

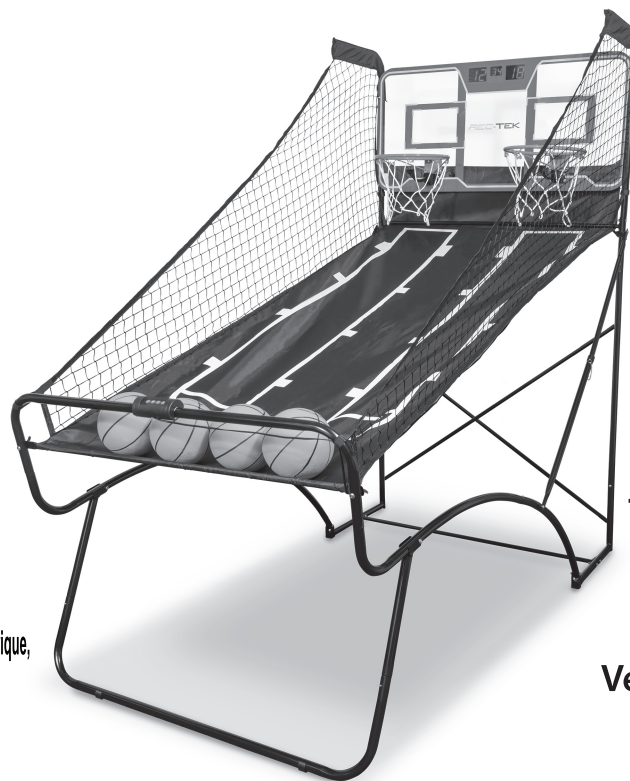
REC-TEKTM

ASSEMBLY VIDEO
VIDÉO DE MONTAGE



www.eastpointsports.com/27023

MVP SHOOTOUT BASKETBALL DE TIRS DE MVP BASKETBALL



CAUTION: ELECTRIC PRODUCT

Not recommended for children under 8 years of age. As with all electric products, precautions should be observed during handling and use to prevent electric shock.

INPUT: 100-240V 50/60Hz 0.15A

OUTPUT: 5V 1000mA

ATTENTION : PRODUIT ÉLECTRIQUE

Déconseillé pour les enfants de moins de 8 ans. Comme c'est le cas pour tout appareil électrique, ce jeu doit être utilisé et manipulé avec précaution pour éviter les décharges électriques.

ENTRÉE : 100-240V 50/60Hz 0.15A

SORTIE : 5V 1000 mA

Model / Modèle 1-1-27023F (434)



www.eastpointsports.com



FOR HELP IN FRENCH SEND AN EMAIL TO
POUR OBTENIR DE L'AIDE EN FRANÇAIS,
ENVOYEZ COURRIEL À
consumerservice@eastpointsports.com



888-502-8858
ENGLISH ONLY / ANGLAIS SEULEMENT



Monday to Friday (9am to 5pm EST)
du lundi au vendredi (de 9 h à 17 h HNE)



**DO NOT RETURN TO THE STORE
NEED PARTS OR HAVE QUESTIONS?
WE ARE HERE TO HELP!**

Please visit our website, email us or give
us a call for service and support.

See below for our contact information.

Parts under warranty ship free of charge.

**NE PAS RETOURNER AU MAGASIN
BESOIN DE PIÈCES OU DES QUESTIONS?
NOUS SOMMES ICI POUR AIDER!**

Veuillez visiter notre site Web, nous envoyer un courriel
ou nous appeler pour le service et l'assistance.

Voir ci-dessous pour nos coordonnées.

Les pièces sous garantie sont expédiées gratuitement.

