



Essa **Marca**  
conquistou  
o **Brasil.**

# MANUAL DO USUÁRIO - Basquete Duplo Instruções de Montagem



Por favor, contate-nos antes de retornar o produto à loja: (19) 3573-8999.

## **Garantia Limite de 90 dias**

Este produto tem garantia de até 90 dias após a data da compra. Se após este período o produto apresentar algum defeito ou dano, nós oferecemos peças de reposição mediante um custo, cobrado do consumidor. As únicas exceções de garantia são o quadro principal, tampos da mesa, superfície do jogo, pilhas e ferramentas.

A garantia acima não se aplica em casos de danos por uso indevido, danos acidentais ou negligência.

### **POR FAVOR, GUARDE ESTAS INFORMAÇÕES E O RECIBO DA COMPRA.**

O recibo de compra será solicitado antes de se iniciar qualquer processo do serviço de garantia. Qualquer dúvida entre em contato com o nosso Serviço ao Consumidor: (19) 3573-8999.

[www.henritrampolim.com.br](http://www.henritrampolim.com.br)

### **Ferramentas Necessárias para montagem**

Chave Phillips – não inclusa

Chave de fenda – não inclusa

Chave Allen – inclusa

Chave fixa de boca 10mm - inclusa

### **Cuidado**

As parafusadeiras elétricas podem ser de grande ajuda na montagem, porém seja cuidadoso no uso das mesmas.

### **Conselho para montagem**

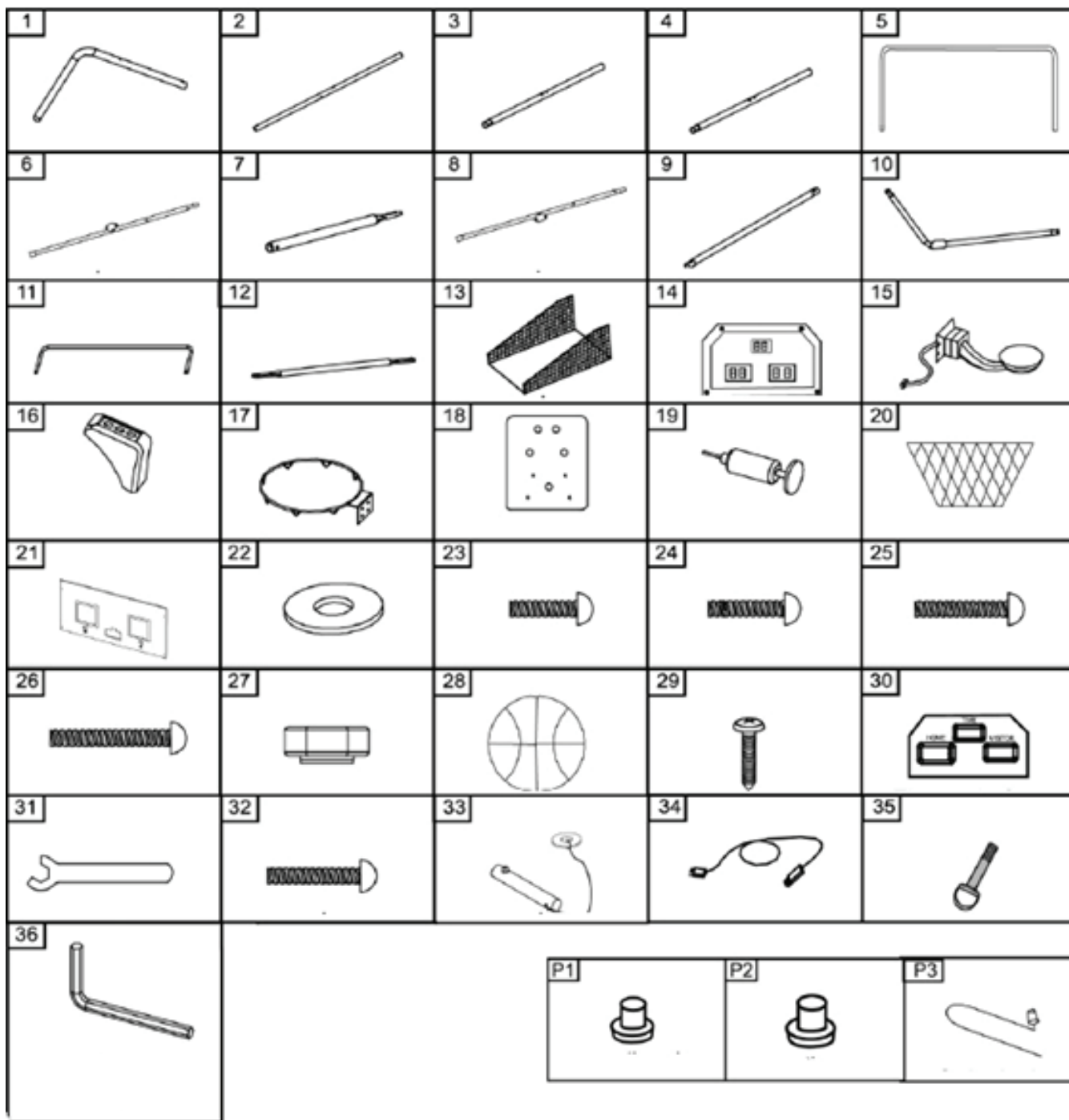
- 1 - Este produto é indicado para ambientes fechados apenas.
- 2 – Não sentar, ou inclinar ou subir na mesa.
- 3 – Não arrastar o brinquedo.
- 4 – Usar spray para limpeza apenas nas partes externas do jogo.
- 5 – Recomenda-se a supervisão de um adulto quando crianças estão brincando.

