



BASKET ARCADE

Παιχνίδι Μπάσκετ

GR 3

EN 13

(Οδηγίες Συναρμολόγησης | Assembly Instructions)



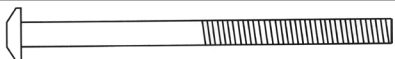
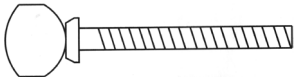
Μάθε περισσότερα για το
παιχνίδι σκανάροντας το QR
Learn more about the game
by scanning the QR

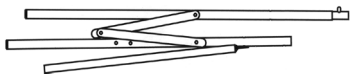
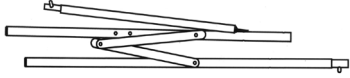
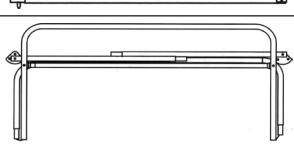
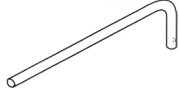
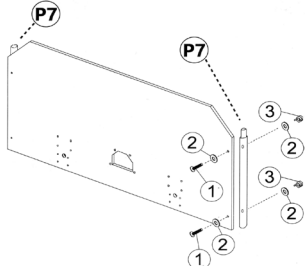
ITEM NO.: 98656

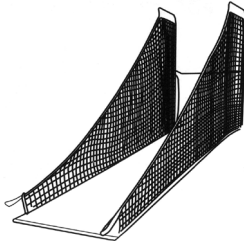
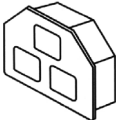
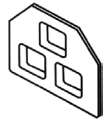
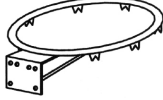
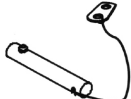
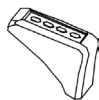
Όπου υπάρχει AMILA,
ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΝΙΚΗΤΕΣ.

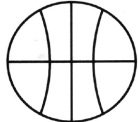
ΠΡΙΝ ΤΗ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ

Πριν ξεκινήσετε τη συναρμολόγηση, ανοίξτε το κιβώτιο, απλώστε όλα τα εξαρτήματα κάπου που να έχετε άπλετο χώρο και βεβαιωθείτε ότι τα κατωτέρω υπάρχουν στο κιβώτιο.

ΒΙΔΕΣ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ			
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΜΧ.	ΣΧΕΔΙΟ
H1	Βίδα σταυρός M6x35mm	1	
H2	Βίδα σταυρός M6x90mm	2	
H3	Βίδα σταυρός M6x25mm	16	
H4	Ίσια ροδέλα M6x15mm	3	
H5	Παξιμάδι M6	19	
H6	Πλαστικός τριβέας	2	
H7	Γκρόβερ M6	16	
H8	Πλαστική βίδα για σύνδεση του κουτιού ελέγχου (#P17)	1	
T1	Κλειδί άλεν και σταυροκατσάβιδο	1	

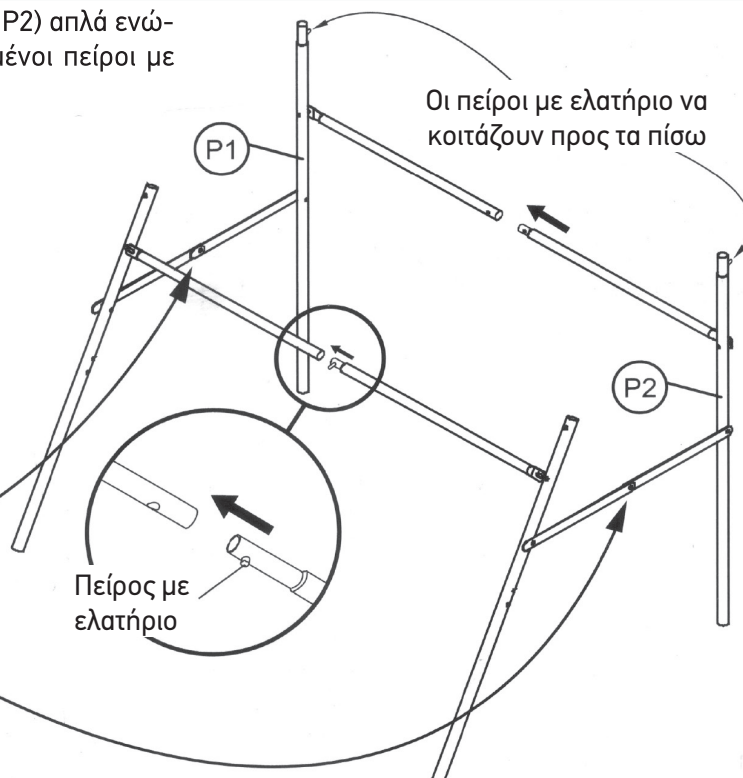
ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ			
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΜΧ.	ΣΧΕΔΙΟ
P1	Αριστερό-κάτω σεν σωλήνων	1	
P2	Δεξιό-κάτω σεν σωλήνων	1	
P3	Αριστερό-μεσαίο σεν σωλήνων	1	
P4	Δεξιό-μεσαίο σεν σωλήνων	1	
P5	Εμπρός σεν σωλήνων	1	
P6	Άνω σωλήνες	2	
P7	Ταμπλό με σωλήνες στήριξης Η συναρμολόγηση του ταμπλό με τους ίσιους σωλήνες στο πίσω μέρος του δεν αναγράφεται ως ξεχωριστό βήμα. Πρέπει να έχει γίνει πριν το 6ο Βήμα. Οι βίδες βρίσκονται σε σακουλάκι με τα νούμερα 1, 2 & 3 κολημμένα εξωτερικά. Προσοχή: Οι πείροι των σωλήνων να κοιτάζουν προς τα πίσω.	1	

P8	Ράμπα επιστροφής	1	
P9	Ηλεκτρονικός μετρητής σκορ * Απαιτούνται 3 τμχ. μπαταριών AA (δεν περιλαμβάνονται)	1	
P10	Εμπρός πλάκα ηλεκτρονικού μετρητή σκορ	1	
P11	Μηχανικό μπράτσο μέτρησης σκορ	2	
P12	Στεφάνη * Ειδικά σχεδιασμένη προς αποφυγή εμπλοκής με το μπράτσο μέτρησης σκορ	2	
P13	Δίκτυο * Ειδικά σχεδιασμένο προς αποφυγή εμπλοκής με το μπράτσο μέτρησης σκορ	2	
P14	Πλάκα στήριξης στεφάνης	2	
P15	Πείρος στερέωσης	2	
P16	Καλώδιο ελέγχου	1	
P17	Κονσόλα ελέγχου	1	
P18	Πλάκα στήριξης μηχανικού μπράτσου μέτρησης σκορ	2	

ΑΞΕΣΟΥΑΡ			
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΜΧ.	ΣΧΕΔΙΟ
A1	Τρόμπα με βελόνα	1	
A2	Μπάλα μπάσκετ	5	
A3	Μετασχηματιστής ρεύματος	1	

Βήμα 1

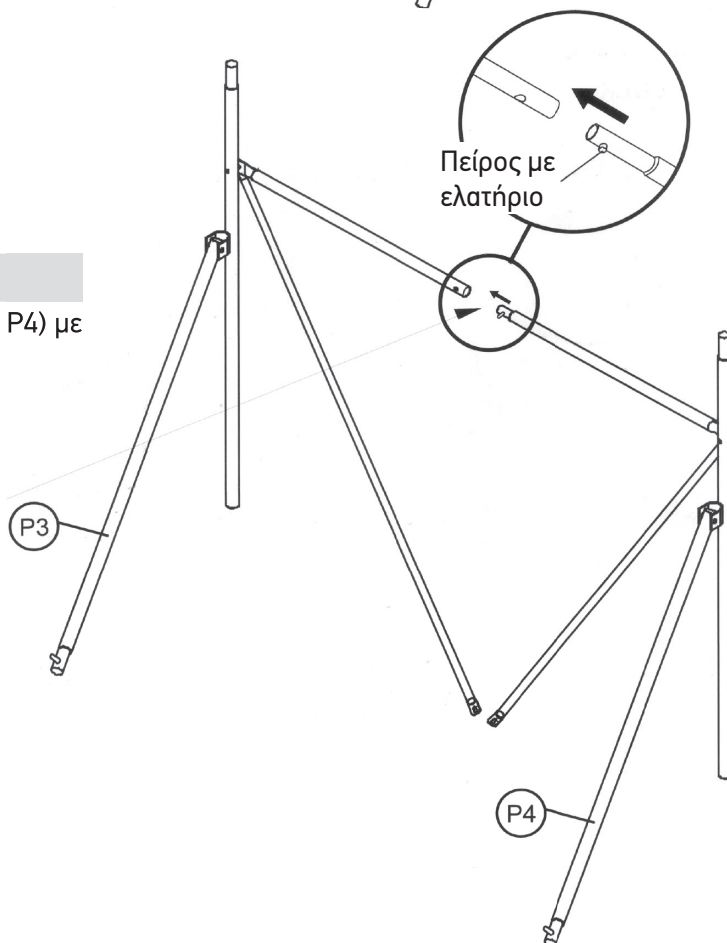
Συνδέστε τα κάτω σκετο σωλήνων (P1 & P2) απλά ενώνοντας τις άκρες τους, οι ενσωματωμένοι πείροι με ελατήριο αναλαμβάνουν τη στερέωση.



ΠΡΟΣΟΧΗ: Κίνδυνος τσιμπήματος! Κρατήστε τα χέρια/δάχτυλά σας μακριά από αυτούς τους μεντεσέδες μέχρι να ολοκληρωθεί και το 3ο Βήμα και οι μεντεσέδες δεν μπορούν να κινηθούν εύκολα.

Βήμα 2

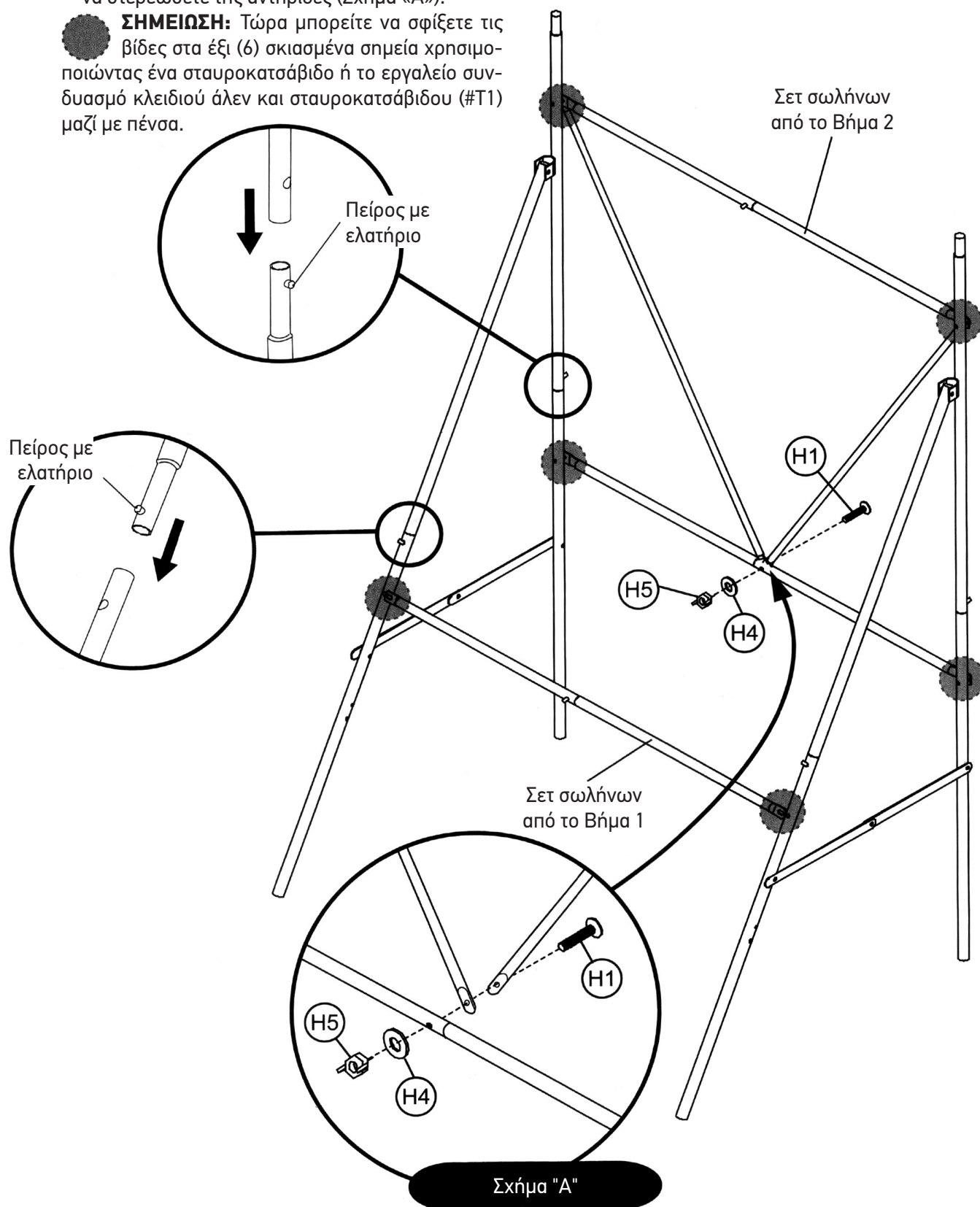
Συνδέστε τα μεσαία σκετο σωλήνων (P3 & P4) με τον ενσωματωμένο πείρο με ελατήριο.