TOOLS Required

- Phillips Head Screwdriver – Not Included
- Allen Wrench - Included
- Wrench - Included

Recommended (Not Required):

- Electric Screwdriver or Power Driver
CAUTION: DO NOT OVER TIGHTEN. If using, please make sure that the tool is set to a very low torque to prevent damage to the product.
- Socket Wrench Set

OUTILS Requis

- Tournevis à lame étoilée (non compris)
- Clé hexagonale (compris)
- Clé (compris)

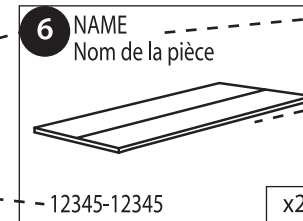
Recommandés (non compris):

- Tournevis électrique ou perceuse
ATTENTION : NE PAS TROP SERRER. assurez-vous que l'outil est réglé à un couple très faible pour éviter d'endommager l'article.
- Jeu de douilles

PARTS IDENTIFIER L'IDENTIFICATION DES PIÈCES

Instructions
Parts ID #
Numéro de repère

Part #
Numéro
de la pièce

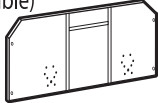
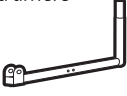
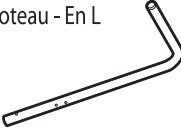
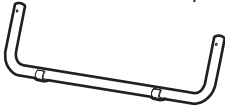
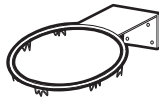
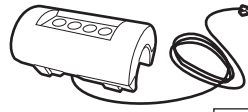
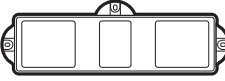
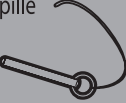
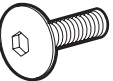
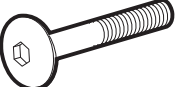


Part Name
Nom de la pièce

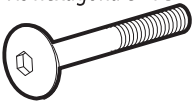
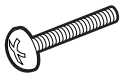
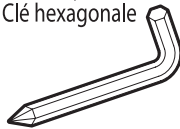
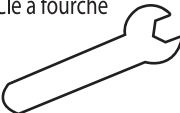
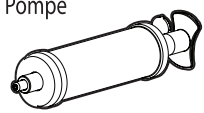
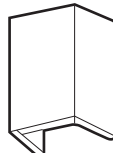
Part Image
Illustration de la pièce

Part Quantity
Quantité fournie

PARTS IDENTIFIER / IDENTIFICATION DES PIÈCES

1 Basketball Backboard Panneau de basketball (cible)  NOT REPLACEABLE x1	2 Pole - L w/ Curve Poteau - En L / Courbe  27023-02434 x2	3 Pole - Curve Poteau - Courbe  27023-03434 x2	4 Pole - L w/ Back Foot Poteau - En L avec pied arrière  27023-04434 x2	5 Pole - H Poteau - En H  27023-05434 x2	6 Pole - Straight Poteau - Droit  27023-06434 x2	7 Pole - L Poteau - En L  27023-07434 x2
8 Pole - Short Poteau - Courte  27023-08434 x2	9 Pole - Telescoping Poteau - Télescopique  27023-09434 x2	10 Pole - Straight - Crimped Poteau - Droit - Bouts plats  27023-10434 x1	11 Pole - Crimped w/ Pin Poteau - Serti avec Goupille  27023-11434 x2	12 Pole - Crimped Poteau - Serti  27023-12434 x2	13 Pole - U with Foot Poteau - En U avec pied  27023-13434 x1	14 Pole - U Poteau - En U  27023-14434 x1
15 Bracket - Basketball Rim Support - Anneau de basketball  27023-15434 x2	16 Paddle Sensor Palette de détection  27023-16434 x2	17 Basketball Rim Anneau de basketball  27023-17434 x2	18 Basketball Net Filet de basketball  27023-18434 x2	19 Ball Return Renvoi de ballon  27023-19434 x1	20 Control Box Boitier de commande  27023-20434 x1	21 Power Adapter Adaptateur d'alimentation  27023-21434 x1
22 Scorer Pointeur  27023-22434 x1	23 Pole Cap Capuchon  27023-23434 x2	24 Lock Pin Goupille  27023-24434 x2	25 Feet Pieds  27023-25434 x2	60 Bolt - Small Vis hexagonale - Petite  27023-60434 x16	61 Bolt - Medium Vis hexagonale - Moyenne  27023-61434 x16	62 Bolt - Large Vis hexagonale - Grande  27023-62434 x4