## ATENÇÃO

- Mudanças ou modificações não aprovadas pela parte responsável podem resultar em perda de direito de operar o equipamento.
- São necessários ao menos dois adultos para montagem.
- Contém peças pequenas. Não recomendado para menores de 3 anos.
- Mantenha longe de animais.
- Manter em lugares onde não haja chuva ou umidade.

## **Lista de peças**

- |  |   |
|--|---|
| #1 – Tubo L (2)                            | #18 – Suporte para aro (2)                |
| #2 – Tubo da mesa (2)                      | #19 – Bomba para encher com agulha (1)    |
| #3 – Tubo esquerdo (1)                     | #20 – Rede do aro (2)                     |
| #4 – Tubo direito (1)                      | #21 – Tabela (1)                          |
| #5 – Tubo da estrutura horizontal em U (1) | #22 – Arruela M6 (32)                     |
| #6 – Tubo de montagem esquerdo (1)         | #23 – Parafuso M6x20mm (16)               |
| #7 – Tubo de suporte (2)                   | #24 – Parafuso M6x40mm (6)                |
| #8 – Tubo de montagem direito (1)          | #25 – Parafuso M6x50mm (4)                |
| #9 – Tubo da rampa (2)                     | #26 – Parafuso M6x65mm (4)                |
| #10 – Tubo da rampa em L (2)               | #27 – Porca (32)                          |
| #11 – Tubo da rampa em U                   | #28 – Bola de basquete (4)                |
| #12 – Tubo horizontal (2)                  | #29 – Parafuso 3,5x10mm (4)               |
| #13 – Rampa da bola com rede (1)           | #30 – Placar eletrônico parte de trás (1) |
| #14 – Placar eletrônico (1)                | #31 – Chave fixa de boca 10mm (1)         |
| #15 – Pé com sensor (2)                    | #32 – Parafuso M6x75mm (2)                |
| #16 – Caixa de controle com cabo (1)       | #33 – Pino de trava (2)                   |
| #17 – Aro (2)                              | #34 – Cabo do placar (19)                 |
|  | #35 – Parafuso de plástico (1)            |
|  | #36 – Chave Allen                         |



## Peças pré-instaladas

#P1 – Inserção de pólo plástico A (2)

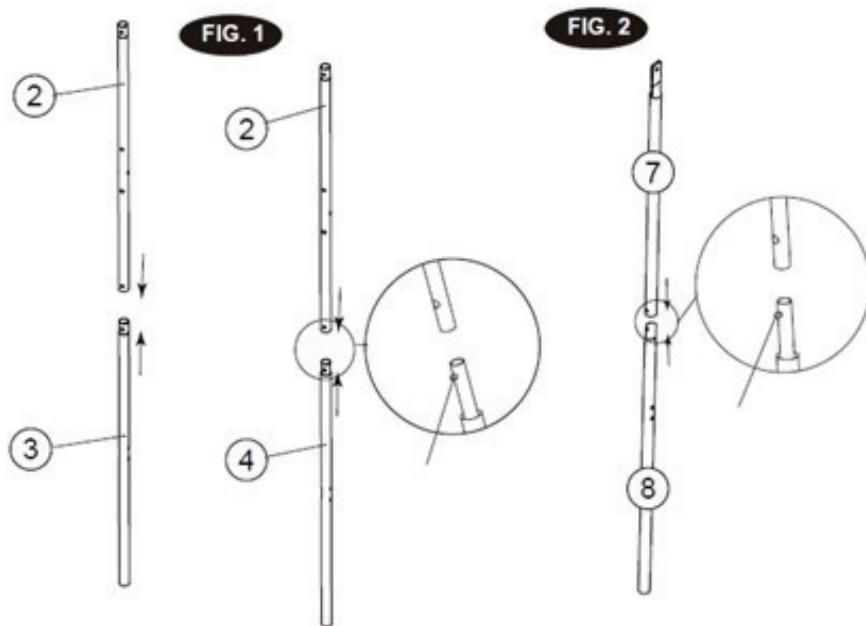
#P2 – inserção de pólo plástico B (6)

#P3 – Mola trava (8)

