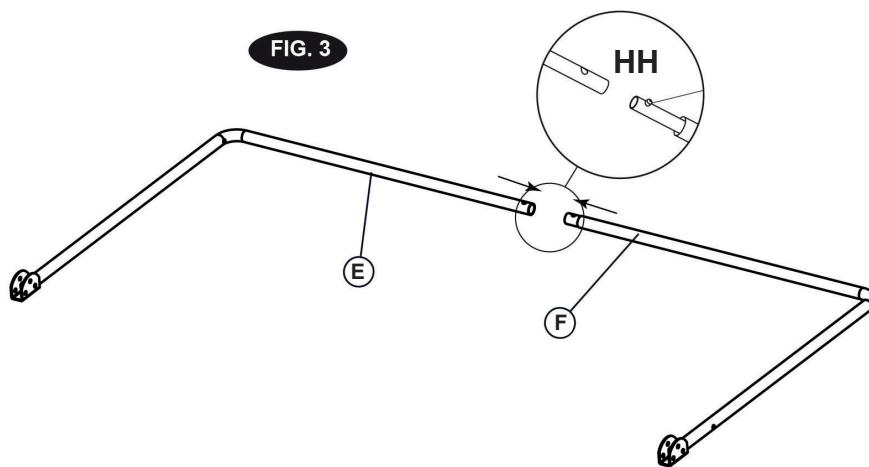
FIG. 2



Fixez les tubes de support (G) aux tubes d'assemblage (H) en utilisant les ressorts de verrouillage préinstallés (HH).

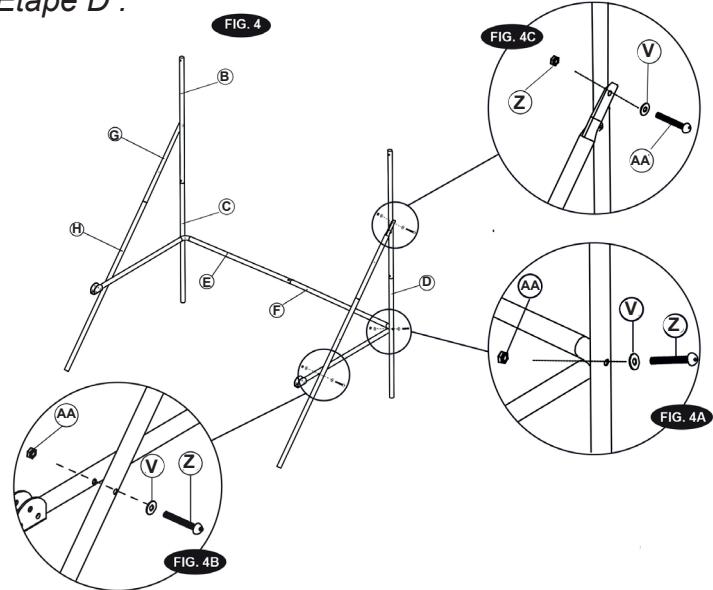
Montage :

Étape C :



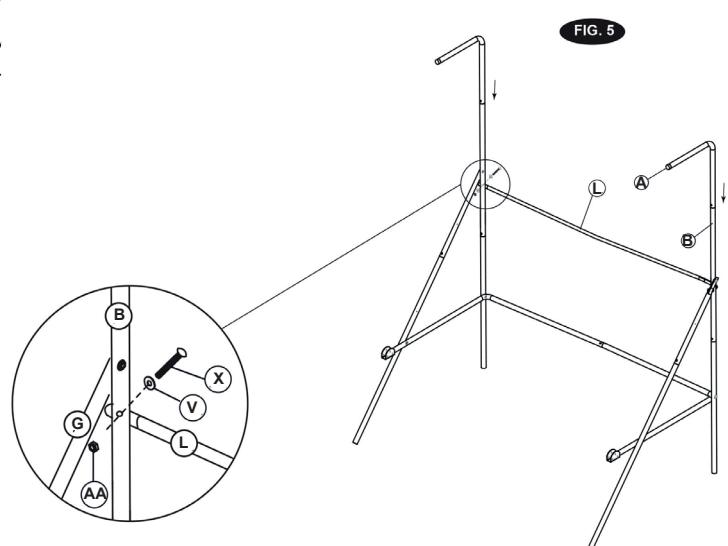
Assemblez le tube gauche en L (E) et le tube droit en L (F) en utilisant les ressorts de verrouillage préinstallés (HH).

