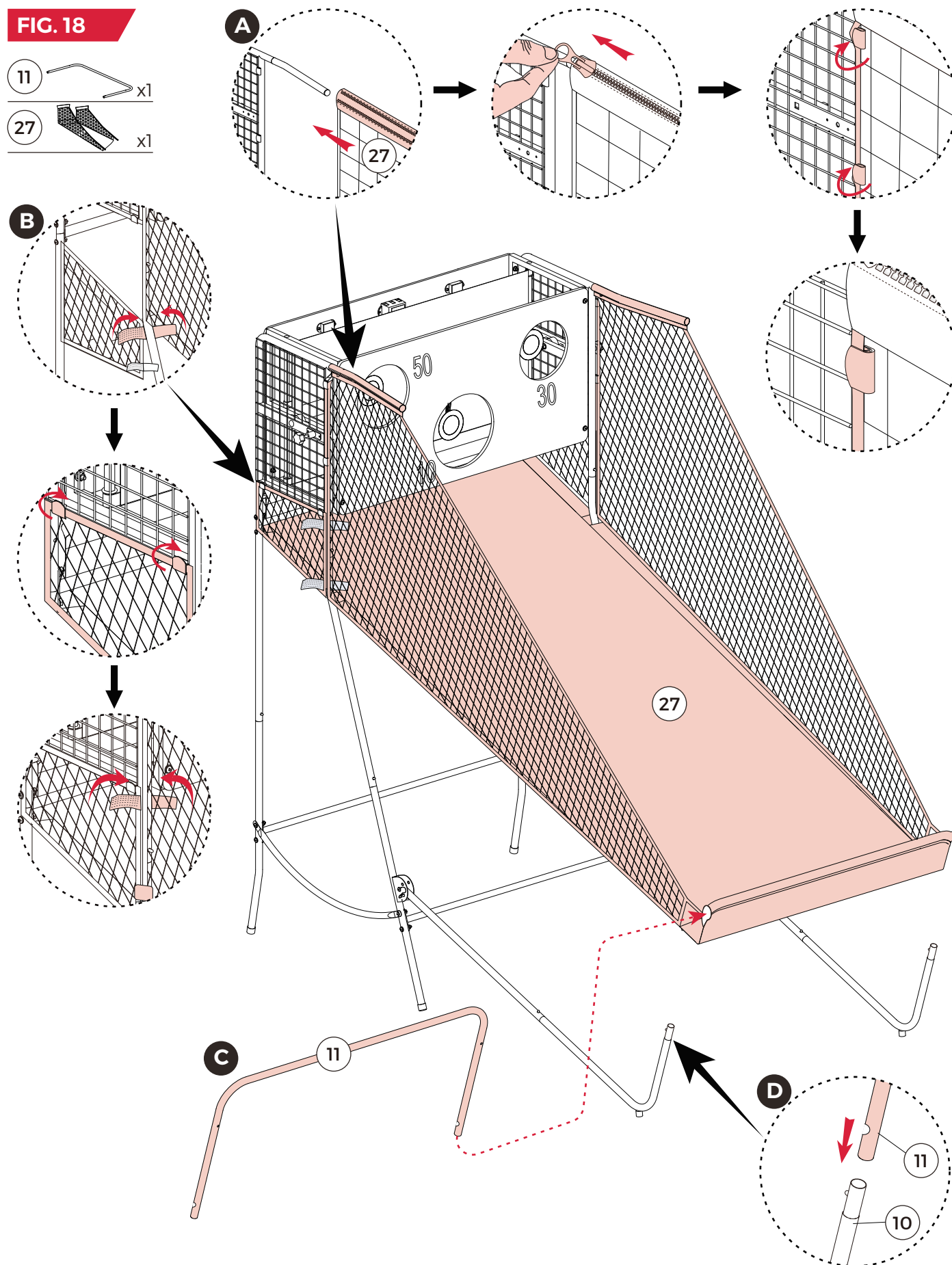


ASSEMBLY

MONTAJE

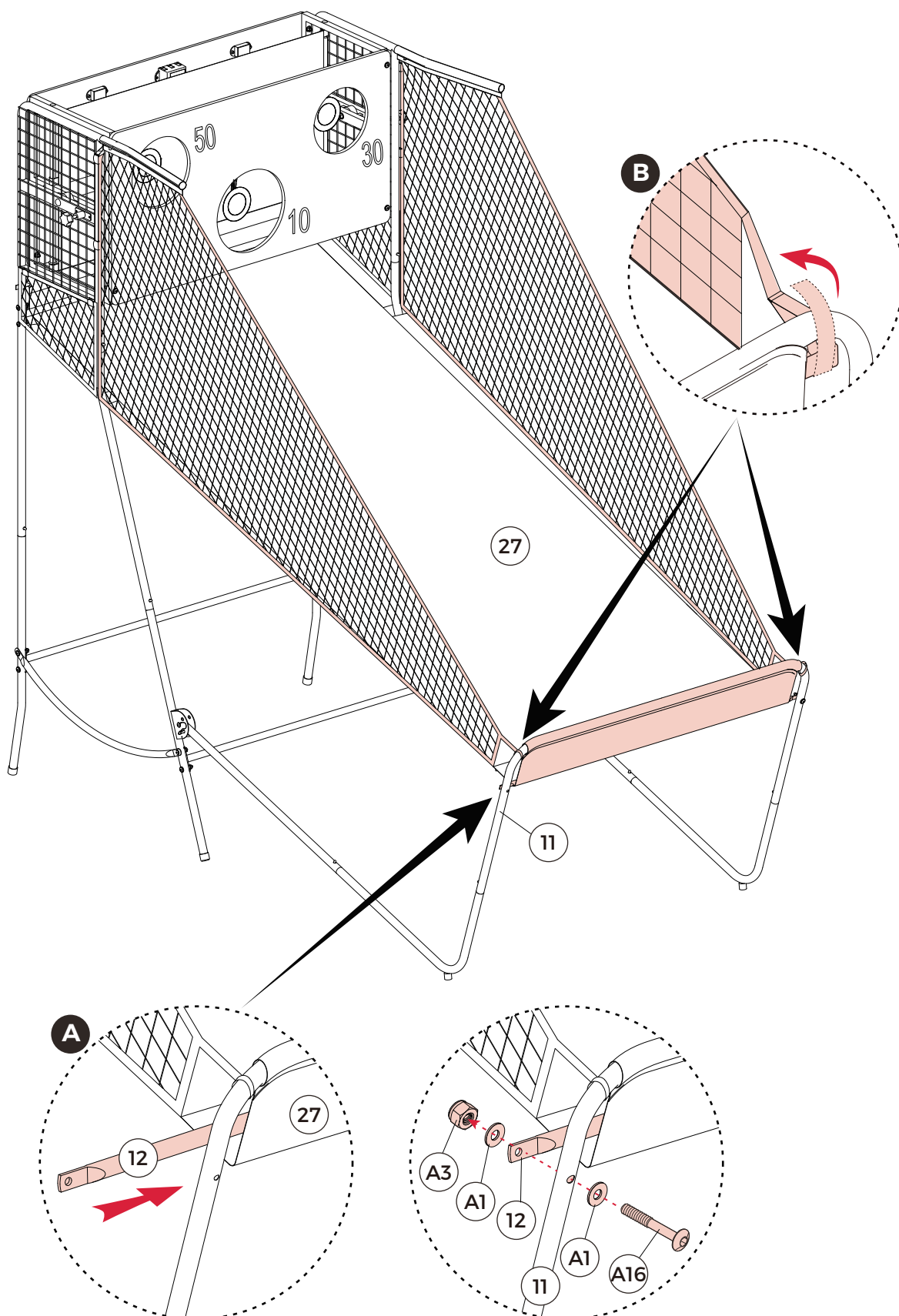
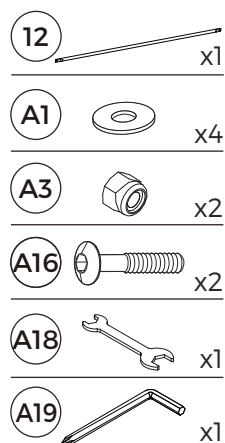
FIG. 18