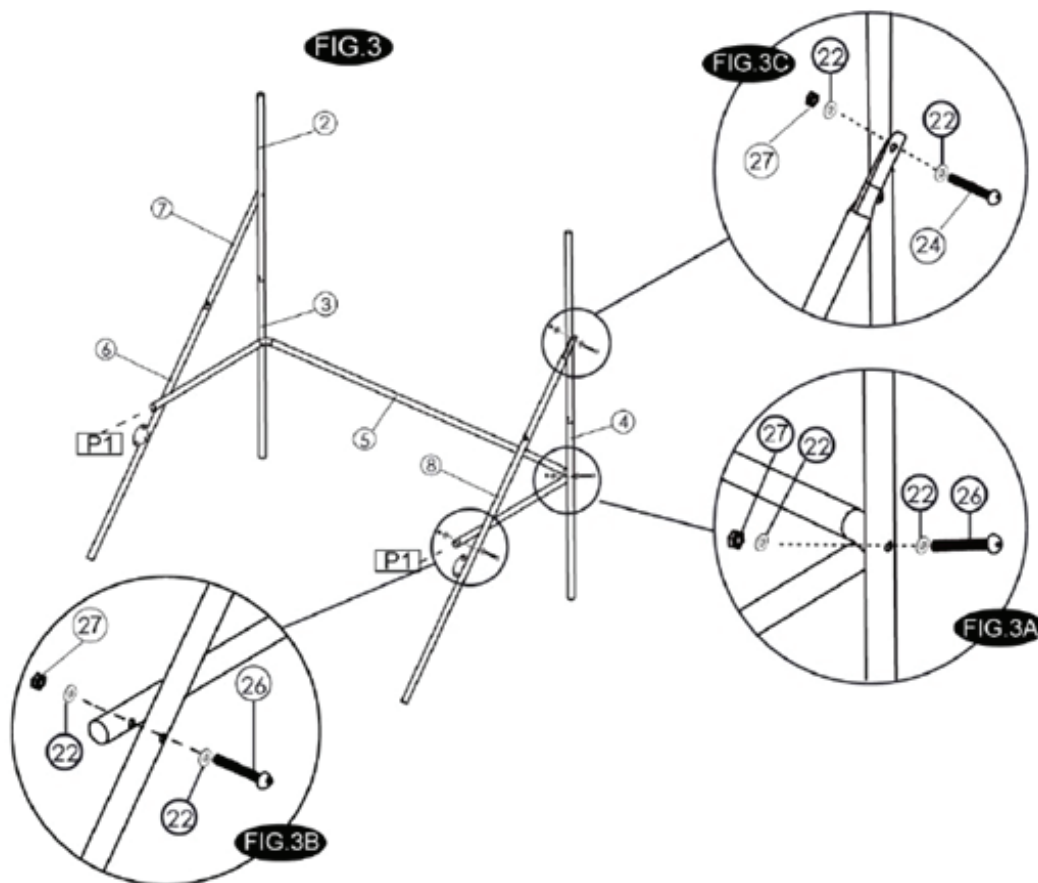
## Instruções de montagem

- Encontre um lugar limpo e plano para montar. Recomendamos 2 adultos para montagem.
- Retire todas as peças da caixa e verifique que você tem todas as peças listadas neste manual. Cuidadosamente corte os quatro cantos da caixa, usando o fundo dela como superfície de trabalho.

**1** – Anexe os tubos de mesa (#2) aos tubos esquerdo (#3) e direito (#4) usando a mola trava como mostra a Figura 1. Anexe os tubos de suporte (#7) aos tubos de montagem esquerdo (#6) e direito (#8) usando a mola trava como mostra a Figura 2.



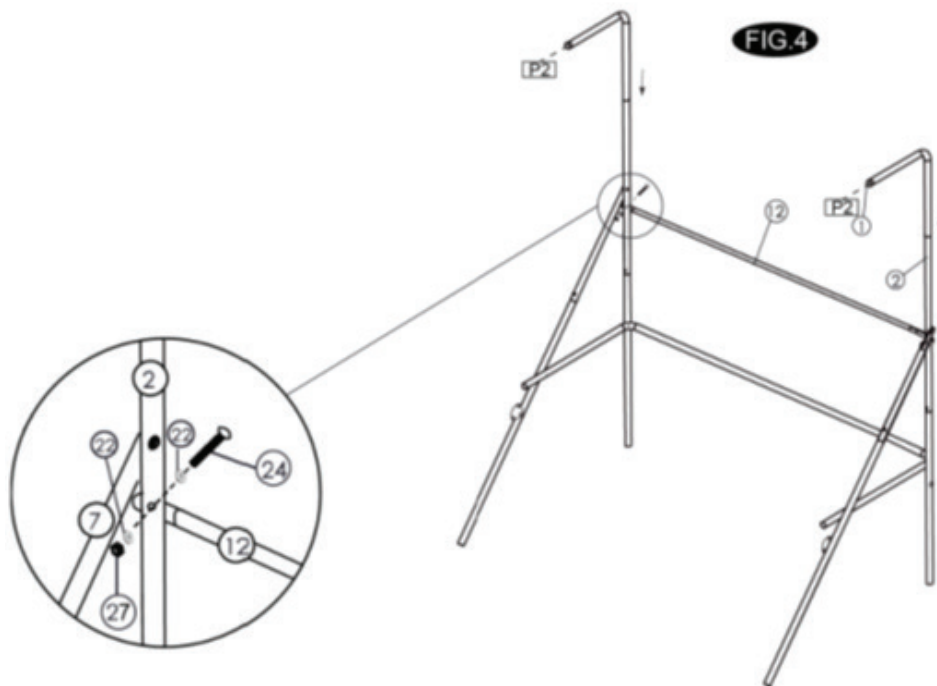
**2** – Anexe o tubo da estrutura horizontal em U (#5) ao tubo esquerdo (#3) e direito (#4), usando parafusos (#26), arruelas (#22) e porcas (#27), como mostrado na figura 3A. Importante: Tubos (#2) e (#3) quando montados devem ser anexados ao lado esquerdo do tubo da estrutura horizontal em U (#5). Tubos (#2) e (#4) quando montados devem ser anexados ao lado direito do tubo da estrutura horizontal em U (#5).