Étape D :



1. Fixez les tubes gauche et droit en L (E et F) aux tubes gauche et droit (C et D) en utilisant les boulons M6x50mm (Z), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA). Fixez ensuite les tubes gauche et droit en L (E et F) aux tubes d'assemblage (H) en utilisant les boulons M6x50mm (Z), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA).
2. Fixez les tubes de support (G) et les tubes d'assemblage (H) aux tubes de panneau (B) en utilisant les boulons M6x29mm (X), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA). Note : Assurez-vous que les ressorts de verrouillage soient vers le bas.

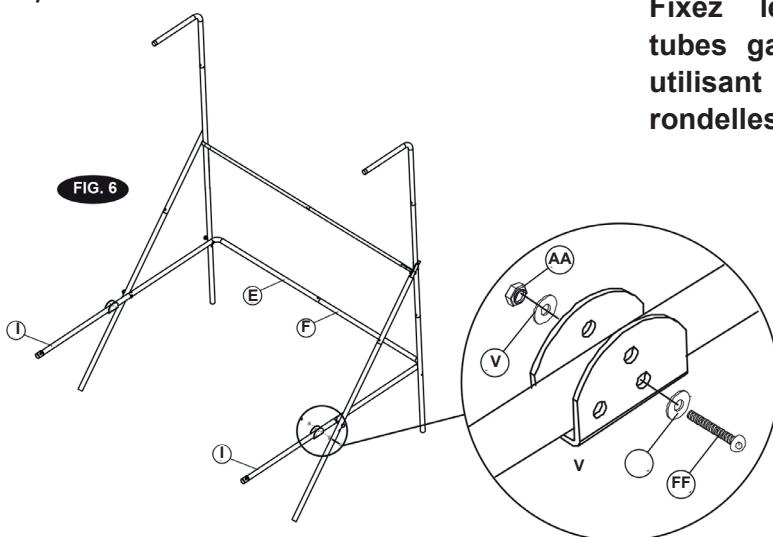
Étape E :



Fixez l'un des tubes horizontaux (L) aux tubes de panneau (B) en utilisant les boulons M6x29mm (X), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA). Ensuite, insérez les tubes de panneau en L (A) aux tubes de panneau (B).

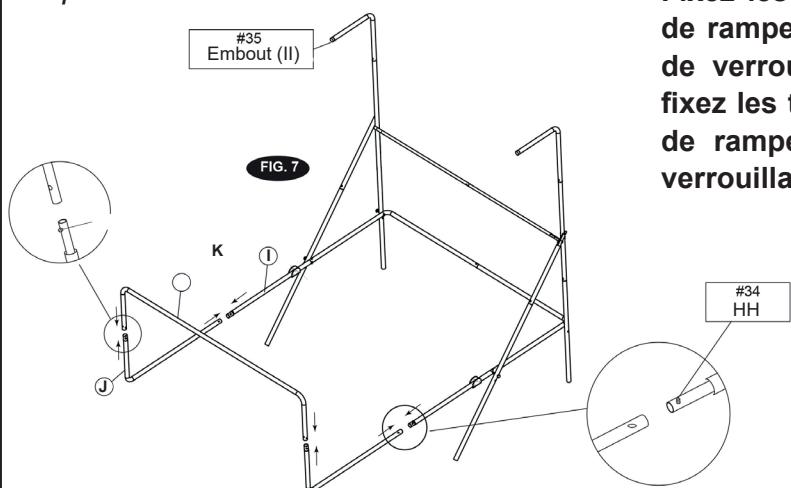
Montage :

Étape F :