ASSEMBLY

MONTAJE

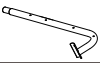
FIG. 19

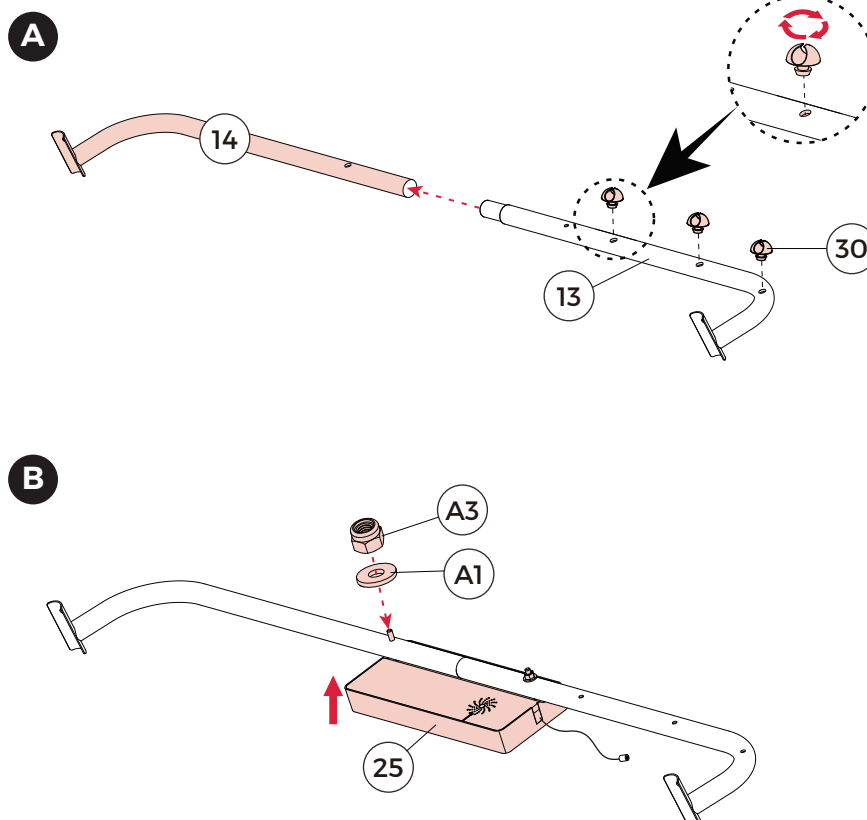


ASSEMBLY

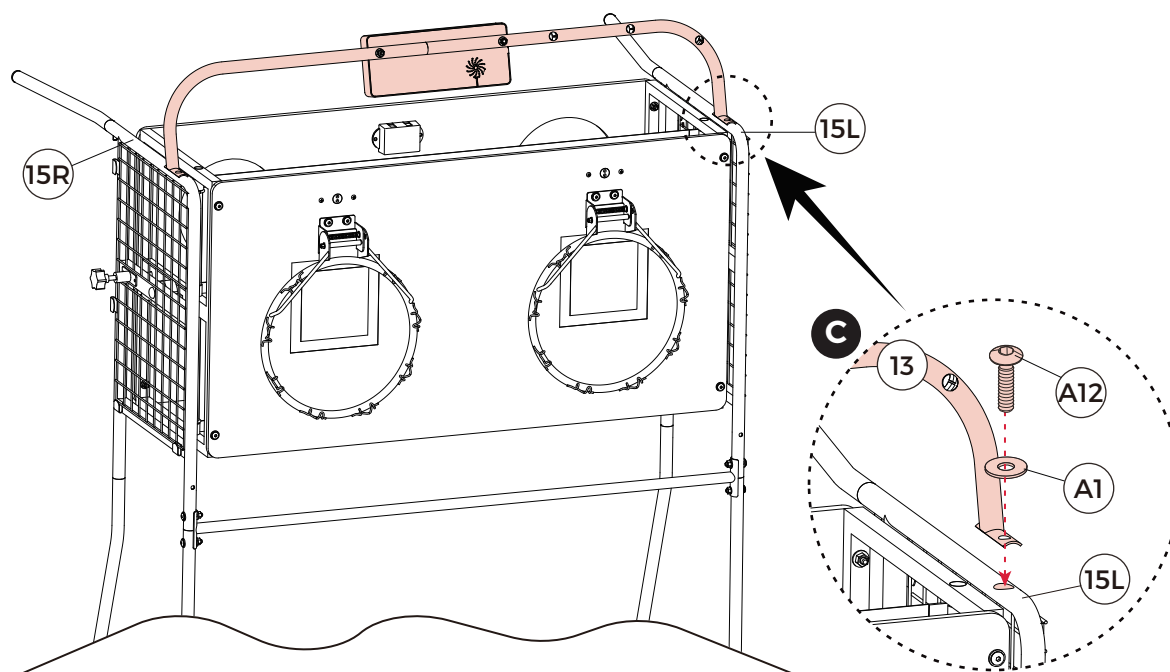
MONTAJE

FIG. 20

- (13)  x1
- (14)  x1
- (25)  x1
- (30)  x3
- (A1)  x4
- (A3)  x2
- (A12)  x2
- (A18)  x1
- (A19)  x1