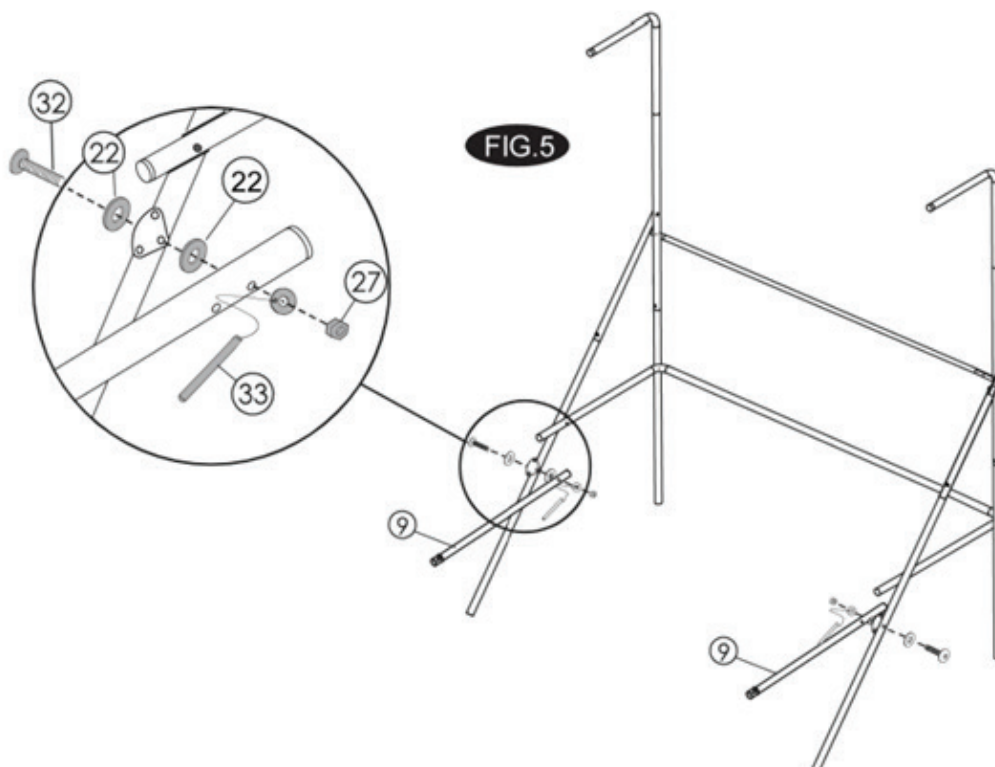
**3** – Anexe o tubo de montagem esquerdo (#6) e direito (#8) ao tubo da estrutura horizontal em U (#5) com parafusos (#26), arruelas (#22) e porcas (#27), como mostrado na figura 3B. Cuidado para não inverter os tubos esquerdo e direito.

Anexe os tubos de suporte (#7) ao tubo (#2) com parafusos (#24), arruelas (#22) e porcas (#27) como mostrado na figura 3C.

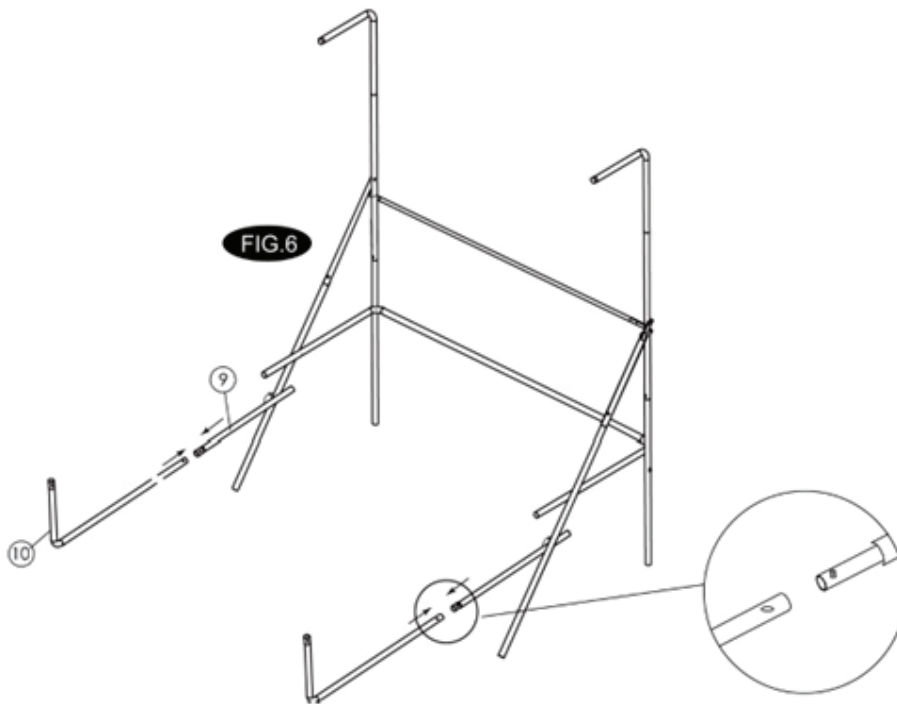
**4** – Anexe o tubo horizontal (#12) ao tubo (#2) usando parafusos (#24), arruelas (#22) e porcas (#27). Então insira o tubo L (#1) no tubo (#2). Veja figura 4:



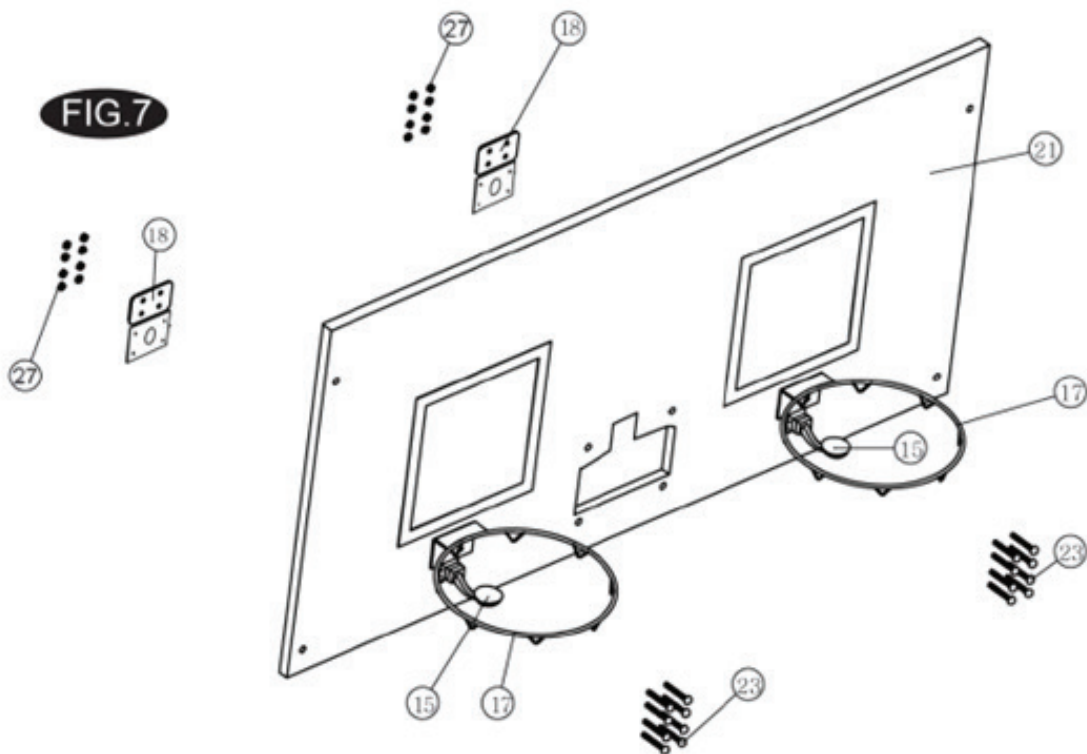
**5** – Anexe o tubo da rampa (#9) no tubo de montagem esquerdo (#6) e direito (#8) usando parafusos (#32), arruelas (#22), pinos de trava (#33) e porcas (#27), como mostrado na figura 5. Agora insira os pinos de trava (#33) na junta para travar o jogo na posição de jogar. Certifique-se de que as molas travas estão nos tubos (#9).