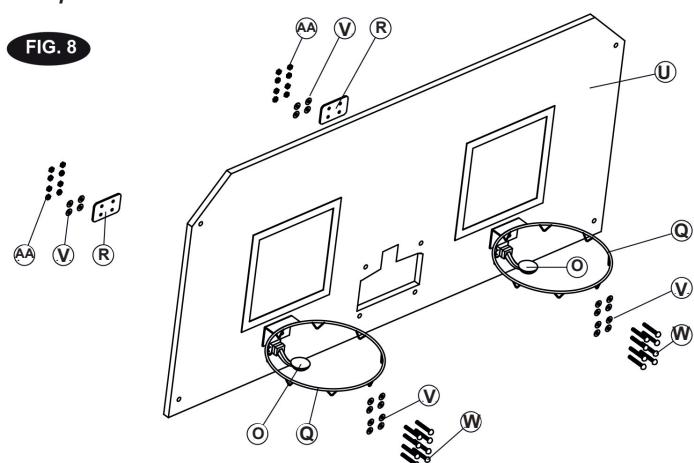
Fixez les tubes de rampe (I) aux tubes gauche et droit en L (E et F) en utilisant les boulons M6x35mm (FF), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA).

Étape G :



Fixez les tubes de rampe en L (J) au tube de rampe en U (K) en utilisant les ressorts de verrouillage préinstallés (HH). Ensuite, fixez les tubes de rampe en L (J) aux tubes de rampe (I) en utilisant les ressorts de verrouillage préinstallés (HH).

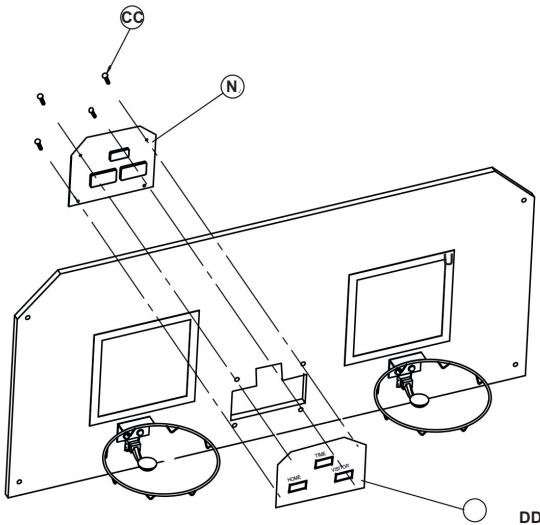
Étape H :



Fixez les plaques de fixation (R) et les anneaux (Q) au panneau (U) en utilisant les boulons M6x20mm (W), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA). Ensuite, fixez les capteurs (O) au panneau (U) en utilisant les boulons M6x20mm (W), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA). Assurez-vous de placer une rondelle des deux côtés du panneau.

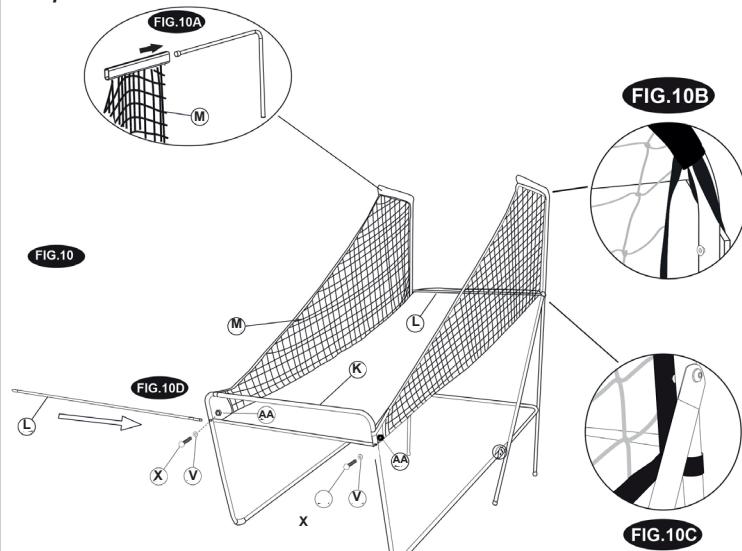
Montage :

Étape I :



Fixez le panneau d'affichage (DD) au panneau (U) et fixez le compteur digital (N) de l'autre côté du panneau en utilisant les vis 3.5x10mm (CC).