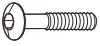
REAR VIEW
VISTA TRASERA

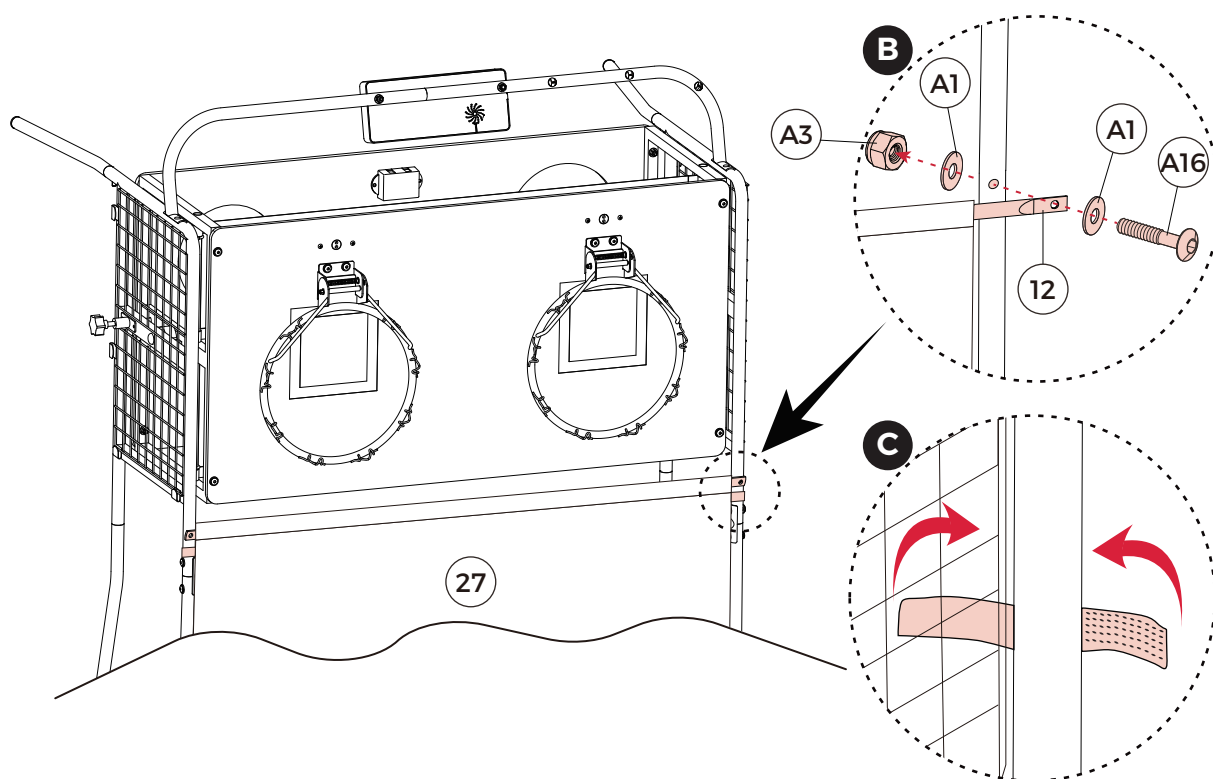
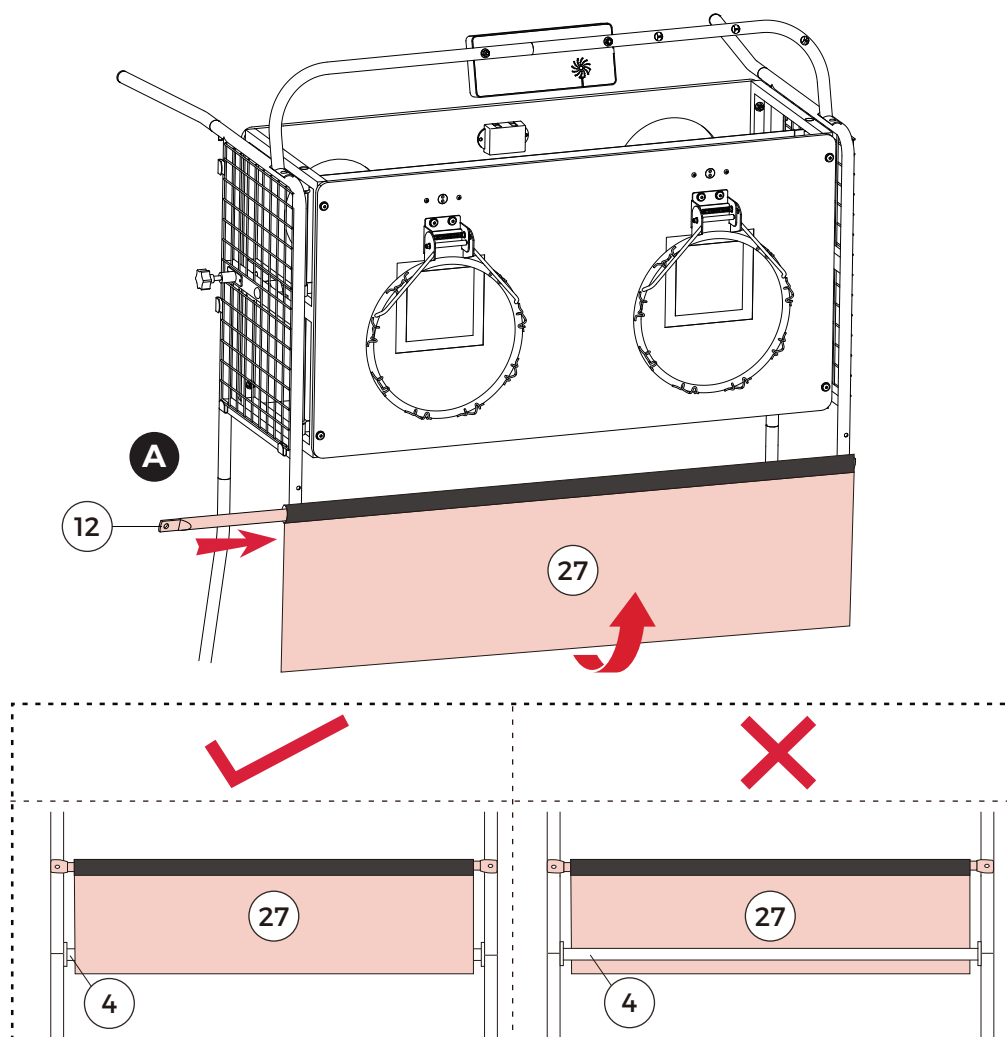


ASSEMBLY

MONTAJE

FIG. 21

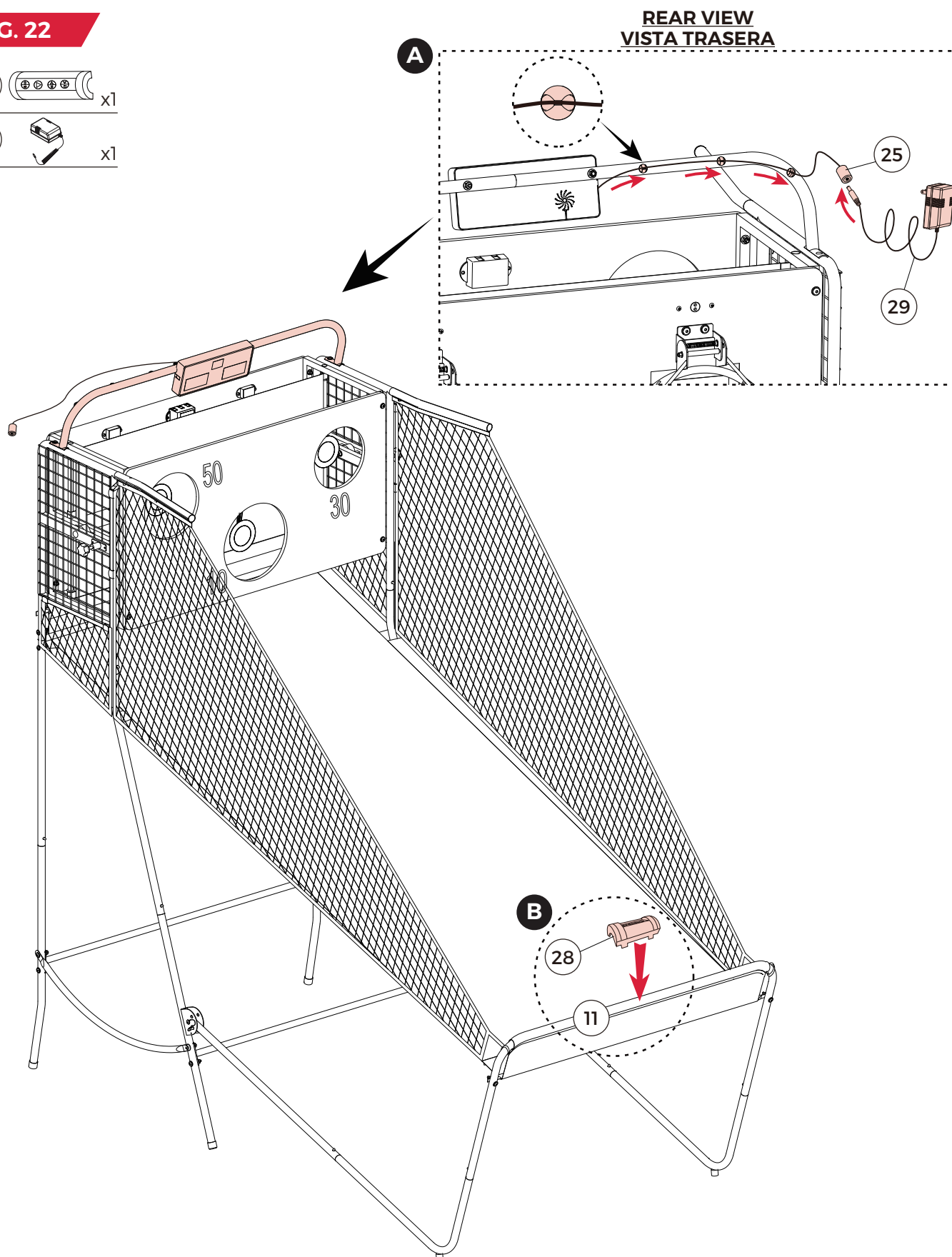
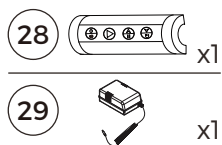
- (12)  x1
- (A1)  x4
- (A3)  x2
- (A16)  x2
- (A18)  x1
- (A19)  x1