PARTS IDENTIFIER

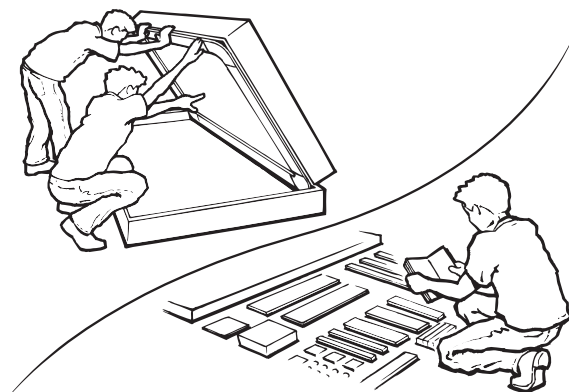
63 Bolt - XL Vis hexagonale - TG  27023-63434 x4	64 Cross Bolt - Small Boulon en Croix - Petite  27023-64434 x3	65 Cross Bolt - Large Boulon en Croix - Grande  27023-65434 x2	66 Washer Rondelle  27023-66434 x30	67 Nut Écrou  27023-67434 x36	68 Butterfly Nut écrou papillon  27023-68434 x4	69 Spacer Espaceur  27023-69434 x4
70 Allen Key Clé hexagonale  27023-70434 x1	71 Wrench Clé à fourche  27023-71434 x1	80 Basketball Ballon  27023-80434 x4	81 Pump Pompe  27023-81434 x1	82 Clip Clip  27023-82434 x4		

BEFORE BUILDING - Please inspect and lay out all your parts.

Your Backboard is **NOT** replaceable. Any damage that exists to your Backboard is NOT repairable under warranty. If your backboard is damaged, the entire game must be returned to the original place of purchase for an exchange. Before you begin assembly be sure to lay out all your parts on a non-marring surface. If using the box, be sure to remove all staples to prevent damage.

AVANT L'ASSEMBLAGE - Assurez-vous d'inspecter et d'étendre au sol ou sur une table toutes les pièces.

Votre cible n'est PAS remplaçable. Tout dommage à la cible n'est PAS réparable en vertu de la garantie. Si la cible est endommagée, le jeu au complet doit être retourné là où il a été acheté pour être remplacé. Avant de commencer l'assemblage, assurez-vous d'avoir étendu toutes les pièces du jeu sur une surface qui ne les rayera pas. Si vous utilisez la boîte pour y étendre les pièces, retirez-en toutes les agrafes pour éviter les dommages.

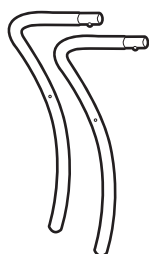


1



Before building, lay out all the poles in numerical order as shown below. This will help you find the correct pole for each step and make assembly much easier.

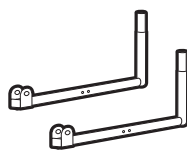
Veuillez inspecter toutes les PIÈCES et les disposer devant vous. Il vous sera ainsi beaucoup plus facile de trouver le poteau approprié à chacune des étapes de l'assemblage.