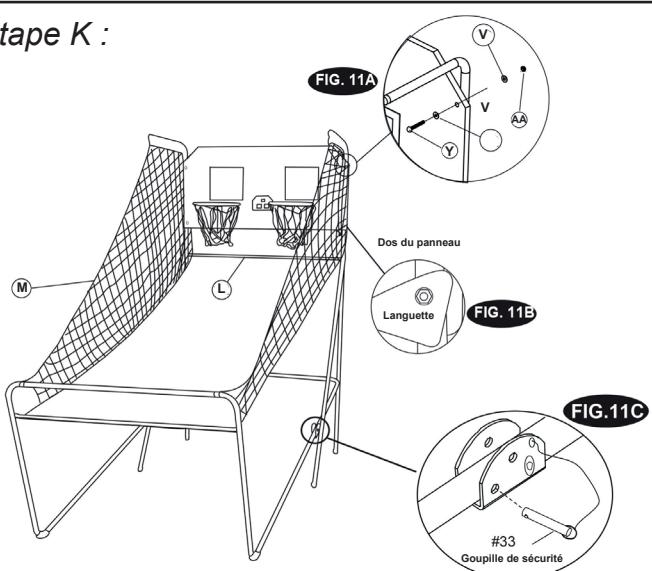
Étape J :



1. Faites glisser les élastiques et les manchons de la rampe avec filets latéraux (M) le long des tubes de panneau (B).

2. Faites glisser le tube horizontal (L) à l'avant de la rampe avec filets latéraux (M) et attachez-le au tube de rampe en U (K) en utilisant les boulons M6x29mm (X), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA).

Étape K :

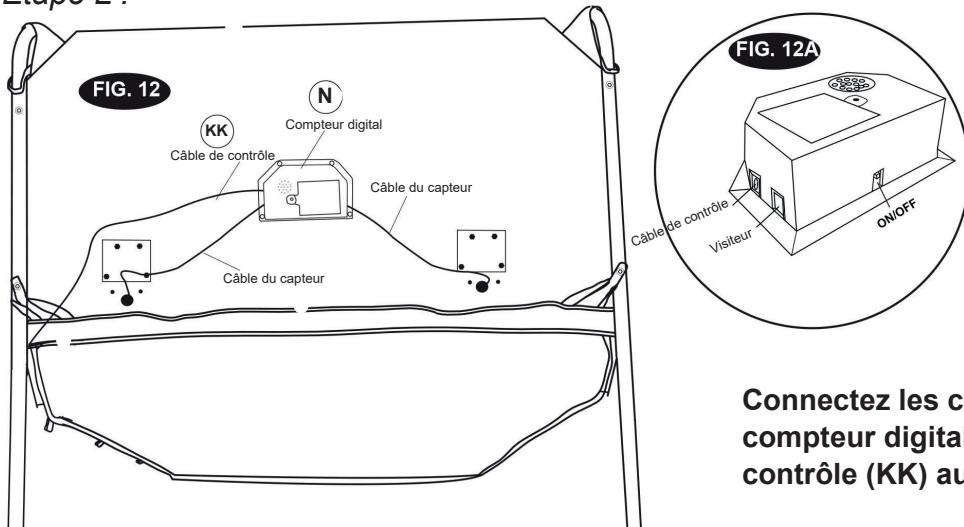


1. Avec l'aide d'un autre adulte, fixez le panneau (U) aux tubes de panneau (B) en utilisant les boulons M6x42mm (Y), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA). Au niveau de chaque trou situé sur le bas du panneau (U), attachez les languettes de la rampe avec filets latéraux (M) en utilisant les boulons M6x42mm (Y), les rondelles M6 (V) et les écrous M6 (AA).