ASSEMBLY

MONTAJE

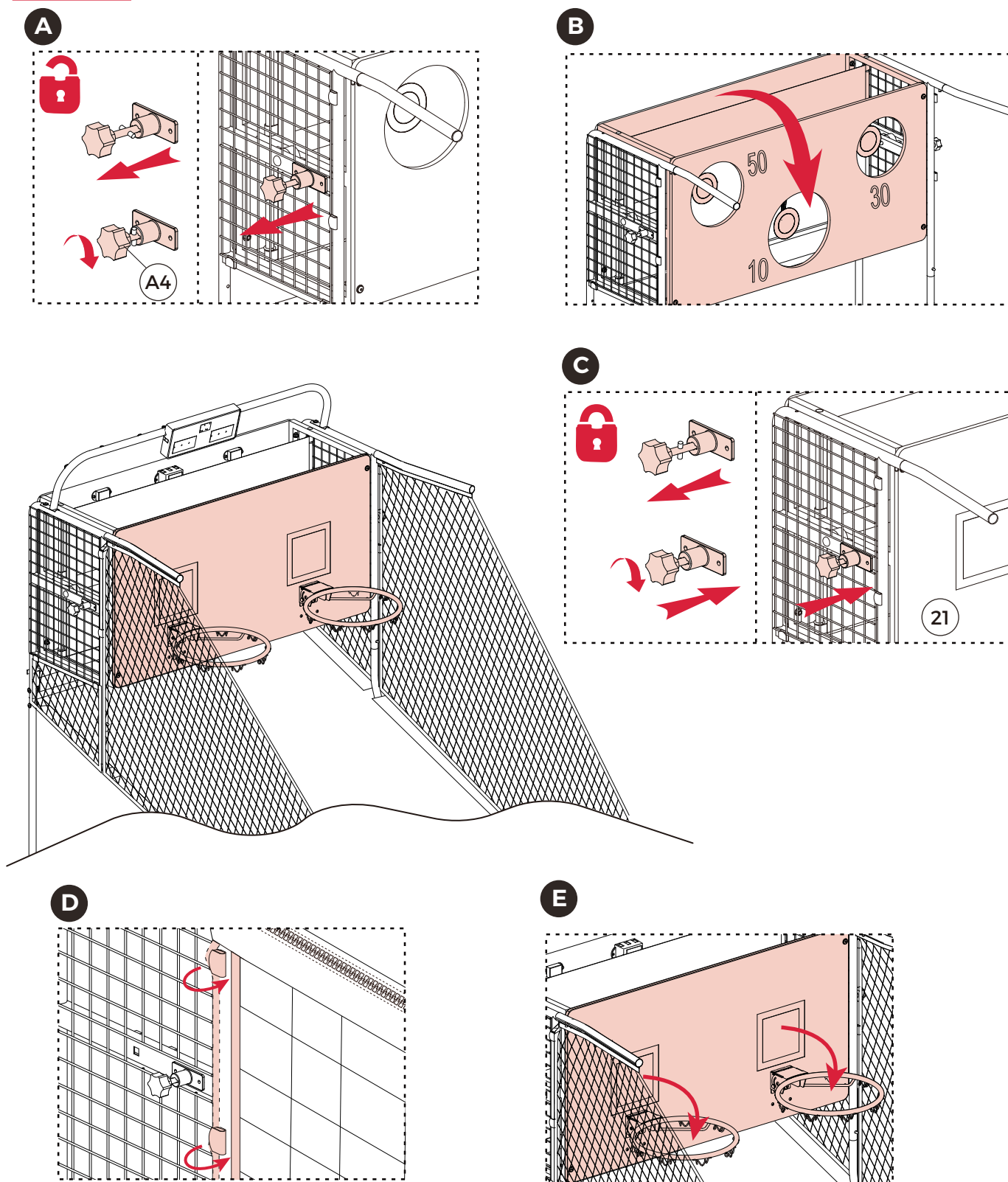
FIG. 22



ASSEMBLY

MONTAJE

FIG. 23



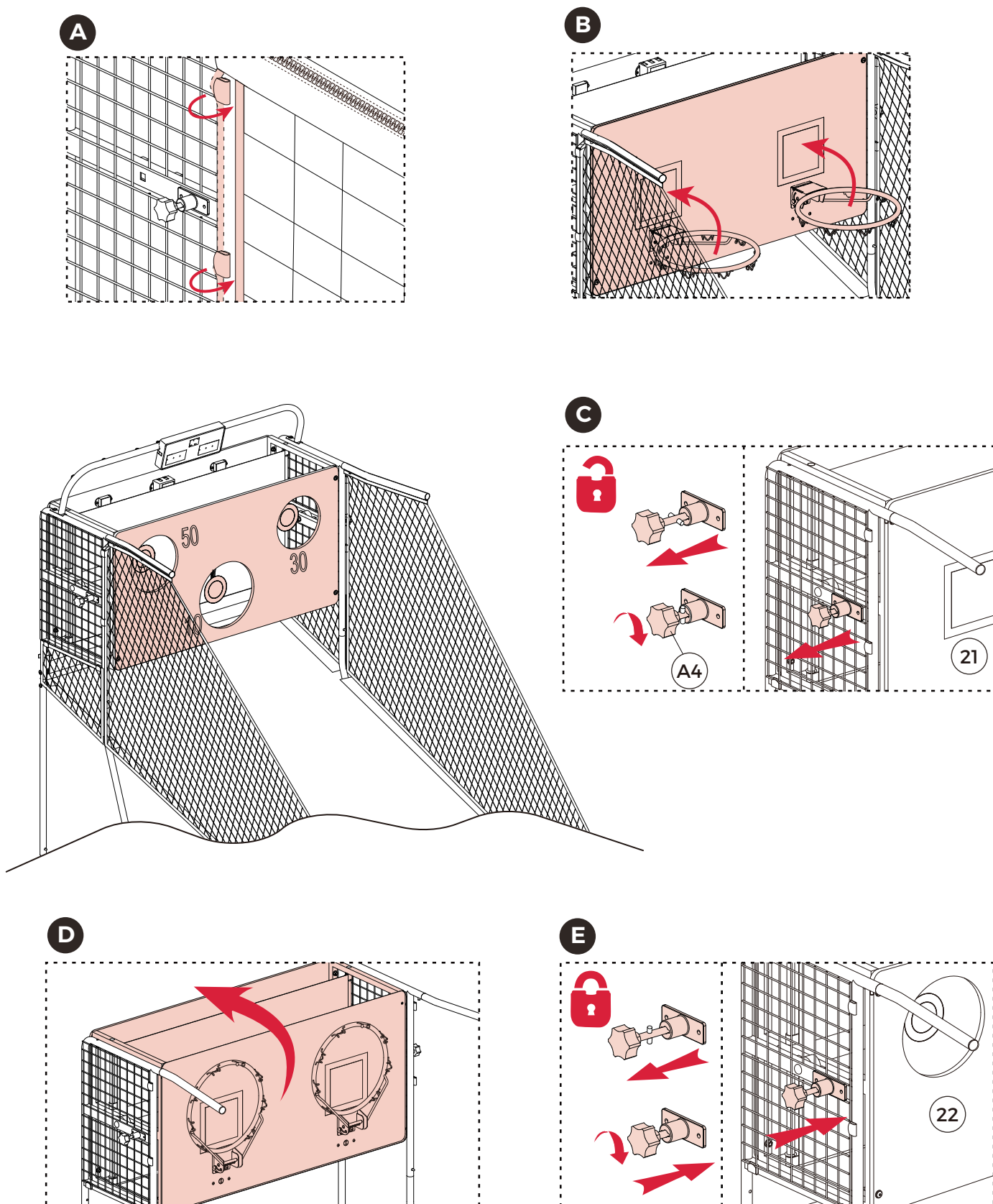
GAME 1: BASKETBALL

JUEGO 1: BALONCESTO

ASSEMBLY

MONTAJE

FIG. 24



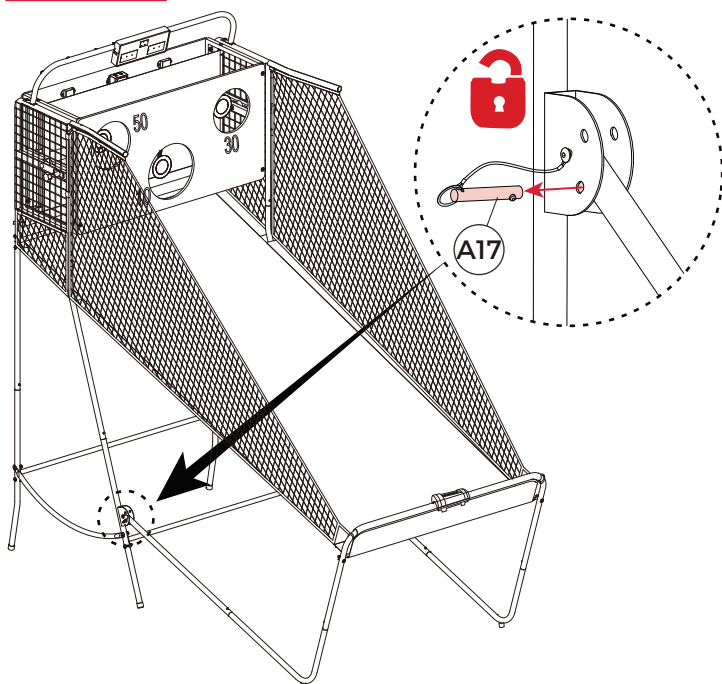