Βήμα 3

1. Τοποθετήστε το σετ σωλήνων από το Βήμα 2 πάνω από το σετ σωλήνων από το Βήμα 1 και ενώστε τους σωλήνες με τους ενσωματωμένους πείρους με ελατήριο.
2. Έπειτα, χρησιμοποιήστε βίδα σταυρό M6x35 (#H1), ίσια ροδέλα M6x15 (#H4) και παξιμάδι M6 (#H5) για να στερεώσετε της αντηρίδες (Σχήμα «Α»).

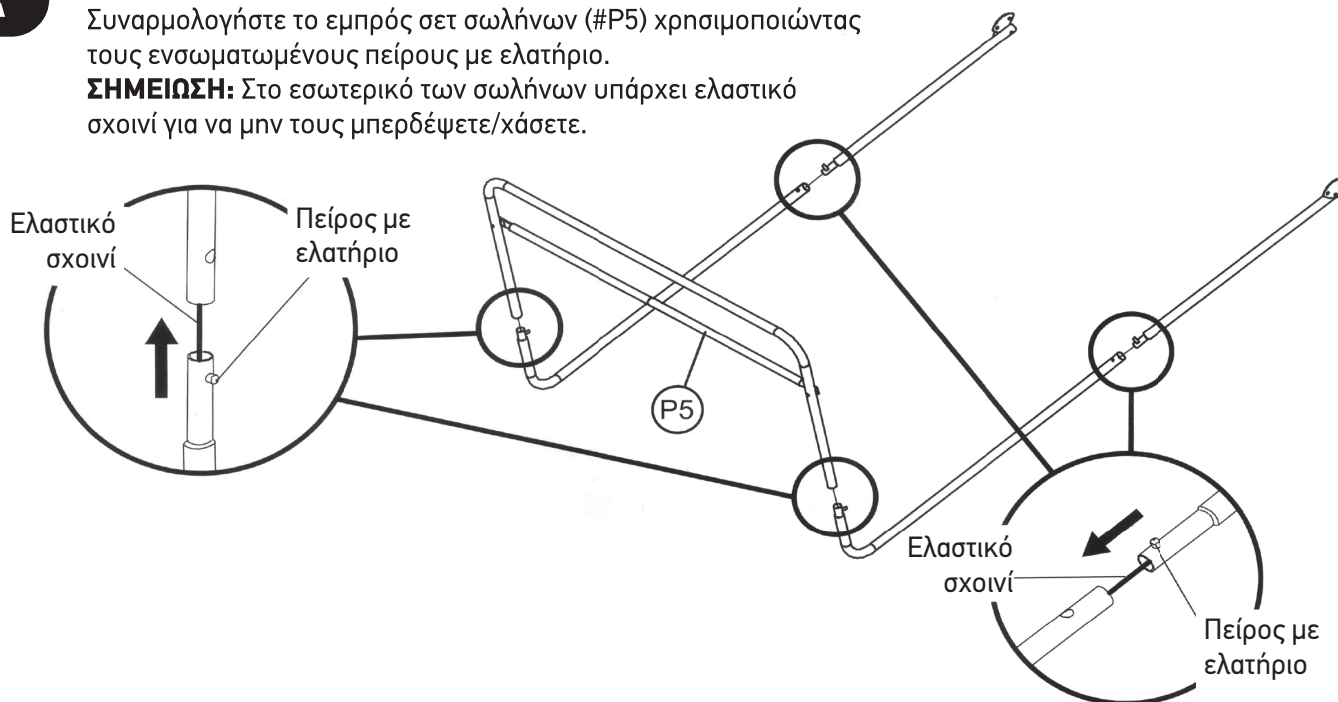
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τώρα μπορείτε να σφίξετε τις βίδες στα έξι (6) σκιασμένα σημεία χρησιμοποιώντας ένα σταυροκατσάβιδο ή το εργαλείο συνδυασμό κλειδιού άλεν και σταυροκατσάβιδου (#T1) μαζί με πένσα.



Βήμα 4

Συναρμολογήστε το εμπρός σκελετό σωλήνων (#P5) χρησιμοποιώντας τους ενσωματωμένους πείρους με ελατήριο.

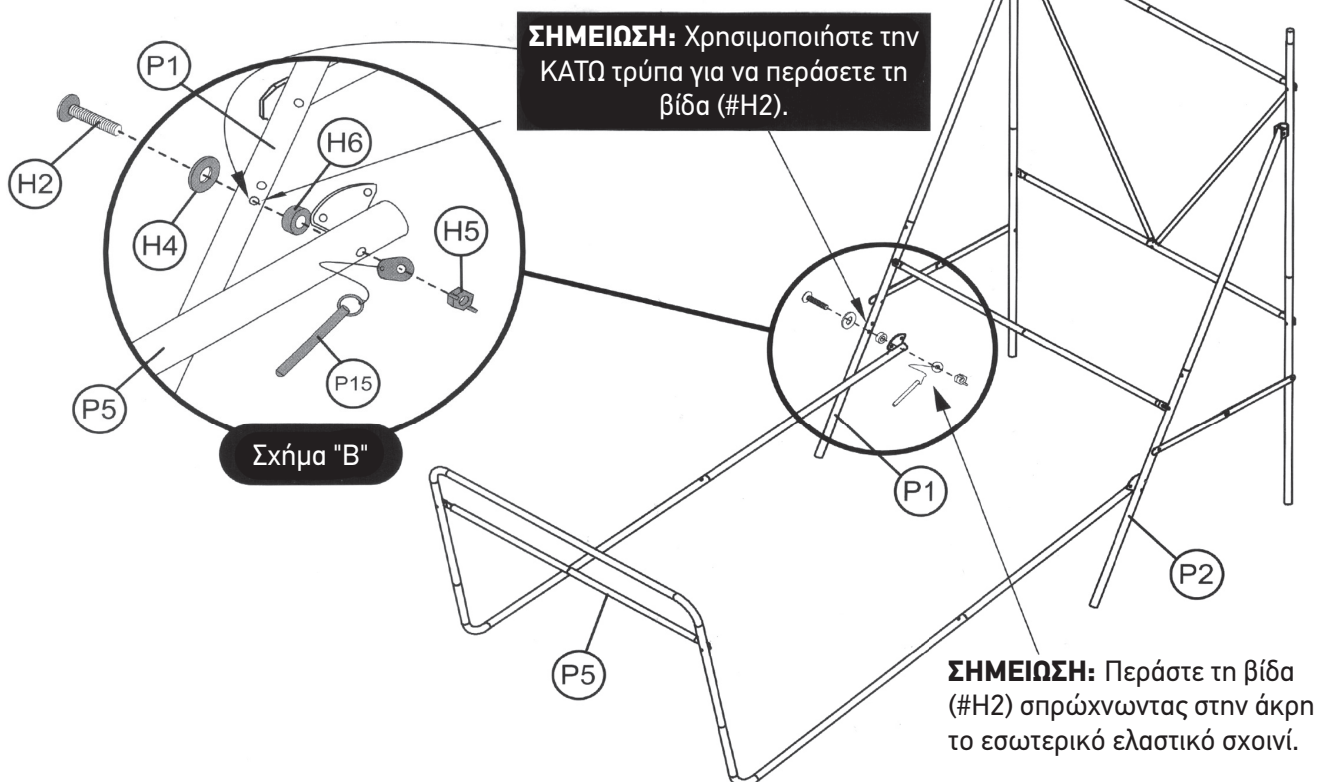
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στο εσωτερικό των σωλήνων υπάρχει ελαστικό σχοινί για να μην τους μπερδέψετε/χάσετε.



Βήμα 5

Στερεώστε το εμπρός σκελετό σωλήνων (#P5) στο εμπρός μέρος του λοιπού σκελετού χρησιμοποιώντας βίδες σταυρούς (#H2), ίσιες ροδέλες (#H4), πλαστικούς τριβείς (#H6) και παξιμάδια M6 (#H5), κρεμώντας από τη βίδα και την άκρη των πείρων στερέωσης (#P15) (Σχήμα «B»).

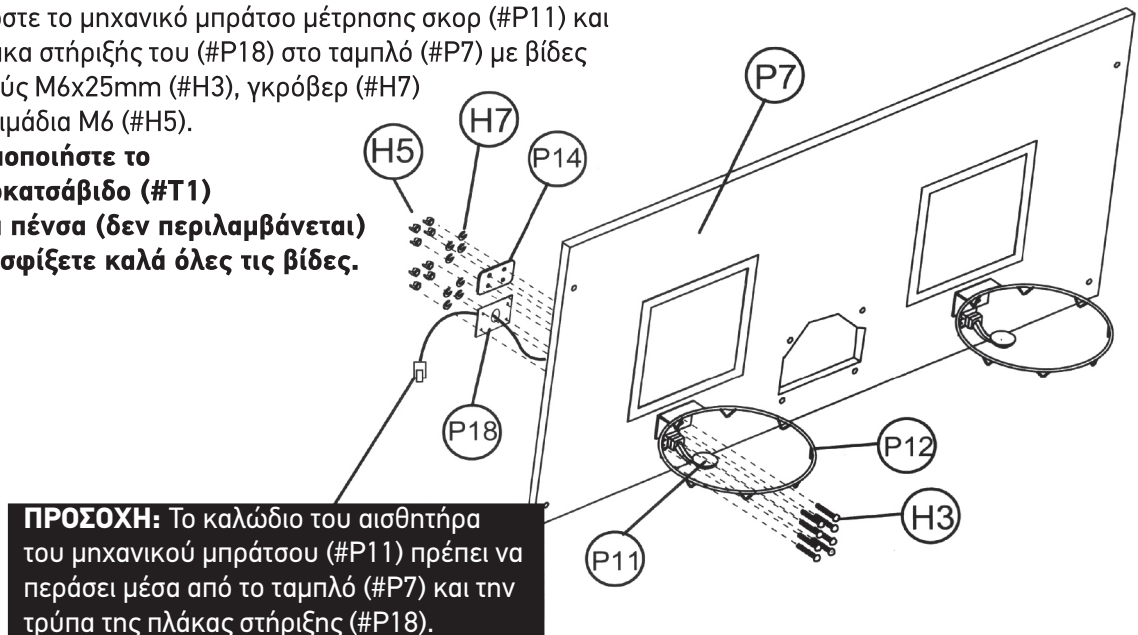
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σφίξτε τα παξιμάδια (#H5) με το χέρι, βεβαιούμενοι ότι οι σωλήνες μπορούν να περιστραφούν εύκολα.



Βήμα 6

ΠΡΟΣΟΧΗ: Εάν δεν έχετε στερεώσει τους σωλήνες στο πίσω μέρος του ταμπλό, δείτε οδηγίες στο κάτω μέρος της σελίδας 2.