2. Insérez les goupilles de sécurité (GG) dans les tubes gauche et droite en L (E et F)

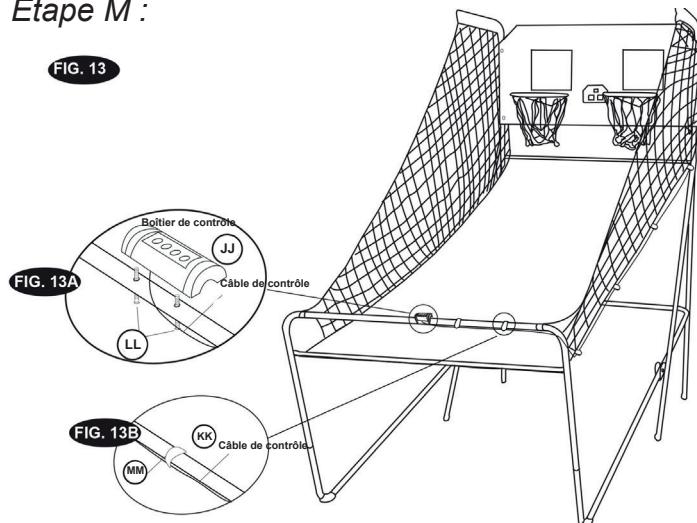
Montage :

Étape L :



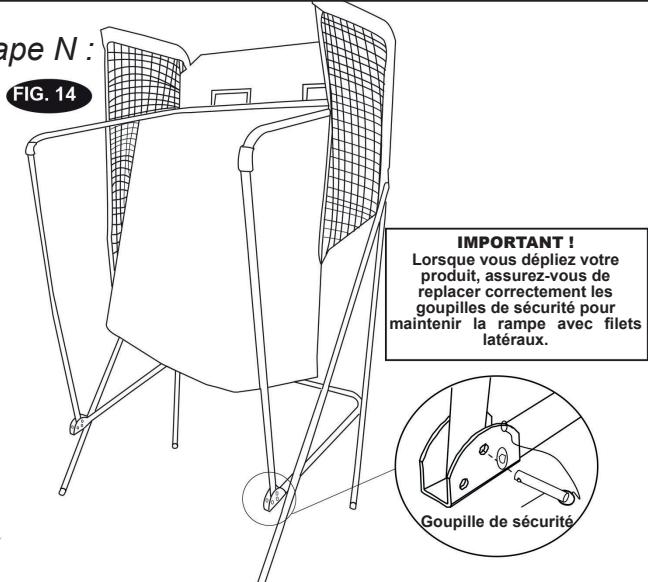
Connectez les câbles des capteurs (O) au compteur digital (N). Connectez le câble de contrôle (KK) au compteur digital (N).

Étape M :



1. Fixez le boîtier de contrôle (JJ) au milieu du tube de rampe en U (K) en utilisant deux boulons 4x28mm (LL).
2. Faites passer le câble de contrôle (KK) à travers les boucles situées sur le bas du filet latéral et branchez-le au boîtier de contrôle (JJ). Maintenez le câble de contrôle (KK) au tube de rampe U (K) en utilisant les attaches (MM).

Étape N :



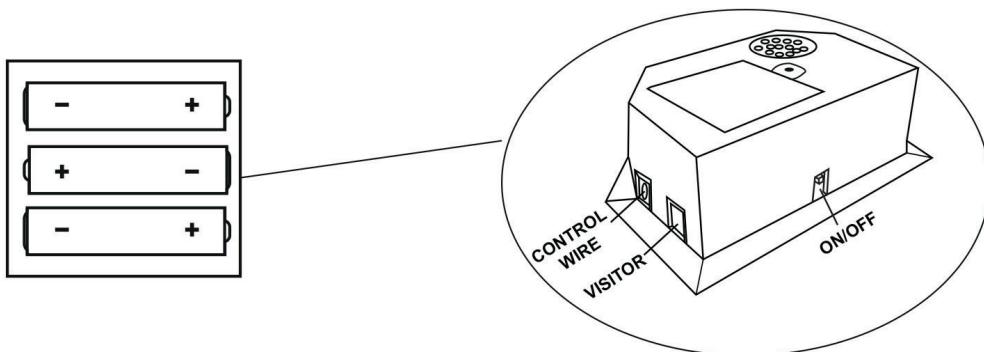
Lorsque vous n'utilisez pas votre produit, vous pouvez le replier et insérer les goupilles de sécurité (GG).

Note : Lorsque votre produit est en position déplié, tirez sur les goupilles de sécurité (GG), pliez votre produit et replacez les goupilles.