GAME 2: FOOTBALL

JUEGO 2: FÚTBOL

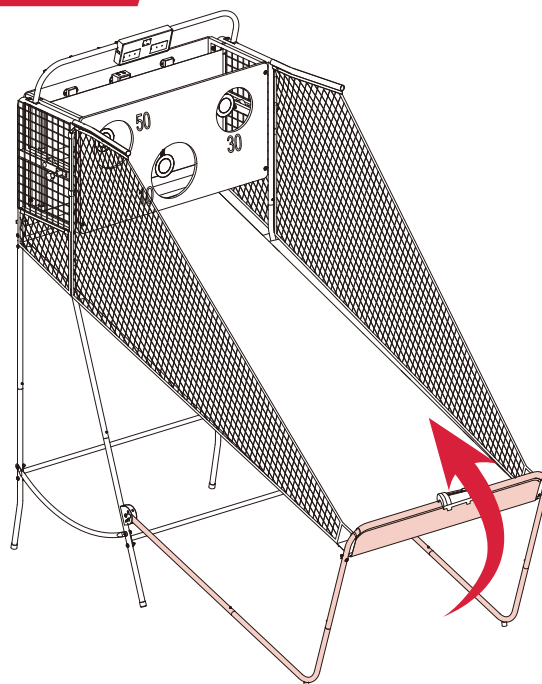
HOW TO FOLD THE GAME FOR STORAGE

CÓMO PLEGAR EL JUEGO PARA GUARDARLO

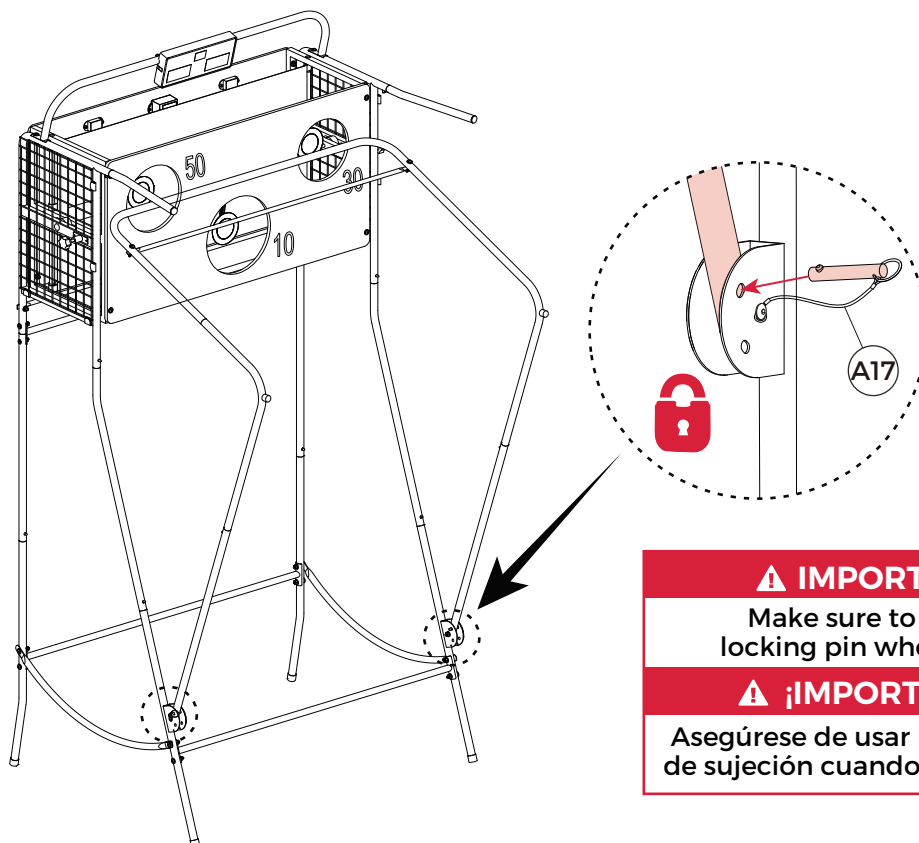
STEP 1 PASO 1



STEP 2 PASO 2



STEP 3 PASO 3



⚠ IMPORTANT!