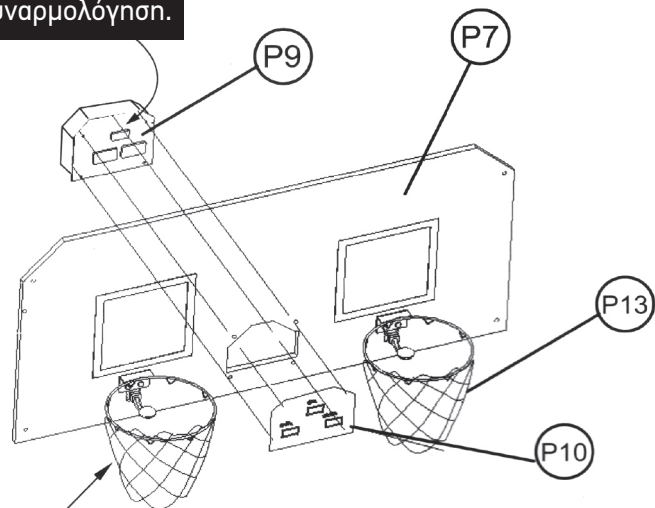
1. Στερεώστε τη στεφάνη (#P12) και την πλάκα στήριξης της στεφάνης (#P14) στο ταμπλό (#P7) με βίδες σταυρούς M6x25mm (#H3), γκρόβερ (#H7) και παξιμάδια M6 (#H5).
2. Στερεώστε το μηχανικό μπράτσο μέτρησης σκορ (#P11) και την πλάκα στήριξής του (#P18) στο ταμπλό (#P7) με βίδες σταυρούς M6x25mm (#H3), γκρόβερ (#H7) και παξιμάδια M6 (#H5).
3. **Χρησιμοποιήστε το σταυροκατσάβιδο (#T1) και μια πένσα (δεν περιλαμβάνεται) για να σφίξετε καλά όλες τις βίδες.**



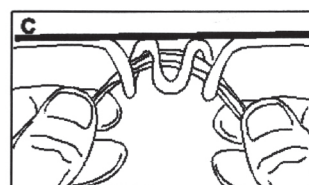
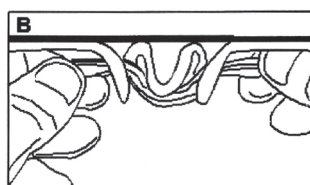
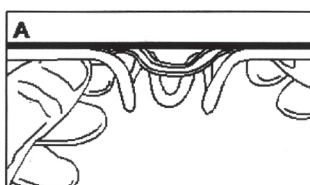
Βήμα 7

1. Στερεώστε τον ηλεκτρονικό μετρητή σκορ (#P9) και την εμπρός πλάκα του (#P10) στο ταμπλό (#P7).
2. **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Τοποθετήστε πρώτα την πλάκα στο εμπρός μέρος του ταμπλό, περνώντας στις τρύπες του ταμπλό της εξοχής στο πίσω μέρος της πλάκας, και μετά σπρώξτε τις τρύπες του μετρητή σκορ να κουμπώσουν στις εξοχές αυτές.
3. Τοποθετήστε το δίχτυ (#P13) στη στεφάνη (#P12) σύμφωνα με τις κατωτέρω εικόνες.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Αφαιρέστε το προστατευτικό φιλμ πριν τη συναρμολόγηση.

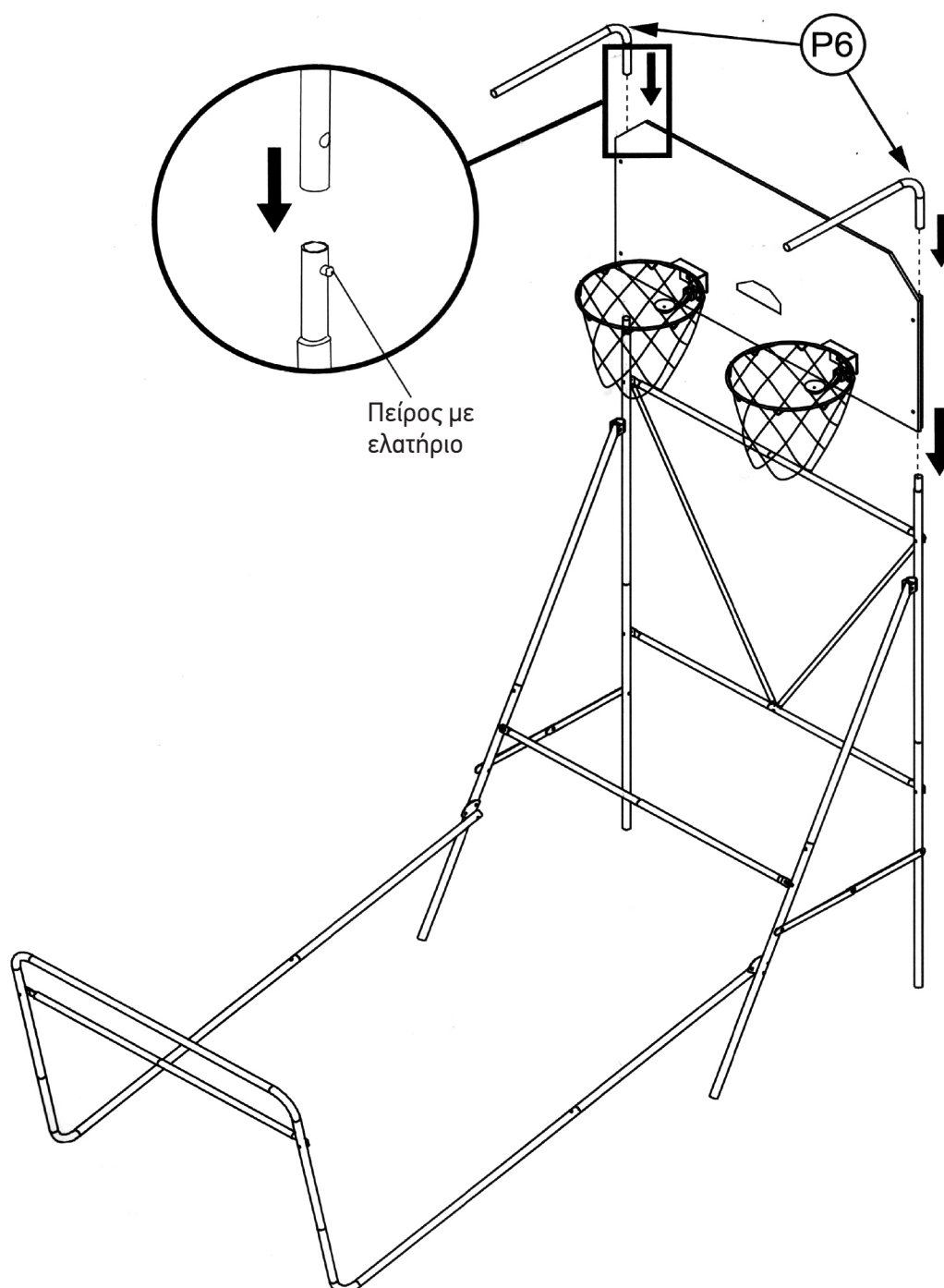


ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι μεγάλες θηλιές του δικτυού τοποθετούνται στο επάνω μέρος, δηλαδή στη στεφάνη.



Βήμα 8

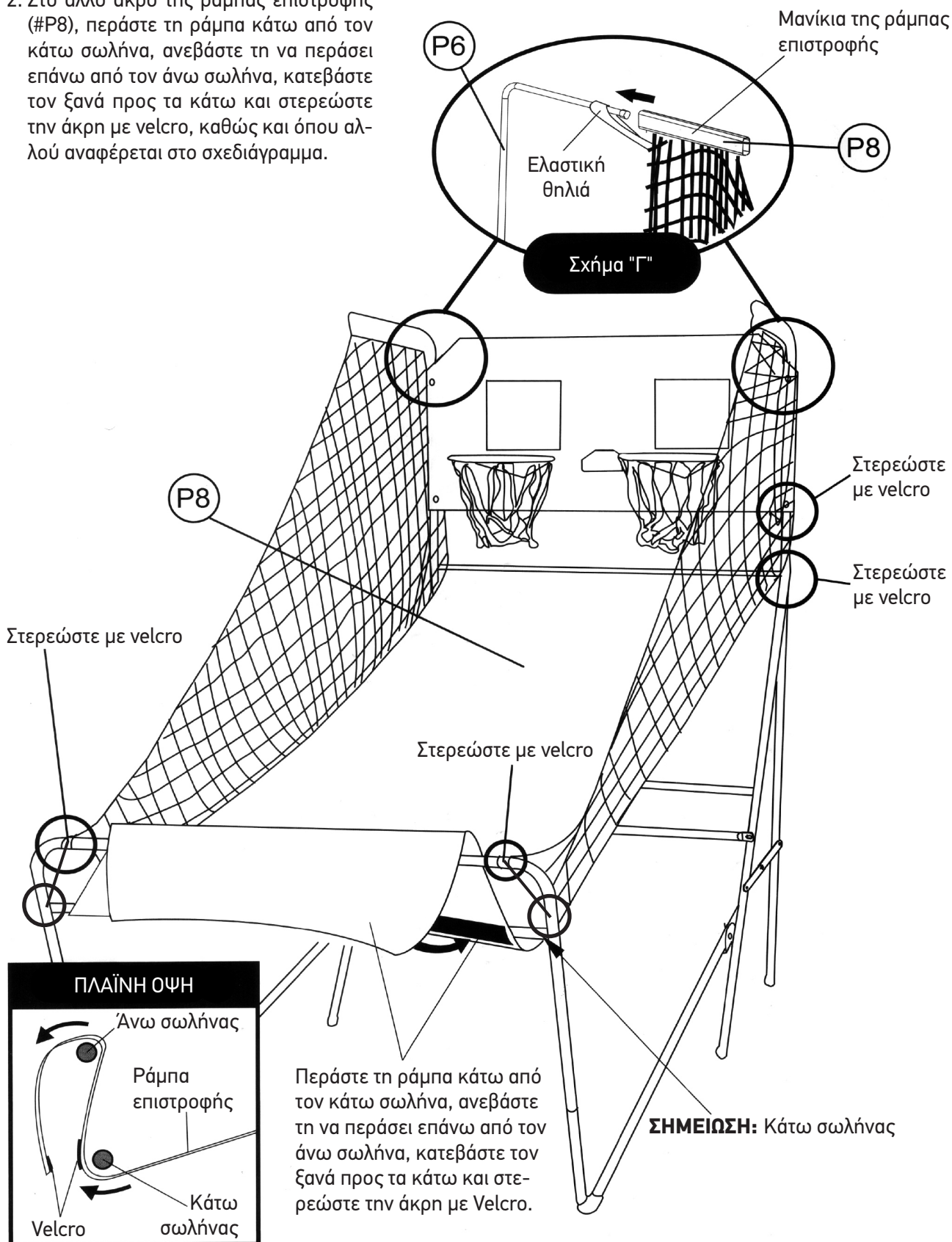
1. Τοποθετήστε το ταμπλό στον σκελετό του παιχνιδιού.
2. Συνδέστε τους άνω σωλήνες (#P6) στο ταμπλό (#P7) με τους ενσωματωμένους πείρους με ελατήριο.