**6** – Anexe os tubos de Rampa em L (#10) aos tubos de Rampa (#9), usando as molas trava como mostrado na figura 6.

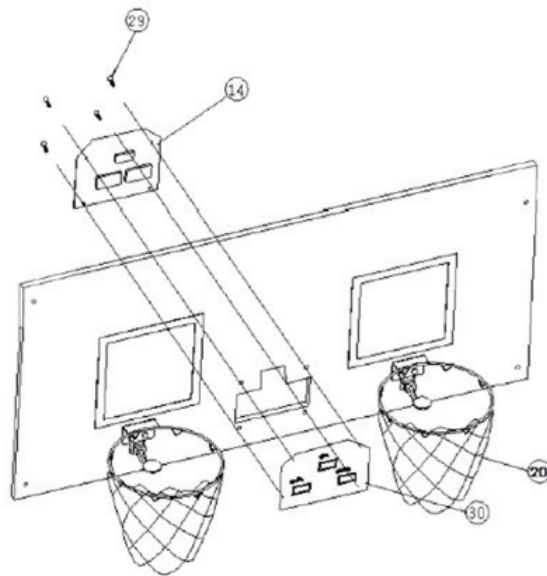


**7** – Anexe os aros (#17) e os suportes (#18) à tabela (#21) usando parafusos (#23) e porcas (#27) como mostrado na figura 7.



**8** – Anexe o placar eletrônico (#30) à tabela (#21) e conecte com o placar eletrônico (#14) usando parafusos (#29), como mostrado na figura 8.

**FIG. 8**



**9** – Encaixe as redes (#20) nos aros (#17) como mostrado na figura 8A.

**FIG. 8A**



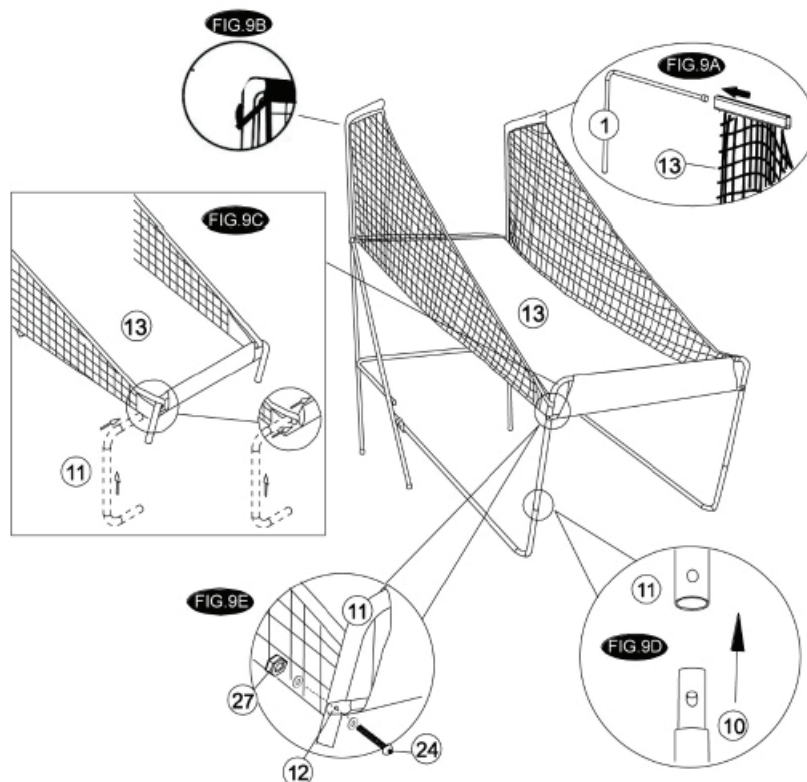
**10** – Deslize as cintas elásticas das redes no braço da Rampa da bola (#13), como mostrado nas figuras 9A e 9B.

Deslize o tubo da rampa em U (#11) na parte da frente da rampa da bola (#13), como mostrado na figura 9C.

Anexe o tubo de rampa em U (#11) no tubo da rampa em L (#10), usando a mola trava como mostrado na figura 9D.