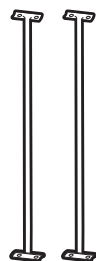
2 x2



3 x2



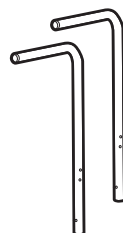
4 x2



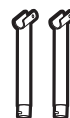
5 x2



6 x2



7 x2



8 x2



9 x2



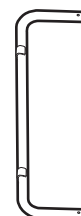
10 x1



11 x2



12 x2

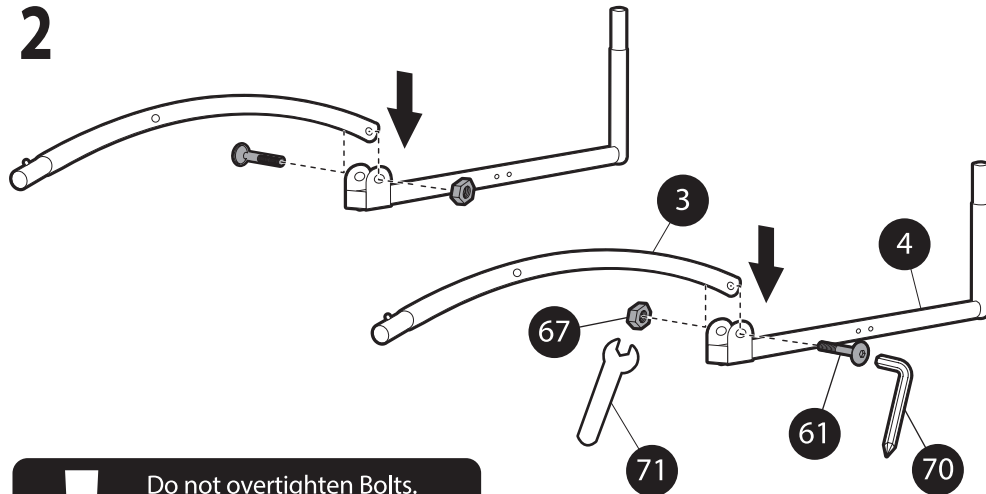


13 x1



14 x1

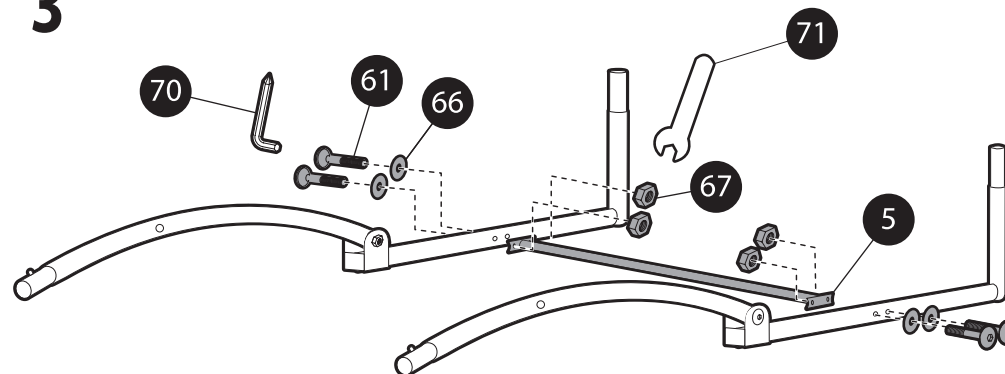
2



Do not overtighten Bolts. Repeat for both sides.

Ne pas trop serrer les vis. Répétez pour les deux côtés.