Βήμα 9

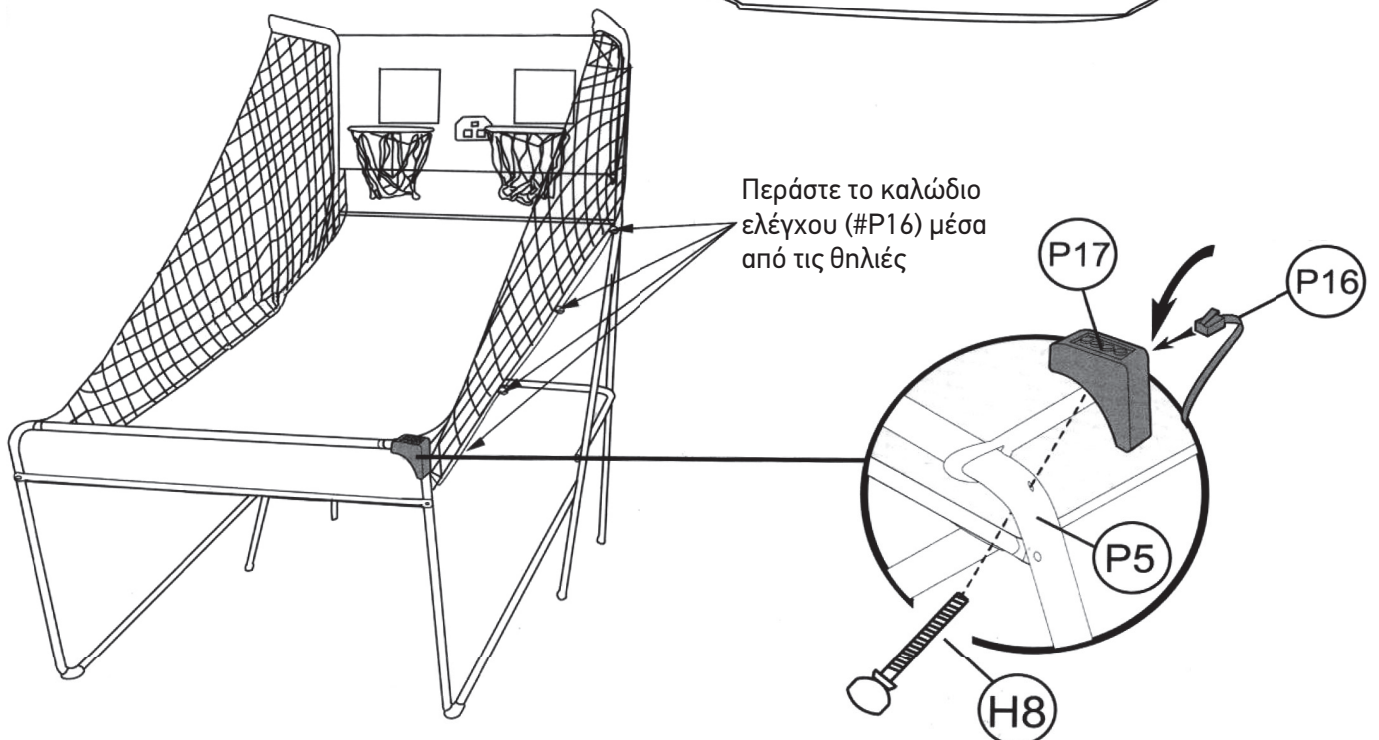
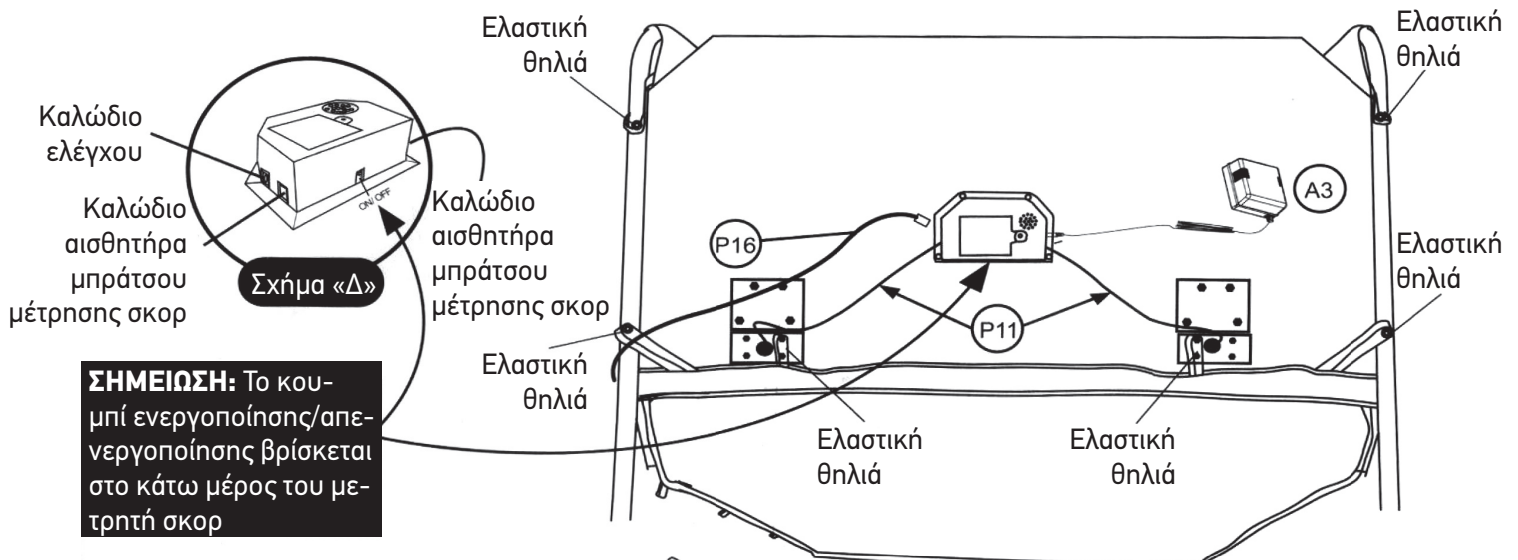
GR

1. Πρώτα περάστε τις ελαστικές θηλιές και μετά τα μανίκια της ράμπας επιστροφής (#P8) στους άνω σωλήνες (#P6) (Σχήμα «Γ»).
2. Στο άλλο άκρο της ράμπας επιστροφής (#P8), περάστε τη ράμπα κάτω από τον κάτω σωλήνα, ανεβάστε τη να περάσει επάνω από τον άνω σωλήνα, κατεβάστε τον ξανά προς τα κάτω και στερεώστε την άκρη με velcro, καθώς και όπου αλλού αναφέρεται στο σχεδιάγραμμα.



Βήμα 10

1. Συνδέστε το καλώδιο του αισθητήρα του μηχανικού μπράτσου μέτρησης σκορ (#P11) στον ηλεκτρονικό μετρητή σκορ (#P9).
2. Στερεώστε τις ελαστικές θηλές του άνω μέρους της ράμπας επιστροφής (#P8) στα παξιμάδια στο πίσω μέρος του ταμπλό αγκιστρώνοντάς τες πάνω τους. **Είναι συνολικά έξι (6) οι ελαστικές θηλές που πρέπει να στερεωθούν σε παξιμάδια.**
3. Συνδέστε την άκρη του καλωδίου ελέγχου (#P16) στον ηλεκτρονικό μετρητή σκορ (#P9) (Σχήμα «Δ»).
4. Στερεώστε το κουτί ελέγχου (#P17) στη δεξιά γωνία του εμπρός σετ σωλήνων (#P5) χρησιμοποιώντας πλαστική βίδα (#H8).
5. Κατεβάστε το καλώδιο ελέγχου (#P16) από τον ηλεκτρονικό μετρητή σκορ (#P9) στο κουτί ελέγχου (#P16) περνώντας το μέσα από τις θηλές στο πλάι της ράμπας επιστροφής (#P8), και συνδέστε την άκρη του στην υποδοχή στο πλάι του κουτιού ελέγχου (#P17).
6. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να λειτουργήσει είτε τοποθετώντας 3 μπαταρίες μεγέθους «ΑΑ» (δεν περιλαμβάνονται) στη θήκη στο πίσω μέρος του μετρητή σκορ (#P9), ή με τον μετασχηματιστή ρεύματος (#A3) (περιλαμβάνεται). Παρακαλούμε να αφαιρείτε τις μπαταρίες όταν χρησιμοποιείτε τον μετασχηματιστή.



ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Ξεβιδώστε το κάλυμμα της θήκης μπαταριών στο πίσω μέρος του μετρητή σκορ (#P9), τοποθετήστε 3 τμχ. μπαταριών μεγέθους AAA (δεν περιλαμβάνονται) φροντίζοντας για την ορθή πολικότητα, κλείστε το κάλυμμα και βιδώστε πάλι τη βίδα. Πηγαίνετε το μοχλό λειτουργίας από τη θέση "OFF" στη θέση "ON" για να το θέσετε σε λειτουργία. Εάν δεν πρόκειται να το χρησιμοποιήσετε για πολύ καιρό, συνιστάται η αφαίρεση των μπαταριών για αποφυγή διαρροών και βλάβης του ηλεκτρικού κυκλώματος.

ΚΟΥΤΙ ΕΛΕΓΧΟΥ

Πατήστε το κουμπί  "ON/OFF" για να ενεργοποιήσετε την οθόνη.

Η αριστερή οθόνη θα έχει την ένδειξη «01» (δηλ. παιχνίδι «01»).

Με τα  "UP/DOWN" επιλέξτε το παιχνίδι που επιθυμείτε και πατήστε  "PLAY" (δείτε αναλυτικότερα τις λειτουργίες έκαστου παιχνιδιού κατωτέρω).

Με το  "SOUND" ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε τα ηχητικά εφέ.

Με το  "PAUSE" σταματάτε πρόσκαιρα το μετρητή χρόνου. Πατήστε το ξανά για να συνεχίσετε.

Κρατήστε το  "ON/OFF" πατημένο για 3 δευτερόλεπτα για να απενεργοποιήσετε το παιχνίδι.

Κρατήστε το  "RESET" πατημένο για 3 δευτερόλεπτα για να επανεκκινήσετε το παιχνίδι.

Σημείωση: Ύστερα από 15 λεπτά αδράνειας, το παιχνίδι απενεργοποιείται από μόνο του.

ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1. Ενάντια στο χρόνο

- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το πλήθος των παικτών (P1/P2/P3/P4) και μετά πατήστε PLAY.
- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το χρόνο παιχνιδιού (30/45/60 δευτερόλεπτα) και πατήστε PLAY.
- Η οθόνη "HOME" θα δείχνει το σκορ των παικτών 1 και 3, ενώ η οθόνη "VISITOR" των παικτών 2 και 4.
- Όλες οι εύστοχες βολές μετρούν για 2 πόντους, μα τα τελευταία 10 δευτ. μετρούν για 3 πόντους.
- Θα δείτε μια μέτρηση 5 δευτ. με το τέλος του χρόνου ενός παίκτη για να πάρει θέση ο επόμενος του.
- Νικητής είναι ο παίκτης με το μεγαλύτερο σκορ, φωτεινή ένδειξη θα αναβοσβύνει στο σκορ του.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

2. Τρίποντα ενάντια στο χρόνο

- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το πλήθος των παικτών (P1/P2/P3/P4) και μετά πατήστε PLAY.
- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το χρόνο παιχνιδιού (30/45/60 δευτερόλεπτα) και πατήστε PLAY.
- Η οθόνη "HOME" θα δείχνει το σκορ των παικτών 1 και 3, ενώ η οθόνη "VISITOR" των παικτών 2 και 4.
- Όλες οι εύστοχες βολές μετρούν για 3 πόντους.
- Θα δείτε μια μέτρηση 5 δευτ. με το τέλος του χρόνου ενός παίκτη για να πάρει θέση ο επόμενος του.
- Νικητής είναι ο παίκτης με το μεγαλύτερο σκορ, φωτεινή ένδειξη θα αναβοσβύνει στο σκορ του.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

3. Μάχη πλάτη-με-πλάτη

- Το παιχνίδι αυτό παίζεται πάντα και μόνο με 2 παίκτες.
- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το χρόνο παιχνιδιού (30/45/60 δευτερόλεπτα) και πατήστε PLAY.
- Κάθε εύστοχη βολή προσθέτει 2 πόντους για τον παίκτη που την έκανε, αφαιρώντας ταυτόχρονα 2 πόντους από τον αντίπαλο.
- Νικητής ανακηρύσσεται όποιος παίκτης φτάσει πρώτος τους 10 πόντους.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

4. Horse

- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το πλήθος των παικτών (P2/P3/P4) και μετά πατήστε PLAY.
- Ο πρώτος παίκτης έχει 2 δευτερόλεπτα να εκτελέσει τη βολή του. Μπορεί να χρησιμοποιήσει όποια στεφάνη επιθυμεί (HOME ή VISITOR). Εάν επιτύχει να σκοράρει μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, τότε δεν θα

φορτωθεί κανένα γράμμα και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον επόμενο παίκτη. Η κονσόλα θα δείχνει "Next player (P2/P3/P4)" και η LED ένδειξη θα αναβοσβύσει δύο φορές σε ένα δευτερόλεπτο. Αμέσως μετά, ο επόμενος παίκτης θα πρέπει να εκτελέσει βολή στην ίδια στεφάνη με τον προηγούμενο.