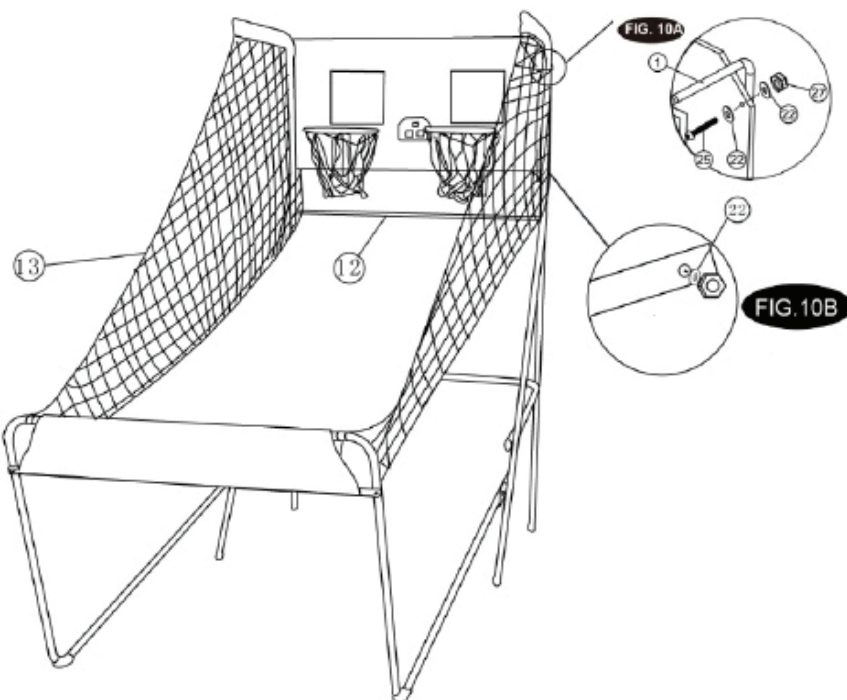
Coloque o tubo horizontal (#12) na frente da rampa da bola (#13) e anexe o tubo da rampa em U (#11) usando parafusos (#24), arruelas (#22) e porcas (#27), como mostrado na figura 9E.

**FIG. 9**

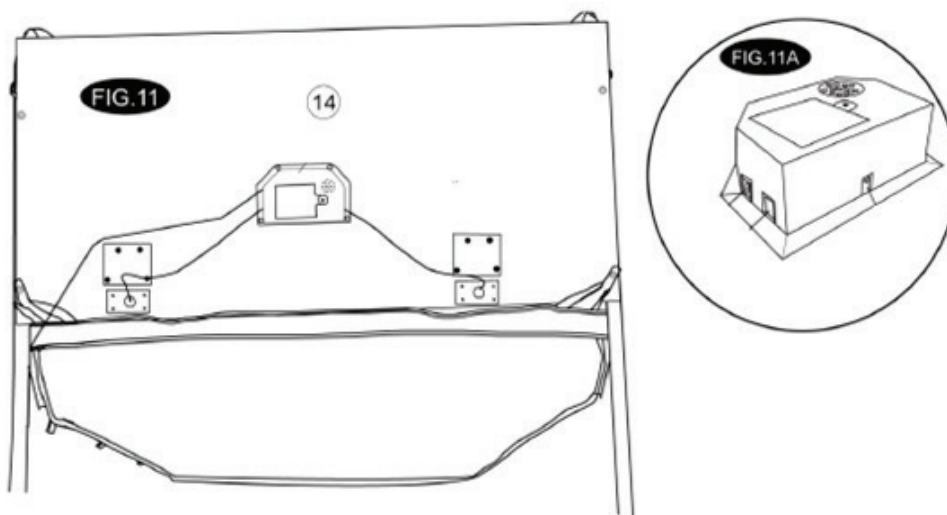




**11** – Com a ajuda de outro adulto anexe a tabela (#21) na frente do tubo L (#1) usando parafusos (#25), arruelas (#22) e porcas (#27), como mostrado na figura 10A. Em cada furo da tabela anexe as bordas da rampa da bola (#13) usando parafusos (#25), arruelas (#22) e porcas (#27), como mostrado na figura 10B.

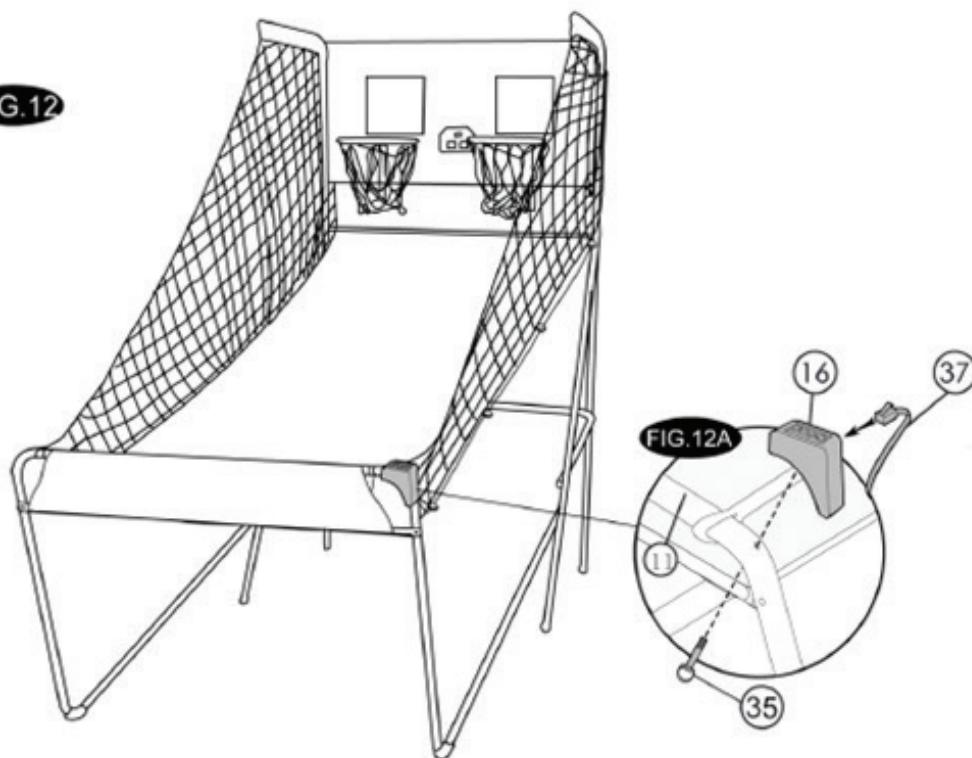


**12** – Conecte o cabo do sensor à pá do placar eletrônico (#14) como mostrado na figura 11. Conecte o cabo de controle ao placar eletrônico (#14) como mostrado na figura 11 e 11A. Insira 3 pilhas AA atrás do placar eletrônico (#14).