Make sure to use the locking pin when folded.

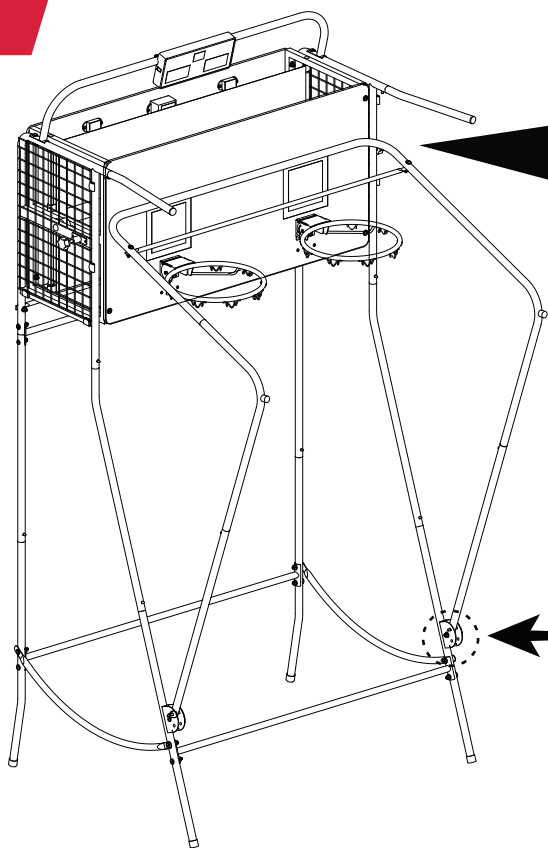
⚠ ¡IMPORTANTE!

Asegúrese de usar los pasadores de sujeción cuando esté plegado.

HOW TO UNFOLD GAME TO REPLAY

CÓMO DESPLEGAR EL JUEGO PARA VOLVER A JUGAR

STEP 1 PASO 1



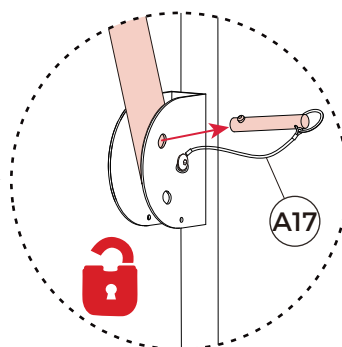
WARNING ADVERTENCIA

COLLAPSING HAZARD

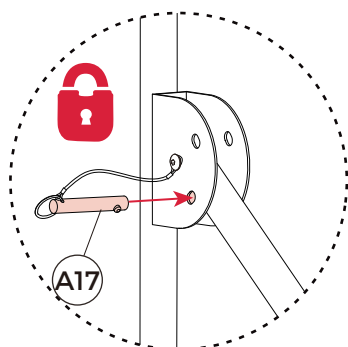
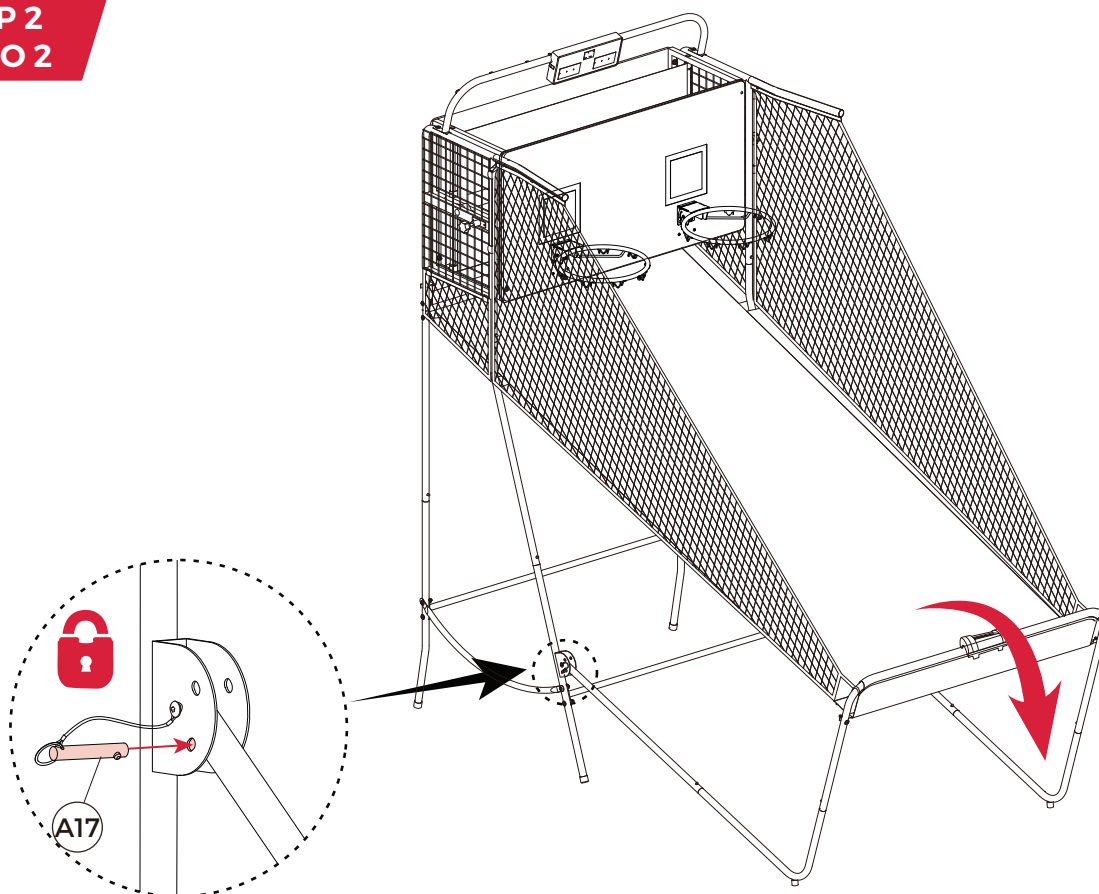
Before opening, make sure the Ball Return Net is not caught on the rim and rim net.

PELIGRO DE COLAPSO

Antes de abrir, asegúrese de que la Red de Retorno de Pelotas no esté atrapada en el borde y la red del borde.