- Στην περίπτωση που ο πρώτος παίκτης δεν καταφέρει να σκοράρει μέσα σε 2 δευτερόλεπτα, θα φορτωθεί το γράμμα "H", το οποίο θα εμφανιστεί στην οθόνη. Ο παίκτης αυτός θα συνεχίσει να εκτελεί βολές μέχρι να καταφέρει να σκοράρει. Εάν συνεχίσει να αστοχεί, θα φορτωθεί το γράμμα "O", ακολουθούμενο από τα "R", "S", "E". Αφού φορτωθεί και το "E", συμπληρώνοντας πλέον τη λέξη "HORSE", ο παίκτης βγαίνει από το παιχνίδι.
- Ο πρώτος παίκτης που θα συμπληρώσει τη λέξη "HORSE" χάνει. Οι παίκτες συνεχίζουν να εναλλάσσονται μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι.
- Όποιος παίκτης συμπληρώσει τη λέξη "HORSE" τελευταίος είναι ο νικητής.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

5. Σημεία ελέγχου

- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το πλήθος των παικτών (P1/P2/P3/P4) και μετά πατήστε PLAY.
- Η οθόνη "HOME" θα δείχνει τον αριθμό του παίκτη, ενώ η άλλη "24" πόντους, με χρόνο παιχνιδιού τα 40 δευτερόλεπτα.
- Οι πόντοι θα απεικονίζονται στην οθόνη "HOME".
- Εάν ο παίκτης καταφέρει να συμπληρώσει 24/52/68/86 πόντους πριν τελειώσει ο διαθέσιμος χρόνος, κάθε φορά θα του προστίθενται άλλα 10/20/10/20 δευτερόλεπτα αντίστοιχα.
- Θα δείτε μια μέτρηση 5 δευτ. με το τέλος του χρόνου ενός παίκτη για να πάρει θέση ο επόμενος του.
- Νικητής είναι ο παίκτης με το μεγαλύτερο σκορ, φωτεινή ένδειξη θα αναβοσβύνει στο σκορ του.
- Το παιχνίδι τελειώνει εάν ένας παίκτης συγκεντρώσει 99 πόντους.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

6. Γύρω από τον κόσμο

- Χρησιμοποιήστε ταινία για να σημειώσετε στο πάτωμα τις γραμμές από όπου θα εκτελείτε τα σουτ.
- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το πλήθος των παικτών (P1/P2/P3/P4) και μετά πατήστε PLAY.
- Η οθόνη "HOME" θα δείχνει τον αριθμό του παίκτη, ενώ η άλλη τους πόντους του.
- Όταν ένας παίκτης φτάσει τους 14 πόντους, ή ο χρόνος τα 99 δευτερόλεπτα, θα δείτε μια μέτρηση 5 δευτερολέπτων για να πάρει ο επόμενος τη θέση του.
- Νικητής είναι ο παίκτης που θα ολοκληρώσει το παιχνίδι πρώτος, φωτεινή ένδειξη θα αναβοσβύνει στο σκορ του.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

7. Βολές δεξιά και αριστερά

- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το πλήθος των παικτών (P1/P2/P3/P4) και μετά πατήστε PLAY.
- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το χρόνο παιχνιδιού (30/45/60 δευτερόλεπτα) και πατήστε PLAY.
- Η οθόνη "HOME" θα δείχνει τον αριθμό του παίκτη, ενώ η άλλη τους πόντους του.
- Το LED θα αναβοσβύνει δίπλα στη στεφάνη που ο παίκτης θα πρέπει να εκτελέσει βολή. Κάθε επιτυχημένη βολή αξίζει 2 πόντους.
- Θα δείτε μια μέτρηση 5 δευτ. με το τέλος του χρόνου ενός παίκτη για να πάρει θέση ο επόμενος του.
- Νικητής είναι ο παίκτης με το μεγαλύτερο σκορ, φωτεινή ένδειξη θα αναβοσβύνει στο σκορ του.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

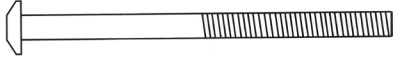
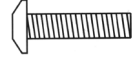
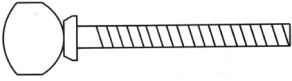
8. Ένας-με-έναν

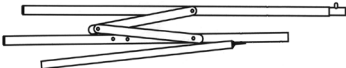
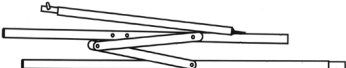
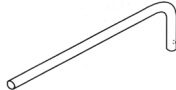
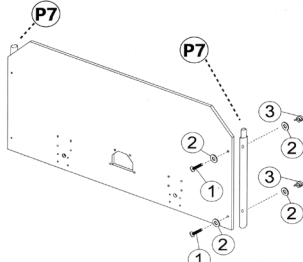
- Με τα UP/DOWN επιλέξτε το χρόνο παιχνιδιού (30/45/60 δευτερόλεπτα) και πατήστε PLAY.
- Όλες οι εύστοχες βολές μετρούν για 2 πόντους, μα τα τελευταία 10 δευτ. μετρούν για 3 πόντους.
- Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους πριν τελειώσει ο χρόνος.
- Πατήστε PLAY για να παίξετε ξανά.

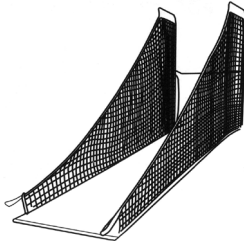
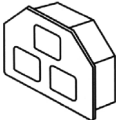
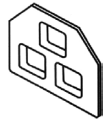
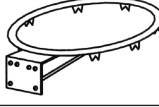
BEFORE YOU BEGIN

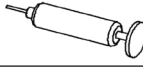
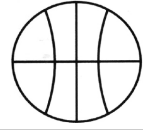
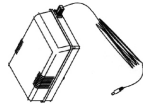
Before you begin the assembly, open the carton and place all parts on the floor, someplace with ample space, and make sure that all parts are present.

EN

HARDWARE			
CODE	DESCRIPTION	PCS	DRAWING
H1	M6x35mm phillips head bolt	1	
H2	M6x90mm phillips head bolt	2	
H3	M6x25mm phillips head bolt	16	
H4	M6x15mm flat washer	3	
H5	M6 wing nut	19	
H6	Plastic bushing	2	
H7	M6 lock washer	16	
H8	Plastic wing bolt to attach P17 control box	1	
T1	Phillips allen wrench	1	

PARTS IDENTIFIER			
CODE	DESCRIPTION	PCS	DRAWING
P1	Left lower tube assembly	1	
P2	Right lower tube assembly	1	
P3	Left middle tube assembly	1	
P4	Right middle tube assembly	1	
P5	Front tube assembly	1	
P6	Upper tube	2	
P7	Backboard with tubes assembly This is not described as a separate step in the pages that follow. It must be completed before the 6th Step. The screws needed are in a separate bag with the numbers 1, 2 & 3 on the outside. Attention: The spring locks of the tubes should be facing backwards.	1	

P8	Ramp chute	1	
P9	Electronic scorer * 3 pcs AAA batteries required (not supplied)	1	
P10	Electronic scorer face plate	1	
P11	Mechanical scoring arm	2	
P12	Rim * Special design to avoid entanglement with the mechanical scoring arm	2	
P13	Net * Special design to avoid entanglement with the mechanical scoring arm	2	
P14	Rim support plate	2	
P15	Locking pin	2	
P16	Scoring control box wire	1	
P17	Control box	1	
P18	Mechanical scoring arm support plate	2	

ACCESSORIES			
CODE	DESCRIPTION	PCS	DRAWING
A1	Air pump with needle	1	
A2	Basketball	5	
A3	A/C adapter	1	

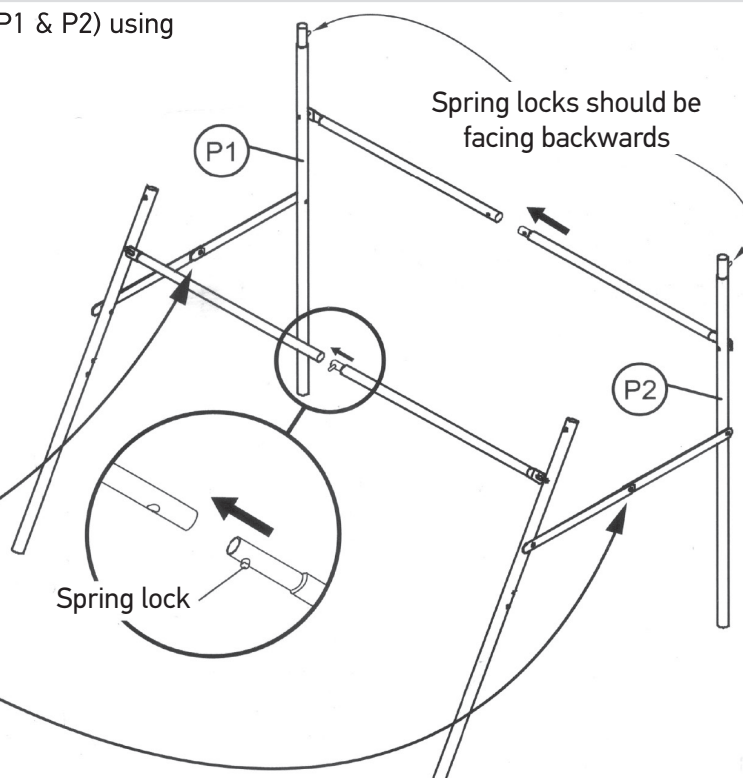
ASSEMBLY

EN

Step 1

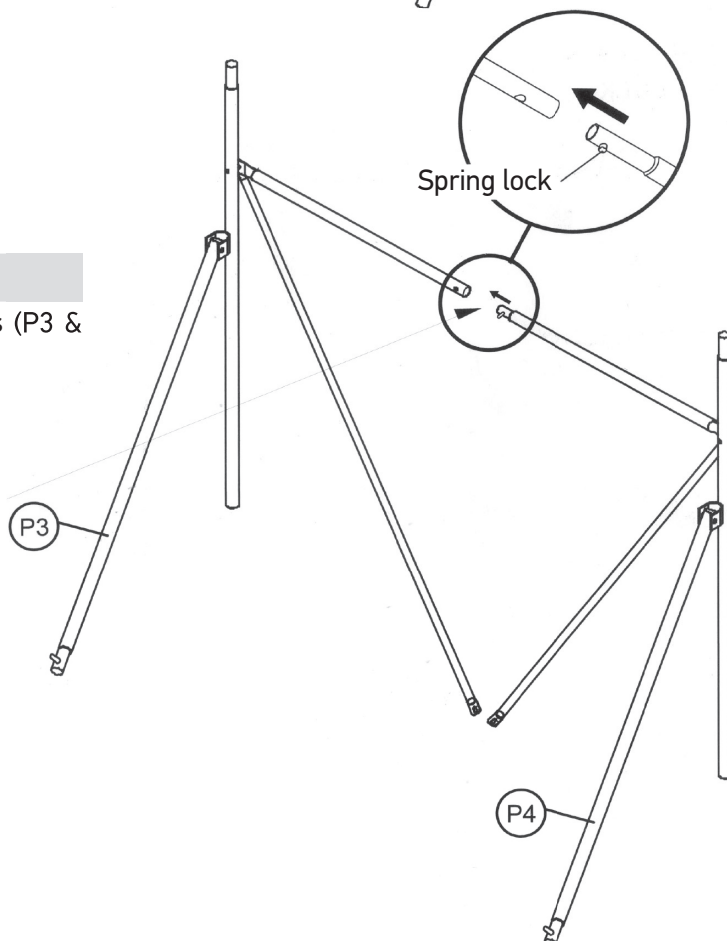
Connect the lower tubes assemblies (P1 & P2) using the spring lock mechanisms.

WARNING: Pinch hazard! Keep hands and fingers away from the hinges until the 3rd step has been completed and the hinges are in a controlled position.