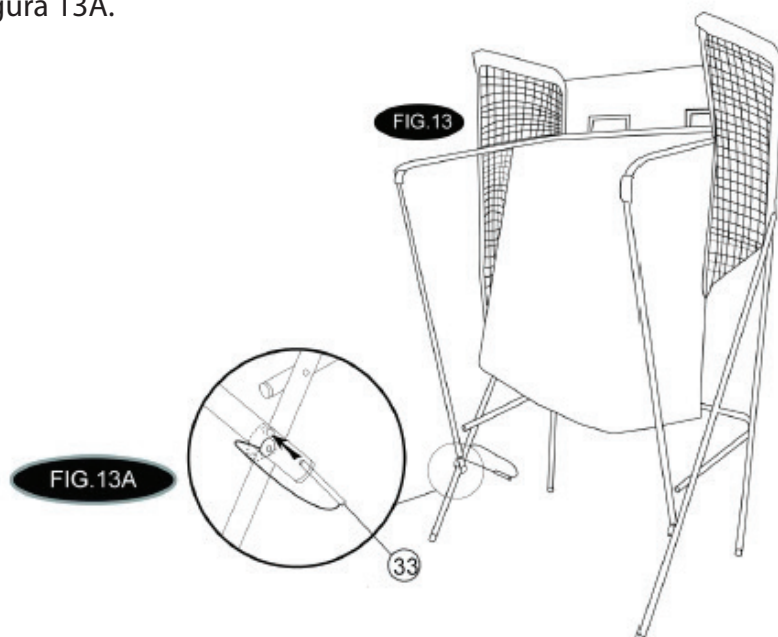
**13** – Agora anexe a caixa de controle com cabo (#16) no canto do tubo da Rampa em U (#11) usando o parafuso de plástico (#35), como mostrado na figura 12A.

FIG. 12

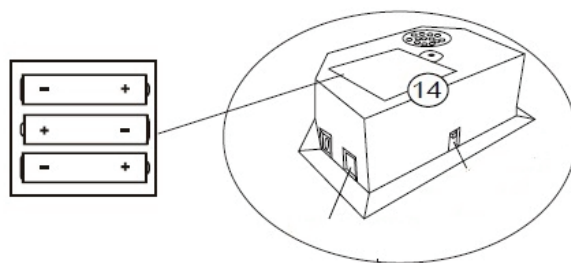


**14** – Para guardar o jogo remova o pino de trava (#33) da posição de jogo nos tubos de montagem esquerdo (#6) e direito (#8). Levante o tubo da rampa em U (#11) até o brinquedo estar na posição como na figura 13.

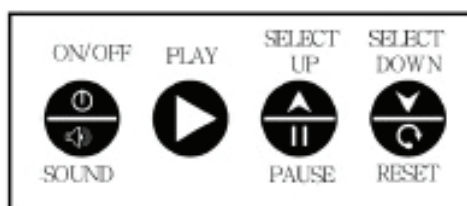
Insira os pinos de trava (#33) de volta aos tubos (#6) e (#8), travando o brinquedo na posição para guarda-lo. Veja figura 13A.



**15** – Placar eletrônico – desparafuse o parafuso usando a chave de fenda e abra a caixa de bateria. Insira 3 pilhas AA (não inclusas) na ordem de polaridade como mostrado dentro da caixa. Então feche a caixa de bateria usando a chave de fenda. Ligue usando o botão ON/OFF. Se o brinquedo não será usado por um longo período, recomendamos que tire a bateria.



## 16 – Caixa de controle



Pressione ON/OFF para ativar o placar.

O placar HOME mostra 01 (jogo 1 pré-selecionado)

Pressione SELECT UP e DOWN para selecionar o jogo

Pressione SELECT UP e DOWN para entra no jogo selecionado

Pressione SOUND para ligar o som

Pressione PAUSE para pausar ou iniciar o cronômetro

Pressione e segure o botão ON/OFF 3 segundos para desligar o placar

Pressione e segure o botão RESET 3 segundos para reiniciar os jogos

Se nenhum botão for pressionado ou nenhuma bola for arremessada por 15 minutos, o placar será automaticamente desligado.

### **Problemas com o jogo**

#### Jogo não liga

1 – Certifique-se de que a caixa de pilhas atrás da tabela está na posição ON.

2 – Certifique-se de que todos os cabos estão conectados

3 – Pressione/Segure o botão ON/OFF por 2 segundos para ligar o jogo

Jogo desliga durante a partida

1 - Cheque as baterias e certifique-se que estão novas

### **Opções de Jogo**

Escolha 8 diferente opções de jogo. A tabela não mostra as palavras “HOME” (casa) e “VISITOR” (visitante), mas você deve considerar que o lado esquerdo é “HOME” e direito “VISITOR”.

#### Vencendo o cronômetro

Aperte “PLAY” para entrar no jogo 1

Pressione “UP/DOWN” para selecionar o número de jogadores (P1, P2, P3, P4)

Aperte “PLAY” depois de o número de jogadores ter sido selecionado

Pressione “UP/DOWN” para selecionar o tempo de jogo (30/45/60 segundos)

Pressione “PLAY” para iniciar o jogo

“HOME” mostrará os jogadores 1 e 3, e “VISITOR” mostrará jogadores 2 e 4.