STEP 2 PASO 2



ELECTRONIC SCORER OPERATION

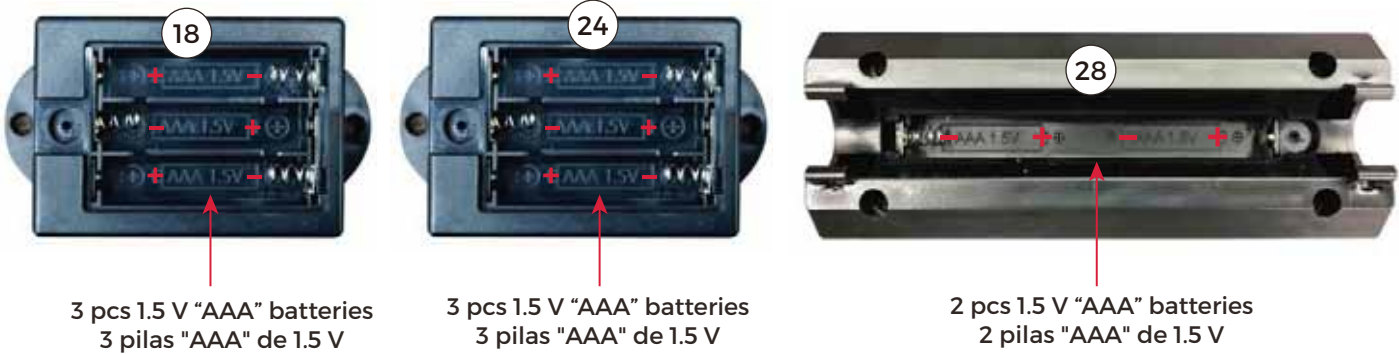
OPERACIÓN DEL MARCADOR ELECTRÓNICO

BATTERY INSTALLATION

Battery Box: Unscrew the bolt using a screwdriver and open the battery box. Insert 1.5 V “AAA” batteries (not included) in the sequence of polarity as shown on the inside cover. Then close the cover using a screwdriver.

INSTALACIÓN DE BATERÍA

Compartimento de pilas: Desatornille el perno utilizando un destornillador y abra el compartimento de pilas. Inserte “AAA” de 1.5 V (no incluidas) como se indica en el interior del compartimento de las pilas. A continuación, cierre la cubierta utilizando un destornillador.



⚠ WARNING

- 1. Requires 1.5 V “AAA” batteries (not included).
- 2. Do not mix old and new batteries.
- 3. Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (ni-cad, ni-mh, etc.) batteries.

⚠ ADVERTENCIA

- 1. Requiere “AAA” de 1.5 V (no incluidas)
- 2. No mezcles baterías viejas y nuevas.
- 3. No mezcle pilas alcalinas, estándar (carbón-zinc), o recargables (ni-cad, ni-mh, etc.).

❗ REMINDING

- a. The batteries must be installed according to their correct polarization (+ and -).
- b. Please clean the battery contacts and also those of the device prior to battery installation.
- c. If the game will not be used for a long period of time, we recommend removing the batteries.

ATENCIÓN ❗

- a. Las pilas deben ser instaladas de acuerdo con su polaridad correcta (+ y -).
- b. Limpie los contactos de las pilas y también los del dispositivo antes de instalar las pilas.
- c. Si el juego no va a utilizarse durante un periodo prolongado de tiempo, le recomendamos retirar las pilas.

18 & 24
Connect Box
Caja de conexión
FCC ID:2BW99-ZJH2601

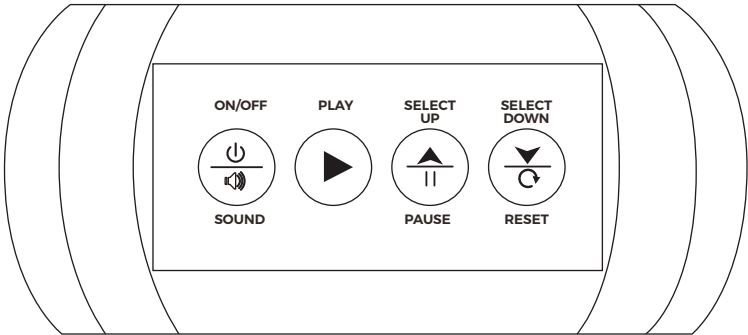
28
Control Box
Caja de control con cable
FCC ID:2BW99-KZH2601

CONTROL BOX OPERATION

- 1. Press the **"ON/OFF"** button to switch on the scorer. Press and hold the **"ON/OFF"** button for 3 seconds to turn off the scorer.
- 2. Press the **"SELECT UP"** and **"SELECT DOWN"** buttons to select game modes, the number of players and the time. Press the **"PLAY"** button to confirm. (C1: Basketball Game, C2: Football Game.)
- 3. After the game starts, press the **"SOUND"** button to turn off the sound, press the **"SOUND"** button again to turn on the sound.
- 4. After the game starts, press the **"PAUSE"** button to pause or resume the game. (Except for the game 7)
- 5. Press and hold the **"RESET"** button for 3 seconds to return to select game mode
- 6. After the game is over, press the **"PLAY"** button to start a new round of the game
- 7. If there is no operation for 10 minutes, the game machine automatically shuts down. Press the **"ON/OFF"** button to restart.

OPERACIÓN DE LA CAJA DE CONTROL

- 1. Presione **"ON/OFF"** (ENCENDIDO / APAGADO) para activar el marcador. Presione y mantenga el botón **"ON/OFF"** (ENCENDIDO / APAGADO) durante 3 segundos para apagar el marcador.
- 2. Presione botones **"SELECT UP"** y **"SELECT DOWN"** (SELECCIONAR ARRIBA y SELECCIONAR ABAJO) para seleccionar modos de juego, el número de jugadores y el tiempo. Si no necesita elegir número de jugadores y el tiempo, se saltará directamente este paso. Presione el botón **"PLAY"** (JUGAR) para confirmar. (C1: Juego de Baloncesto, C2: Juego de Fútbol.)
- 3. Después de que comience el juego, presione el botón **"SOUND"** (SONIDO) para apagar el sonido, presione el botón **"SOUND"** (SONIDO) nuevamente para encender el sonido.
- 4. Después de que comience el juego, presione el botón **"PAUSE"** (PAUSA) para pausar o reanudar el juego. (Excepto para el juego 7)
- 5. Presione y mantenga el botón **"RESET"** (REINICIAR) durante 3 segundos para volver a seleccionar los modos de juego.
- 6. Después de que termine el juego, presione el botón **"PLAY"** (JUGAR) para comenzar una nueva ronda del juego.
- 7. Si no hay operación después de 10 minutos, la máquina de juego se apagará automáticamente. Presione el botón **"ON/OFF"** (ENCENDIDO / APAGADO) para reiniciar.



BASKETBALL GAME**JUEGO DE BALONCESTO****1. BEAT THE TIME CLOCK**

- Players: 1P/2P
- Time: 30/45/60 seconds.
- All shots are worth 2 points, until the final 10 seconds when each shot is worth 3 points. See how many points you can get before the timer runs out.
- 1P: You can only shoot the ball into the left-side basket.
2P: The player with the most points wins.

1. CONTRA RELOJ

- Jugador: 1P/2P
- El tiempo: 30/45/60 segundos.
- Todos los disparos valdrán 2 puntos hasta los últimos 10 segundos en los que cada disparo valdrá 3 puntos. Vea cuantos puntos puede obtener en el tiempo restante.
- 1P: Solo puedes disparar la pelota a la canasta del lado izquierdo.
2P: El jugador con más puntos anotados gana.

2. 3 POINT, BEAT THE CLOCK

- Players: 1P/2P/4P
- Time: 30/45/60 seconds.
- 3 points per shot.
- 1P: You can only shoot the ball into the left-side basket.
2P/4P: Two players shooting together.
- 2P/4P: The player with the most points wins.

2. CONTRA RELOJ, 3 PUNTOS

- Jugador: 1P/2P/4P
- El tiempo: 30/45/60 segundos.
- 3 puntos por disparo.
- 1P: Solo puedes disparar la pelota a la canasta del lado izquierdo.
2P/4P: Dos jugadores disparan juntos.
- 2P/4P: El jugador con más puntos anotados gana.