Step 2

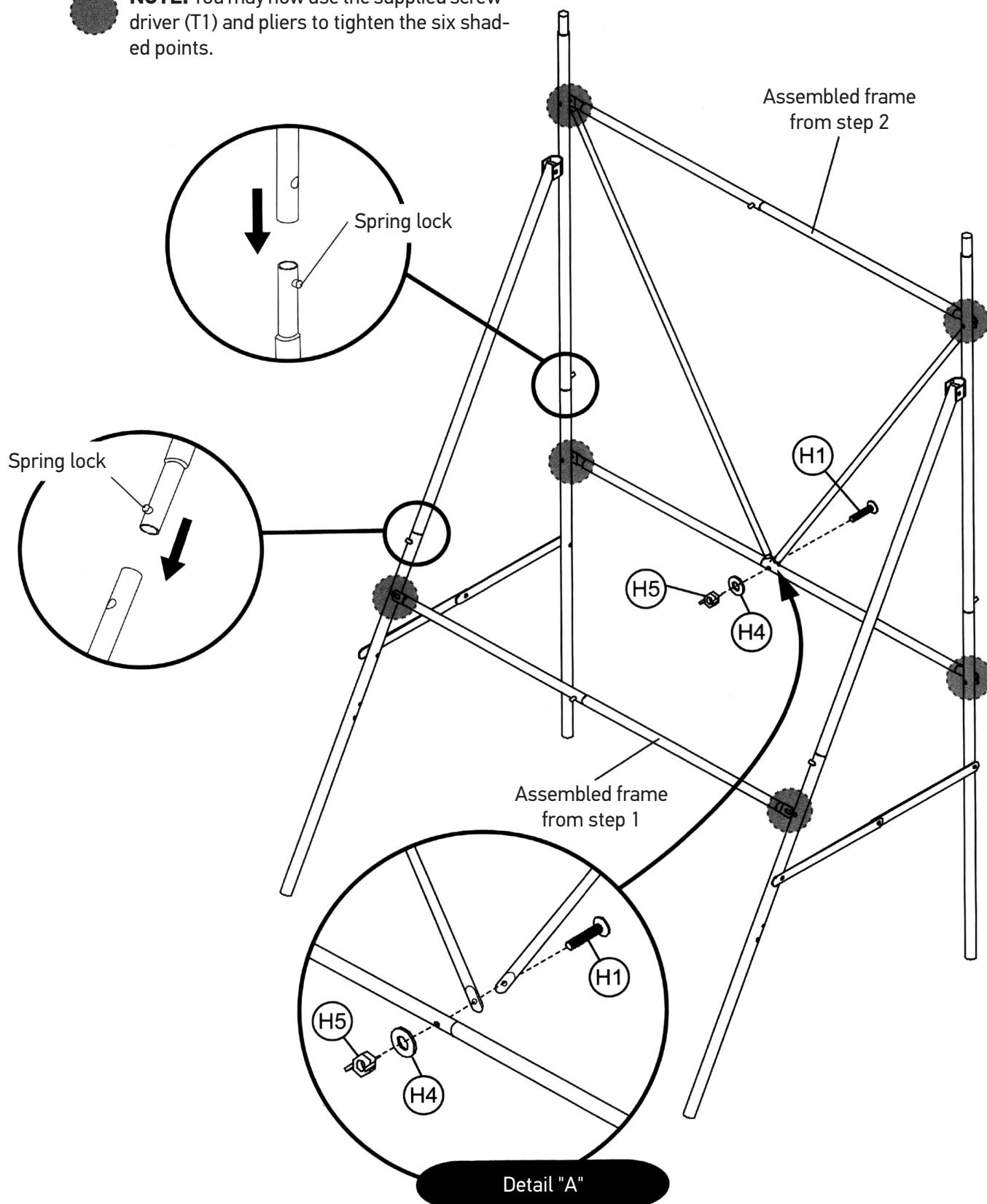
Connect the medium tubes assemblies (P3 & P4) using the spring lock mechanisms.



Step 3

1. Place the middle tubes assembly from step 2 on top of the the lower tubes assembly from step 1 and connect them using the spring lock mechanisms.
2. Use bolt (H1), washer (H4) and wing nut (H5) to connect the frame braces as shown in detail "A".

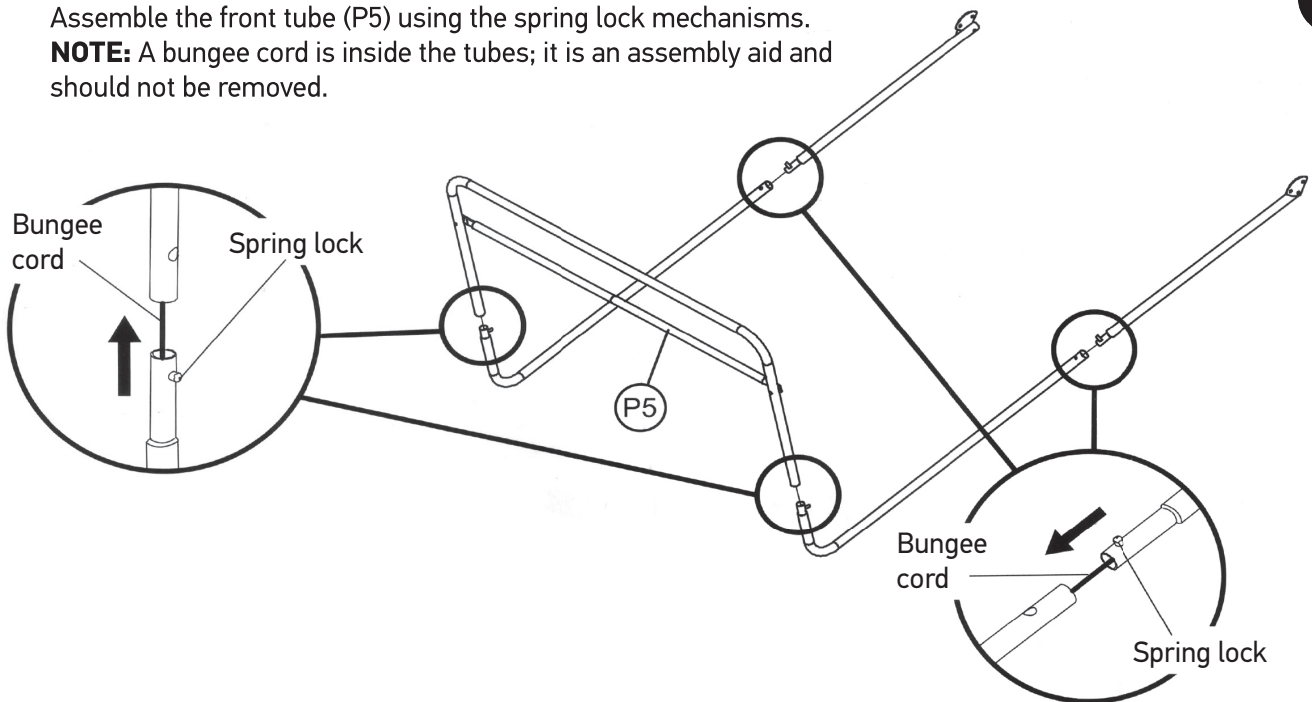
NOTE: You may now use the supplied screw-driver (T1) and pliers to tighten the six shaded points.



Step 4

Assemble the front tube (P5) using the spring lock mechanisms.

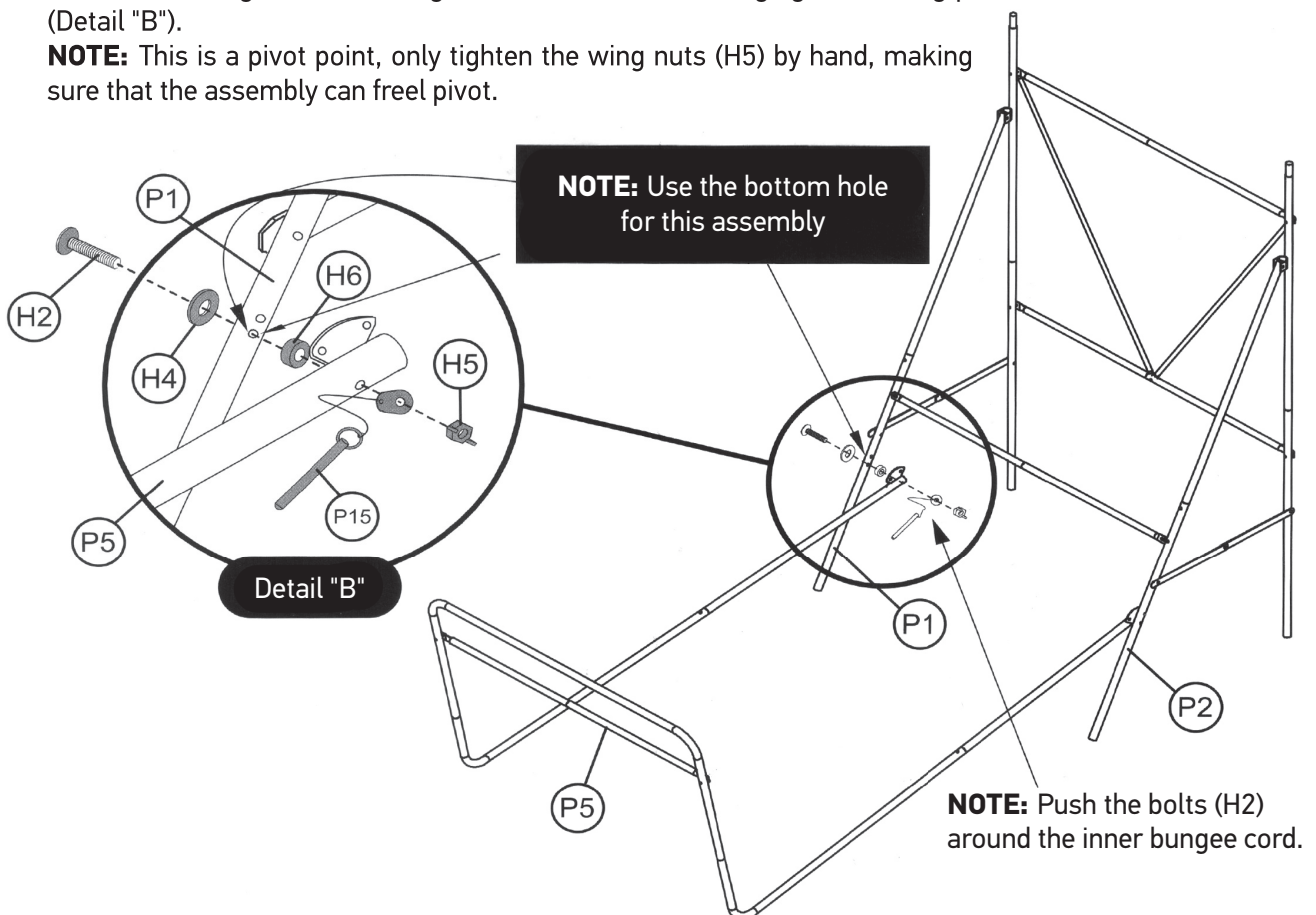
NOTE: A bungee cord is inside the tubes; it is an assembly aid and should not be removed.



Step 5

Connect the front tube (#P5) to the left and right front tube assembly (P1 & P2) using bolts (H2), washers (H4), bushings (H6) and wing nuts (H5), while also hanging the locking pins (P15) from the bolts (Detail "B").

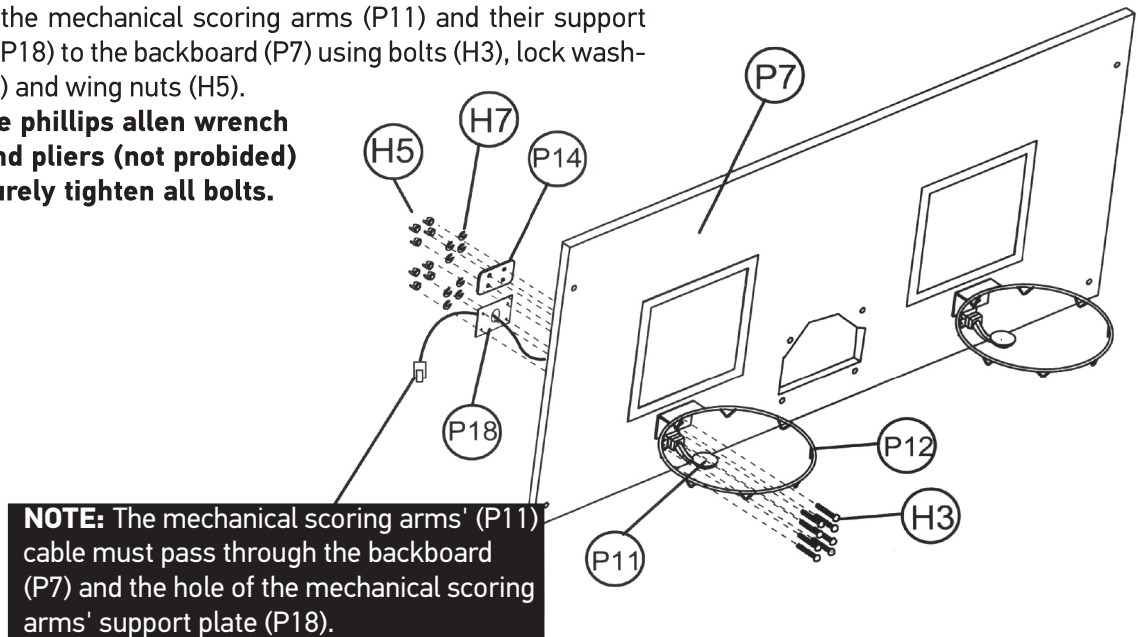
NOTE: This is a pivot point, only tighten the wing nuts (H5) by hand, making sure that the assembly can freely pivot.