Consignes d'utilisation :

Utilisation

A l'aide d'un tournevis, dévissez le boulon situé sur le cache du compteur digital. Insérez 3 piles AA (non incluses) en respectant la polarité indiquée. Refermez le cache et revissez le boulon. Allumez le compteur digital en utilisant le bouton ON/OFF. Note : Si vous n'avez pas utilisé votre produit pendant une longue période, il est recommandé de changer les piles.



Ce produit nécessite 3 piles AA pour fonctionner (non incluses).

Ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.

Ne pas mélanger des piles rechargeables et des piles non-rechargeables.

Les piles usagées doivent être retirées du produit.

Utilisation du boîtier de contrôle

Appuyez sur le bouton ON/OFF pour mettre en route le compteur.

Le compteur HOME indique « 01 » (jeu préprogrammé 1).

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir un jeu préprogrammé.

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu préprogrammé.

Appuyez sur « SOUND » pour allumer ou éteindre le son pendant la partie.

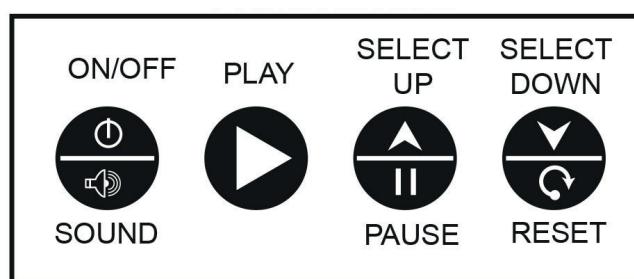
Appuyez sur « PAUSE » pour arrêter le temps ou le remettre en route.

Appuyez et maintenez « ON/OFF » pendant 3 secondes pour éteindre le compteur.

Appuyez et maintenez « RESET » pendant 3 secondes pour réinitialiser les jeux.

Note : Si aucun lancer n'est réalisé et aucun bouton n'est utilisé pendant 15 minutes, le compteur s'éteindra automatiquement..

Panneau de contrôle



Sélectionner l'un des 8 jeux différents

1. Contre-la-montre

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 1.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir le nombre de joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur « PLAY » pour valider le nombre de joueurs.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir la durée de chaque manche (30/45/60 secondes).

Appuyez sur « PLAY » pour lancer le jeu.

Le panneau HOME indique les joueurs 1 et 3 ; le panneau VISITOR indique les joueurs 2 et 4.

Chaque lancer vaut 2 points jusqu'à 10 dernières secondes lors desquelles chaque tir vaut 3 points.

Lorsqu'un joueur finit sa manche, le joueur suivant a 5 secondes avant que sa manche commence.

Le joueur avec le plus de points gagne. Des lumières clignoteront pour indiquer le gagnant.

Appuyez sur « PLAY » pour relancer le jeu.

2. Contre-la-montre à 3 points

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 2.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir le nombre de joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur « PLAY » pour valider le nombre de joueurs.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir la durée de chaque manche (30/45/60 secondes).

Appuyez sur « PLAY » pour lancer le jeu.

Le panneau HOME indique les joueurs 1 et 3 ; le panneau VISITOR indique les joueurs 2 et 4.

Chaque lancer vaut 3 points.

Lorsqu'un joueur finit sa manche, le joueur suivant a 5 secondes avant que sa manche commence.

Le joueur avec le plus de points gagne. Des lumières clignoteront pour indiquer le gagnant.

Appuyez sur « PLAY » pour relancer le jeu.

3. Battle back

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 3.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir la durée de chaque manche (30/45/60 secondes).

Appuyez sur « PLAY » pour lancer le jeu.

Chaque lancer réalisé sur HOME permet de marquer 2 points pour HOME et de retirer 2 points pour VISITOR.

Chaque lancer réalisé sur VISITOR permet de marquer 2 points pour VISITOR et de retirer 2 points pour HOME.

Lorsque un joueur atteint 10 points, il gagne la partie.

4. Horse

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 4.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir le nombre de joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur « PLAY » pour valider le nombre de joueurs.