Todas as cestas valem 2 pontos até os últimos 10 segundos, que elas valem 3 pontos cada

Inicia-se uma contagem regressiva de 5 segundos para o próximo jogador quando o primeiro termina seu jogo

O jogador com mais pontos ganha. O placar vai mostrar o jogador com mais pontos durante a partida

Aperte “PLAY” para reiniciar este jogo

3 pontos contra o cronômetro

Pressione "PLAY" para entrar no jogo 2

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o número de jogadores (P1, P2, P3, P4)

Pressione "PLAY" depois de o número de jogadores ter sido selecionado

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o tempo de jogo (30/45/60 segundos)

Pressione "PLAY" para iniciar o jogo

"HOME" mostrará jogadores 1 e 3, e "VISITOR" mostrará jogadores 2 e 4

Todos as cestas valem 3 pontos

Inicia-se uma contagem regressiva de 5 segundos para o próximo jogador quando o primeiro termina seu jogo

O jogador com mais pontos ganha. O placar vai mostrar o jogador com mais pontos durante a partida

Aperte "PLAY" para reiniciar este jogo

### Batalha de volta

Pressione "PLAY" para entrar no jogo 3

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o tempo de jogo (30/45/60 segundos)

Pressione "PLAY" para iniciar o jogo

As cestas feitas por "HOME" valem +2 pontos para "HOME" e -2 pontos para "VISITOR"

As cestas feitas por "VISITOR" valem +2 pontos para "VISITOR" e -2 pontos para "HOME"

O jogador que alcançar 10 pontos primeiro vence e o jogo é terminado

Pressione "PLAY" para reiniciar este jogo

### Horse

Pressione "PLAY" para entrar no jogo 4

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o número de jogadores (p1/P2/P3/P4)

Pressione "PLAY" depois de o número de jogadores ter sido selecionado

O jogador tem que fazer uma cesta em 2 segundos

O primeiro jogador pode escolher em qual cesta jogar ("HOME" ou "VISITOR"). Se o jogador acertar em 2 segundos, o placar permanece limpo e o jogo continua para o próximo jogador. O placar mostrará o próximo jogador (P2/P3/P4) e a luz piscará duas vezes em um segundo. Após a luz, o próximo jogador tem que duplicar os pontos na mesma cesta selecionada pelo primeiro jogador. Se o jogador não marcar em 2 segundos então a letra "H" aparecerá no placar. O jogo permanece com este jogador até que ele marque pontos. Se ele continuar errando, as seguintes letras vão aparecendo no placar: "O", "R", "S", "E". Quando a letra "E" aparecer, o jogador está fora.

O primeiro jogador que ganhar "HORSE" perde. Os jogadores continuam no jogo até que ele termine.

O último a ganhar "HORSE" vence o jogo.

Pressione "PLAY" para reiniciar este jogo

### Check Point

Pressione "PLAY" para entrar no jogo 5

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o número de jogadores (P1/P2/P3/P4)

Pressione "PLAY" após o número de jogadores ter sido selecionado

"HOME" vai mostrar o jogador, "VISITOR" vai mostrar 24 pontos, 40 segundos de jogo pré-selecionados

Os pontos serão mostrados no placar "HOME"

Antes de o tempo terminar, se os pontos 24/52/68/86 forem alcançados, o tempo aumenta 10/20/10/20 segundos respectivamente

Há uma contagem regressiva de 5 segundos para o próximo jogador iniciar, quando o anterior termina o jogo

O jogador que fizer mais pontos ganha. O placar mostrará o jogador com mais pontos

O jogo acaba quando um jogador alcançar 99 pontos

### Volta ao mundo

Pressione "PLAY" para entrar no jogo 6

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o número de jogadores (P1/P2/P3/P4)

Pressione "PLAY" depois de o número de jogadores ter sido selecionado

No placar do lado "HOME" vai mostrar jogadores 1, 2, 3, 4 e "VISITOR" vai mostrar os pontos

Quando o placar chega a 10 pontos ou o tempo chega a 99 segundos, inicia uma contagem regressiva de 5 segundos para o próximo jogador

O jogador que terminar o jogo primeiro vence. O placar mostra o vencedor

Pressione "PLAY" para jogar este jogo novamente

### Cesta esquerda e direita

Pressione "PLAY" para entrar no jogo 7

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o número de jogadores (P1/P2/P3/P4)

Pressione "PLAY" após o número de jogadores ter sido selecionado

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o tempo de jogo (30/45/60 segundos)

Pressione "PLAY" para iniciar o jogo

"HOME" vai mostrar o jogador e "VISITOR" os pontos marcados

Lance a bola para "HOME" quando a luz aparecer do lado de "HOME" e ganhe 2 pontos

Lance a bola para "VISITOR" quando a luz aparecer do lado de "VISITOR" e ganhe 2 pontos

A contagem regressiva de 5 segundos inicia para o próximo jogador, quando o primeiro acaba o jogo

O jogador com mais pontos ganha o jogo. O placar irá mostrar o vencedor

Pressione "PLAY" para reiniciar este jogo

### Um a Um

Pressione "PLAY" para entrar no jogo 8

Pressione "UP/DOWN" para selecionar o tempo de jogo (30/45/60 segundos)

Pressione "PLAY" para iniciar o jogo

Cestas do lado "HOME" marcam 2 pontos para "HOME", todas as cestas valem 3 pontos nos últimos 10 segundos

Cestas do lado "VISITOR" marcam 2 pontos para "VISITOR", todas as cestas valem 3 pontos nos últimos 10 segundos

O jogador com mais pontos vence quando o tempo termina

Pressione "PLAY" para reiniciar este jogo