Step 6

IMPORTANT: If you have not placed the tubes on the back of the backboard, please read relevant instructions on the bottom of page 13.

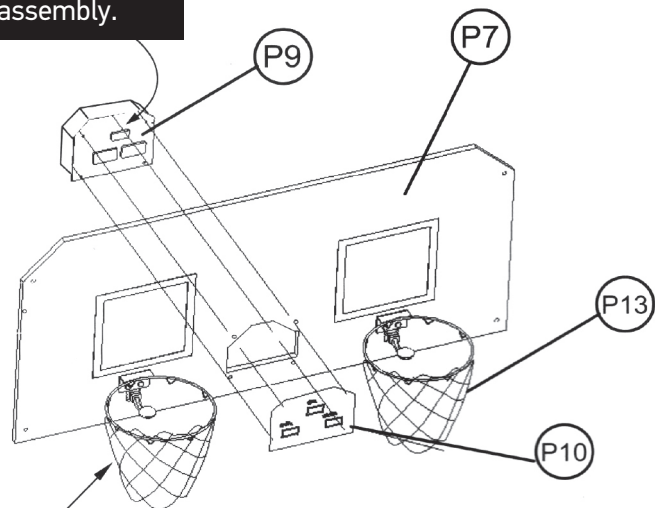
1. Attach the rims (P12) and the rim support plates (P14) to the backboard (P7) using bolts (H3), lock washers (H7) and wing nuts (H5).
2. Attach the mechanical scoring arms (P11) and their support plates (P18) to the backboard (P7) using bolts (H3), lock washers (H7) and wing nuts (H5).
3. **Use the phillips allen wrench (T1) and pliers (not provided) to securely tighten all bolts.**



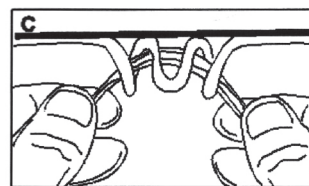
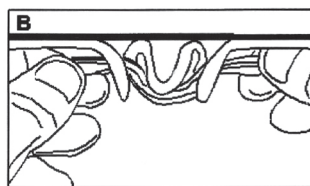
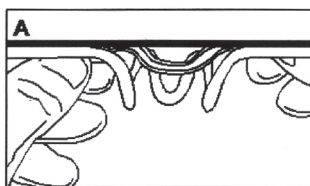
Step 7

1. Attach the electronic scorer (P9) and the electronic scorer face plate (P10) to the backboard (P7).
2. **NOTE:** Place the electronic scorer face plate (P10) on the backboard (P7) first, then carefully press the electronic scorer (P9) onto the four tabs on the face plate (P10). You should hear the four tabs "snap" into place.
3. Loop the net (P13) through the ram horns on the rim (P12) as shown on the images below.

NOTE: Remove the protective coating before assembly.

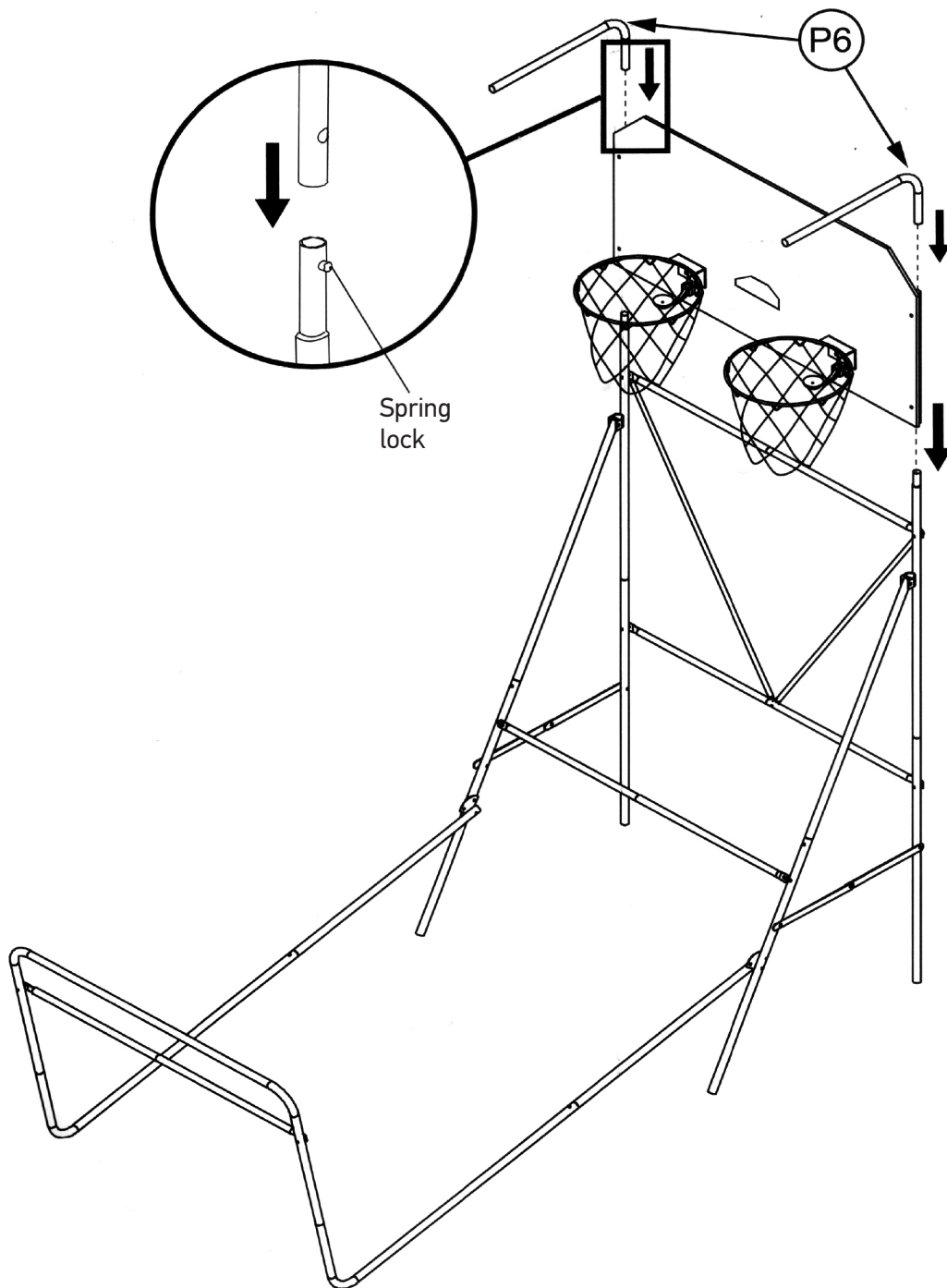


NOTE: The long loops go on the top.



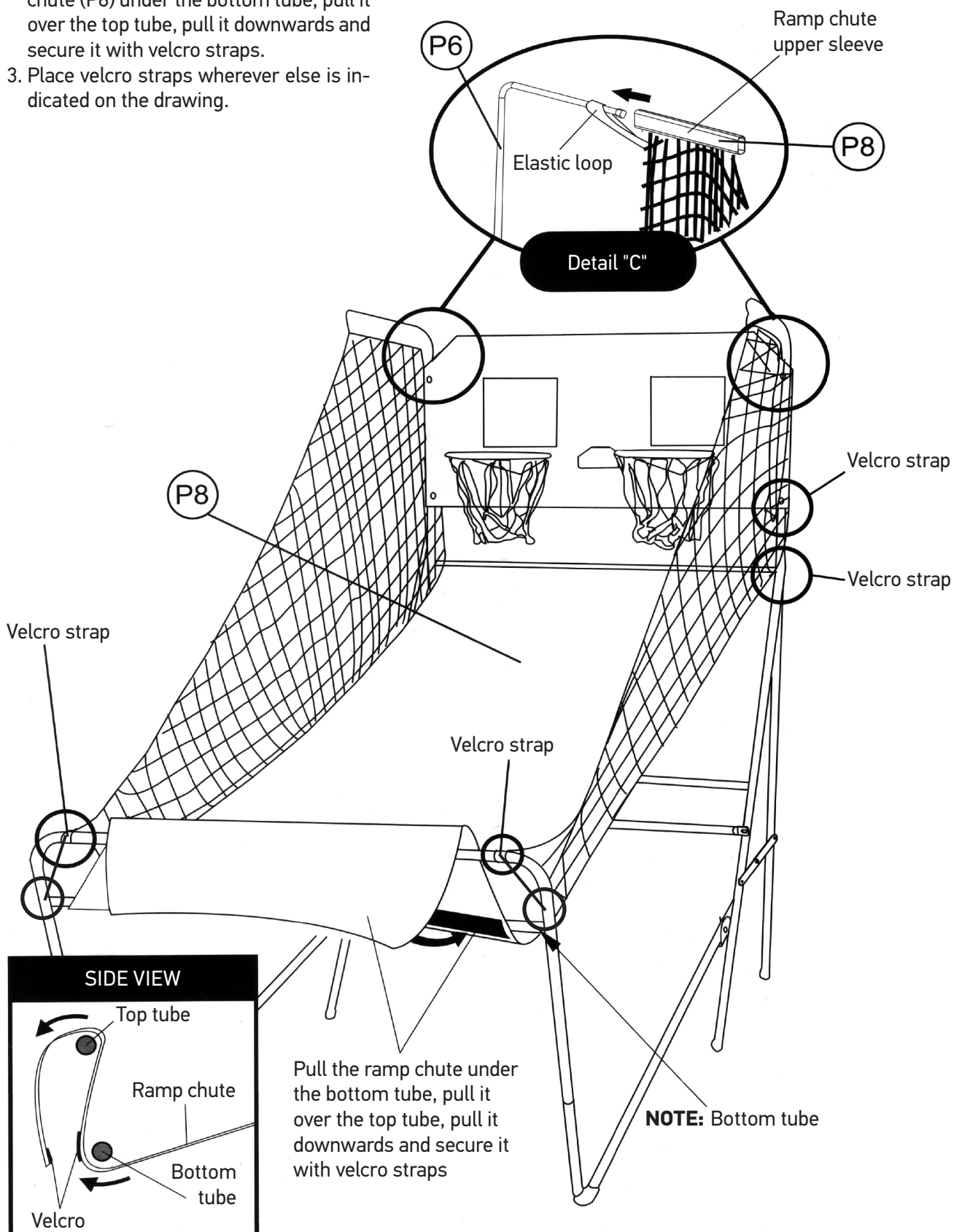
Step 8

1. Place the backboard (P7) on the frame assembly from step 5.
2. Attach the upper tubes (P6) on the backboard (P7) using the spring lock mechanisms.