Le joueur 1 doit réaliser un lancer dans les 2 secondes, peu importe dans quel panier. S'il marque, aucune lettre n'est attribuée et le jeu continue pour le joueur 2. Le panneau indique « next player (P2/P3/P4) » et les lumières clignoteront 2 fois dans la seconde. Après ces flashes, le joueur 2 doit réaliser un lancer dans le même panier que le joueur 1 dans les 2 secondes.

Si le joueur 2 ne réussit pas à faire le même lancer que le joueur 1, il se voit attribuer la lettre « H ». Il doit alors recommencer pour réussir le lancer. S'il réussit, le joueur 3 prend la relève. S'il échoue, il se voit attribuer une lettre pour chaque échec : « O », « R », « S » et enfin « E ».

Chaque joueur qui se voit attribuer « HORSE » sort du jeu.

Le dernier joueur qui se voit attribuer « HORSE » gagne la partie.

Appuyez sur « PLAY » pour relancer le jeu.

5. Check points

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 5.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir le nombre de joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur « PLAY » pour lancer le jeu.

HOME indique « player » (joueur), VISITOR indique « 24 » points, le temps préprogrammé est de 40 secondes.

Les points marqués seront indiqués par HOME

Avant la fin du temps, une fois que 24/52/68/86 points sont marqués, le chronomètre augmente de 10/20/10/20 secondes respectivement.

Lorsqu'un joueur finit sa manche, le joueur suivant a 5 secondes avant que sa manche commence.

Le joueur avec le plus de points gagne. Des lumières clignoteront pour indiquer le gagnant.

Le jeu se finit lorsqu'un joueur marque 99 points.

Appuyez sur « PLAY » pour relancer le jeu.

6. Around the world

Utilisez du scotch pour déterminer la distance de lancer.

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 6.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir le nombre de joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur « PLAY » pour lancer le jeu.

HOME indique Player 1/2/3/4, VISITOR indique le nombre de points.

Une fois qu'un joueur atteint 14 points ou que le chronomètre atteint 99 secondes, le joueur suivant a 5 secondes avant que sa manche débute.

Le joueur qui finit le plus rapidement gagne la partie (des lumières clignoteront pour indiquer le gagnant).

Appuyez sur « PLAY » pour relancer le jeu.

7. Lancers gauche-droite

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 7.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir le nombre de joueurs (P1/P2/P3/P4).

Appuyez sur « PLAY » pour valider le nombre de joueurs.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir la durée de chaque manche (30/45/60 secondes).

Appuyez sur « PLAY » pour lancer le jeu.

HOME indique le joueur, VISITOR indique le score.

Lorsque le jeu commence, le joueur 1 doit réaliser chacun de ses lancers dans le panier indiqué par le panneau d'affichage (HOME ou VISITOR). Chaque lancer réussi vaut 2 points.

Lorsque le joueur 1 finit sa manche, le joueur suivant a 5 secondes avant que sa manche démarre.

Le joueur qui a le plus grand score gagne la partie (des lumières clignoteront pour indiquer le gagnant).

Appuyez sur « PLAY » pour relancer le jeu.

8. 1 contre 1

Appuyez sur « PLAY » pour sélectionner le jeu 7.

Appuyez sur « SELECT UP » ou « SELECT DOWN » pour choisir la durée de chaque manche (30/45/60 secondes).

Appuyez sur « PLAY » pour lancer le jeu.

Les lancers réalisés dans le panier HOME valent 2 points pour HOME. Dans les 10 dernières secondes, ils

valent 3 points.

Les lancers réalisés dans le panier VISITOR valent 2 points pour VISITOR. Dans les 10 dernières secondes,

ils valent 3 points.

Le joueur qui a le plus grand score à la fin du chronomètre gagne la partie.

Appuyez sur « PLAY » pour relancer le jeu.

Informations Complémentaires :

Veuillez conserver ce manuel pour référence ultérieure

En cas de problème avec votre produit, nous vous invitons à contacter notre service client par mail à contact@happygarden.fr ou par téléphone au +33.3.20.267.567

Produit vendu par :
ALLSTORE SAS
236 av. Clément Ader
PA du Moulin
59118 WAMBRECHIES
FRANCE