3. BATTLE BACK

- Players: 2P/4P
- 2P: The player who makes a shot will add 2 points to their score and subtract 2 points from their opponent's score. The first player to reach 10 points is the winner.
- 4P: Player 1 PK player 2 first, there will be a winner, then player 3 PK player 4, there will be a winner, finally, the two winners PK again to get the final winner.

3. BATALLA

- Jugador: 2P/4P.
- 2P: El jugador que anote un disparo sumará 2 puntos a su puntuación y restará 2 puntos de la puntuación de su oponente. El primer jugador en llegar a 10 puntos es el ganador.
- 4P: Jugador 1 PK jugador 2 primero, habrá un ganador, luego jugador 3 PK jugador 4, habrá un ganador, finalmente los dos ganadores PK nuevamente para obtener el ganador final.

4. HORSE

- Players: 2P/3P/4P
- There are 5 innings in each round and each player has only 1 chance to shoot the ball per innings; you can only score by shooting the ball in the left basket.
- The left side of the screen displays the player number, and the right side displays the innings number.
- When 1P starts flashing, player 1 shoots the ball at the basket within 3 seconds. When the 3 seconds are over, it is the turn of the next player, and so on. The player with the lowest score is eliminated, and the last one standing, wins the game. If the score in the first round is a tie, another round is played until the winner is determined.

4. CABALLO

- Jugador: 2P/3P/4P
- Hay 5 entradas en cada ronda y cada jugador tiene solo 1 oportunidad de disparar la pelota por entrada; Solo puedes anotar tirando la pelota en la canasta izquierda.
- El lado izquierdo de la pantalla muestra el número de jugador y el lado derecho muestra el número de entradas.
- Cuando 1P comienza a parpadear, el jugador 1 dispara la pelota a la canasta en 3 segundos. Cuando terminan los 3 segundos, es el turno del siguiente jugador, y así sucesivamente. El jugador con la puntuación más baja es eliminado, y el último en pie, gana el juego. Si el puntaje en la primera ronda es un empate, se juega otra ronda hasta que se determine el ganador.

BASKETBALL GAME**JUEGO DE BALONCESTO****5. CHECK POINT****5. CONTROL DE PUNTO**

- Players: 1P/2P/3P/4P
- Time: 30 seconds
- 2 points per shot.
- If the player fails to reach the target score, the game ends. When the player's score reaches the target score, the game time is automatically extended.
- Target score: 24 / 52 / 68 / 86.
Corresponding additional time: 20s / 10s / 10s / 10s.
- If a player scores 98 points, the game is over. The player with the most points wins.

- Jugador: 1P/2P/3P/4P
- El tiempo: 30 segundos.
- 2 puntos por disparo.
- Si el jugador falla en alcanzar el puntaje objetivo, el juego terminará. Cuando el puntaje del jugador alcanza la puntuación objetivo, el tiempo de juego se extiende automáticamente.
- Puntuación objetivo: 24 / 52 / 68 / 86.
Tiempo correspondiente a ser agregado: 20s / 10s / 10s / 10s.
- Si un jugador anota 98 puntos, el juego terminará. El jugador con la mayor puntuación gana.

6. AROUND THE WORLD**6. ALREDEDOR DEL MUNDO**

- Players: 1P/2P/3P/4P
- 2 points per shot.
- The winner is the player who gets 10 points in the shortest time.

- Jugador: 1P/2P/3P/4P
- 2 puntos por disparo.
- El ganador es el jugador que consigue los 10 puntos en el menor tiempo.

7. LEFT AND RIGHT SHOT**7. TIRO IZQUIERDA Y DERECHA**

- Players: 1P/2P/3P/4P
- Time: 30/45/60 seconds.
- When you hear the "Left" sound effect, shoot the ball into the left basket. When you hear the "Right" sound effect, shoot the ball into the right basket. You can get 2 points after shooting into the blinking hoop.
- The player with the most points scored wins.

- Jugador: 1P/2P/3P/4P
- El tiempo: 30/45/60 segundos.
- Cuando escuches el efecto de sonido "Izquierda", dispara la pelota a la canasta izquierda. Cuando escuches el efecto de sonido "Derecha", dispara la pelota a la canasta derecha. Puedes obtener 2 puntos después de disparar al aro parpadeante.
- El jugador con la mayor puntuación gana.

8. RECORD BREAKER**8. ROMPE RÉCORD**

- Time: 60 seconds.
- 1 point per shot. You can only shoot the ball into the left-side basket.
- When the first player's game ends, the next player can start the game by pressing the "PLAY" key, and so on in a similar fashion. If a player scores 99 points, the game is over.
- At the end of each game, the highest score is displayed on the right. When a player's score exceeds the highest score shown on the right, the original score will be replaced. (powering off to clear the record)

- El tiempo: 60 segundos.
- 1 punto por disparo. Solo puedes disparar la pelota a la canasta del lado izquierdo.
- Cuando termina el juego del primer jugador, el siguiente jugador puede comenzar el juego presionando la tecla "JUGAR", y así sucesivamente de manera similar. Si un jugador obtiene 99 puntos, el juego termina.
- Al final de cada juego, la puntuación más alta se muestra a la derecha. Cuando la puntuación de un jugador supera la puntuación más alta que se muestra a la derecha, se reemplazará la puntuación original. (apagándose para borrar el registro)

FOOTBALL GAME**JUEGO DE FÚTBOL****8. RECORD BREAKER****8. ROMPE RÉCORD**

- Players: 1P/2P
- Time: 30/45/60 seconds.
- Score rules: The player scores the number of points shown on the hole (10, 30, 50) when the ball enters it.
- 1P: Try to achieve the highest possible score before time runs out.
2P: The player with the most points wins.

- Jugador: 1P/2P
- El tiempo: 30/45/60 segundos.
- Reglas de puntuación: El jugador obtiene los puntos indicados en el orificio (10, 30 o 50) cuando la pelota entra en él.
- 1P: Consiga la mayor puntuación posible antes de que se agote el tiempo.
2P: El jugador con más puntos anotados gana.

⚠ WARNING

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

NOTE

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

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

RF warning for portable device:

The device has been evaluated to meet general RF exposure requirement. The device can be used in portable exposure condition without restriction.

For additional resources, please contact Medal Sports Corp.
1300 Melissa Drive, Suite 124, Bentonville, AR 72712
Toll Free: 877-472-4296

⚠ ADVERTENCIA

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

NOTA

Este equipo ha sido probado y encontrado para cumplir con los límites para el dispositivo digital de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de FCC. Estos límites son diseñados para proporcionar protección razonable contra la interferencia dañosa en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y podría irradiar la energía de radiofrecuencia y, si no fuera instalado y usado conforme con las instrucciones, podría causar interferencia dañosa para la comunicación de radio. Sin embargo, no está garantizado que la interferencia no ocurrirá en una instalación particular. Si este equipo realmente causa interferencia dañosa a la radio o a la recepción de televisión, lo cual puede determinarse encendiendo y apagando el equipo, se recomienda al usuario corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reoriente o recolocque la antena de recepción.
- Incremente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una salida del circuito diferente que el que está conectado con el receptor.
- Consulte al proveedor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.

Este dispositivo cumple con la parte 15 de las reglas de FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes:

- (1) Este dispositivo no podría causar interferencia dañosa; y (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo la interferencia que podría causar operación indeseada.

Para recursos adicionales, por favor comuníquese con Medal Sports Corp.

1300 Melissa Drive, Suite 124, Bentonville, AR 72712
Llamada gratuita: 877-472-4296