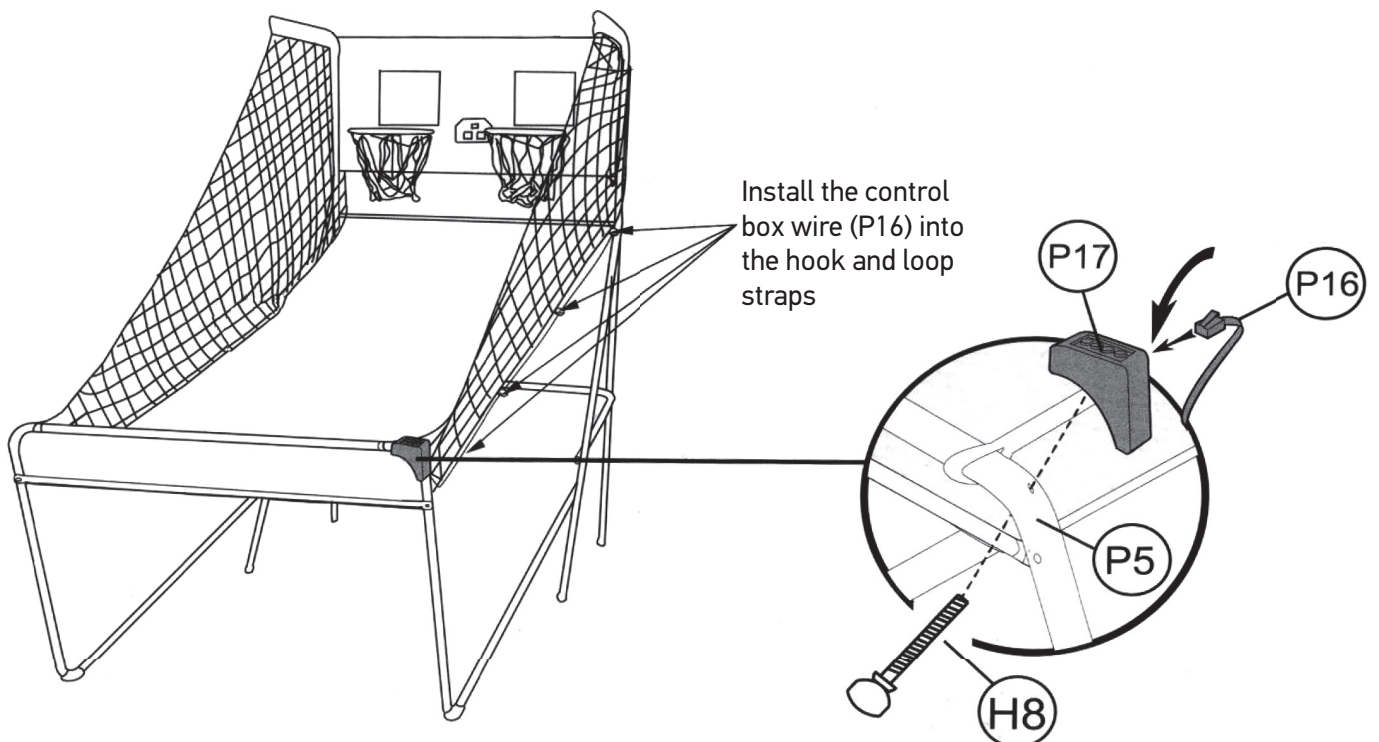
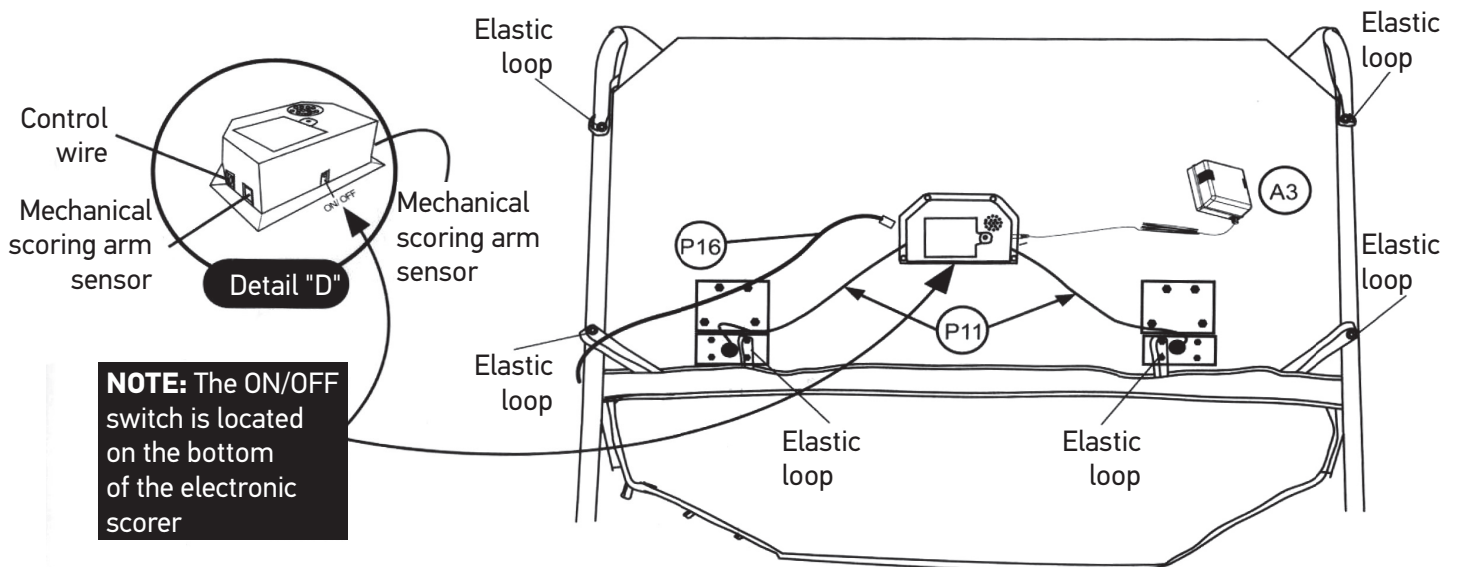
Step 9

1. Slide the elastic loops and the sleeves of the ramp chute (P8) onto the upper tubes (P6) (Detail "C").
2. At the front of the game, pull the ramp chute (P8) under the bottom tube, pull it over the top tube, pull it downwards and secure it with velcro straps.
3. Place velcro straps wherever else is indicated on the drawing.



Step 10

1. Connect the sensor cable of the mechanical scoring arm (P11) to the electronic scorer (#P9).
2. Secure the elastic loops of the ramp chute (P8) to the wing nuts on the back of the backboard by hooking them over the nuts. **There are six (6) elastic loops you must hook on nuts.**
3. Connect the scoring control box wire (P16) to the electronic scorer (P9) (Detail "D").
4. Attach the control box (P17) to the right corner of the front U-tube (P5) using a wing bolt (H8).
5. Run the rest of the control wire (P16) through the loop of the ramp chute (P8).
6. This game has a dual power feature. You can insert 3 AA batteries (not included) into the battery compartment on the back of the electronic scorer (P9) OR use the A/C adapter (A3, provided) when your shootout is close to a power source. Please remove the batteries when you are using the A/C adapter.



OPERATION

Unscrew the bolt of the battery box cover which is on the back of the electronic scorer (P9) and insert 3 pcs of AAA batteries (not included) with the correct polarity, close the cover and screw the bolt. Turn on the power using the ON/OFF switch. If the game will not be used for a long period of time, we recommend that the batteries are removed.

CONTROL BOX

Press  "ON/OFF" to activate the screen.

The "HOME" screen shows "01" (Game no. 1).

Use  "UP/DOWN" to select game and press  "PLAY" (see descriptions below).

Use  "SOUND" to switch sound ON/OFF while playing.

Use  "PAUSE" to pause/continue time counting.

Hold  "ON/OFF" pressed for 3 seconds to turn off the scorer.

Hold  "RESET" pressed for 3 seconds to reset the games.

Note: The scorer will turn off automatically after being idle for 15 minutes.

AVAILABLE GAMES

1. Beat the time clock

- Use UP/DOWN to select the number of players (P1/P2/P3/P4) and then press PLAY.
- Use UP/DOWN to select playing time (30/45/60 seconds). Start playing by pressing PLAY.
- "HOME" screen is used for players 1 and 3, "VISITOR" for players 2 and 4.
- All shots are worth 2 points, up to the last 10 seconds, when all shots are then worth 3 points.
- There is a 5 second countdown from the moment a player's turn ends and the next player's begins.
- The winner is the player who scored most points. The LED will flash on his score.
- Press PLAY to play again.

2. 3-point beat the time clock

- Use UP/DOWN to select the number of players (P1/P2/P3/P4) and then press PLAY.
- Use UP/DOWN to select playing time (40/50/60 seconds). Start playing by pressing PLAY.
- "HOME" screen is used for players 1 and 3, "VISITOR" for players 2 and 4.
- All shots are worth 3 points.
- There is a 5 second countdown from the moment a player's turn ends and the next player's begins.
- The winner is the player who scored most points. The LED will flash on his score.
- Press PLAY to play again.

3. Battle back-to-back

- This game is always played with 2 players.
- Use UP/DOWN to select playing time (30/45/60 seconds). Start playing by pressing PLAY.
- Each shot is worth 2 points, while also removing 2 points from the other player.
- The winner is the first player that reaches 10 points.
- Press PLAY to play again.

4. Horse

- Use UP/DOWN to select the number of players (P2/P3/P4) and then press PLAY.
- The first player has to take a shot in 2 seconds. He is allowed to shoot at any hoop (HOME or VISITOR). If he scores in 2 seconds, no letter is given to him and the game continues for the next player. The scoreboard will display "Next player (P2/P3/P4)" and the LED will flash twice in a second. After the flash, the next player has to duplicate the shot in the same hoop selected by the 1st player.

- If the first player can't score in 2 seconds, he will receive the first letter "H" which will be displayed on the scoreboard. The same player keeps playing until he scores. If the player keeps missing, he will receive "O" followed by "R", "S", "E". When the letter "E" is given, completing the word "HORSE", the player is out.
- The first player to spell "HORSE" loses. Players keep rotating until the game is finished.
- The last player to spell "HORSE" wins.
- Press PLAY to play again.

5. Check point

- Use UP/DOWN to select the number of players (P1/P2/P3/P4) and then press PLAY.
- "HOME" displays "Player", "VISITOR" displays "24" points, pre-set 40 seconds playing time.
- Points scored will be displayed on the "HOME" scoreboard.
- If the player manages to score 24/52/68/86 points before his time is over, his playing time increases by 10/20/10/20 seconds respectively.
- There is a 5 second countdown from the moment a player's turn ends and the next player's begins.
- The winner is the player who scored most points. The LED will flash on his score.
- The game is over when a player scores 99 points.
- Press PLAY to play again.

6. Around the world

- Use some tape to mark the shooting lines.
- Use UP/DOWN to select the number of players (P1/P2/P3/P4) and then press PLAY.
- Scoreboard "HOME" displays Player (P1/P2/P3/P4), "VISITOR" displays scored points.
- Once the player achieves 14 points or time reaches 99 seconds, a 5 second countdown will begin for the next player to take his place.
- The winner is the player who finishes the game first. The LED will flash on his score.
- Press PLAY to play again.

7. Left and right shoot

- Use UP/DOWN to select the number of players (P1/P2/P3/P4) and then press PLAY.
- Use UP/DOWN to select playing time (30/45/60 seconds). Start playing by pressing PLAY.
- Scoreboard "HOME" displays the Player, "VISITOR" displays the points scored.
- The LED will be flashing next to the hoop the player must take a shot. Each shot is worth 2 points.
- There is a 5 second countdown from the moment a player's turn ends and the next player's begins.
- The winner is the player who scored most points. The LED will flash on his score.
- Press PLAY to play again.

8. One-to-one

- Use UP/DOWN to select playing time (30/45/60 seconds). Start playing by pressing PLAY.
- All shots are worth 2 points, up to the last 10 seconds, when all shots are then worth 3 points.
- The winner is the player who scored most points before the times runs out.
- Press PLAY to play again.

Where there is AMILA,
THERE ARE WINNERS.



ELDICO
sport



Διανέμεται από την **ΕΛΔΙΚΟ ΣΠΟΡ ΜΟΝ. Α.Ε.Ε.**
ΕΔΡΑ: Κασσάνδρας 30, 10447 Αθήνα (Βοτανικός)
Τηλ.: +30 2103478279, Fax: +30 2103450168
ΥΠ/ΜΑ: 8ο χλμ. Θεσ/νίκης - Αθήνας, 57400 Σίνδος
Τηλ.: +30 2310570037, Fax: +30 2310796958

eMail: support@eldico.gr | **Site:** www.eldico.gr

Distributed by **ELDICO SPORT SA**
HQ: 30 Kassandras Str., 10447 Athens (Votanikos)
Tel.: +30 2103478279, Fax: +30 2103450168
Branch: 8Km Thessaloniki - Athens, 57400 Sindos
Tel.: +30 2310570037, Fax: +30 2310796958