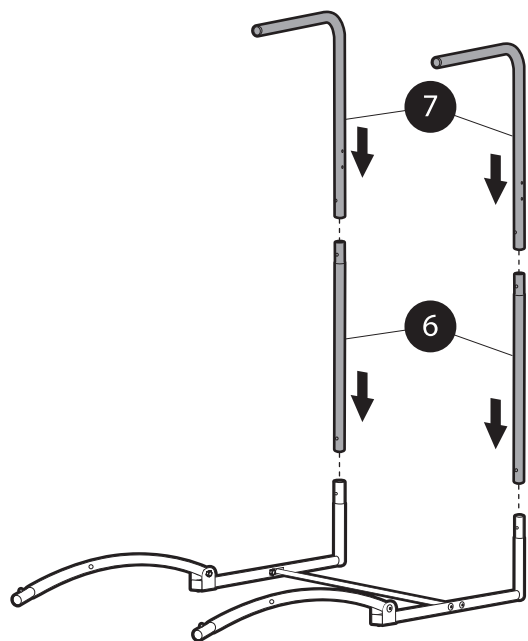
3



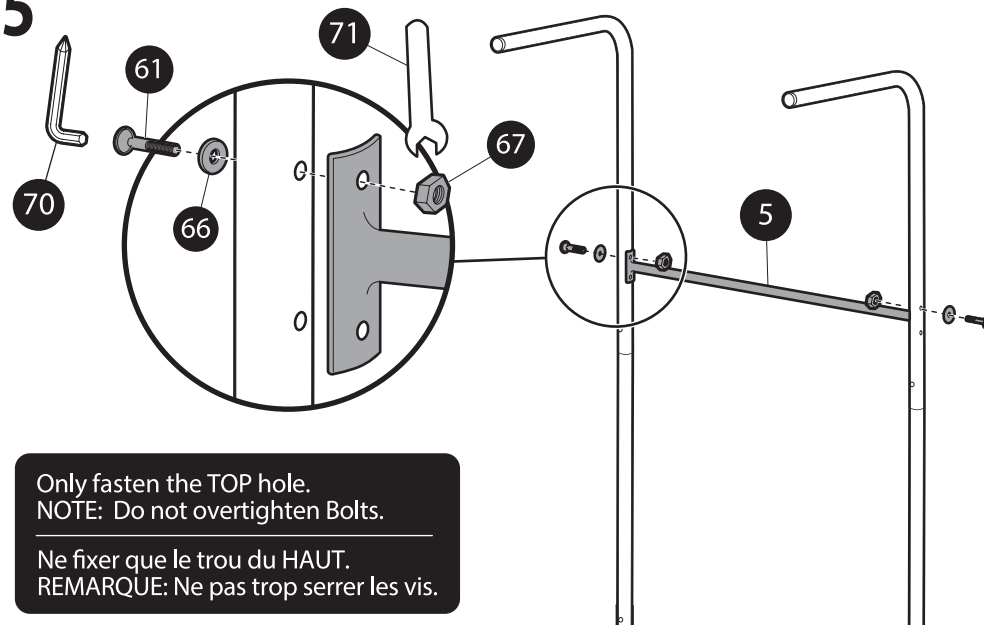
Do not overtighten Bolts.

Ne pas trop serrer les vis.

4



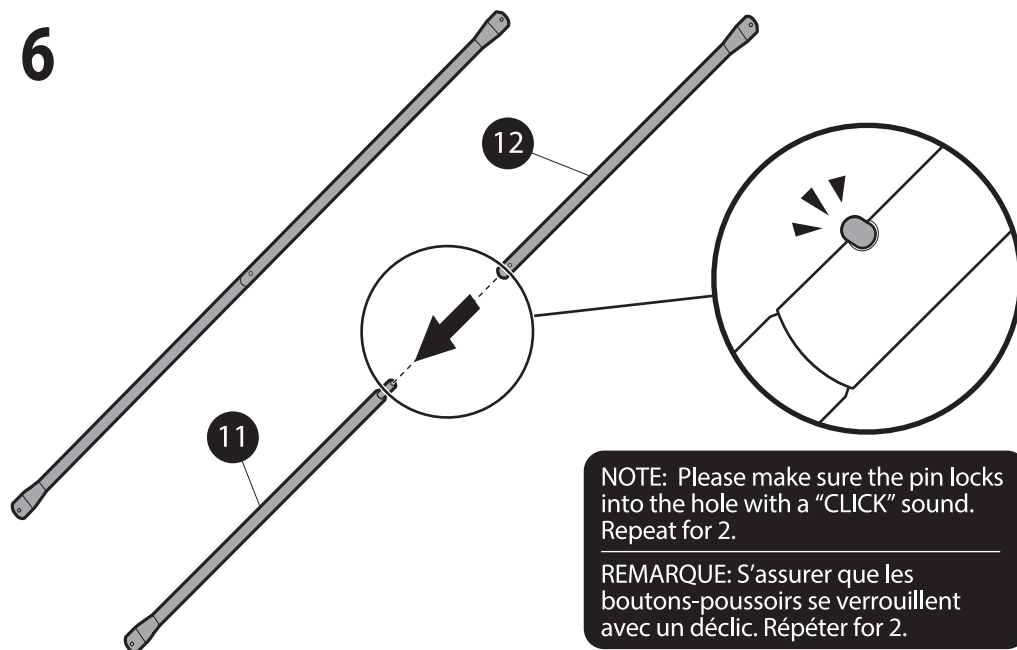
5



Only fasten the TOP hole.
NOTE: Do not overtighten Bolts.

Ne fixer que le trou du HAUT.
REMARQUE: Ne pas trop serrer les vis.

6



NOTE: Please make sure the pin locks into the hole with a "CLICK" sound. Repeat for 2.

REMARQUE: S'assurer que les boutons-poussoirs se verrouillent avec un déclic. Répéter for 2.

7

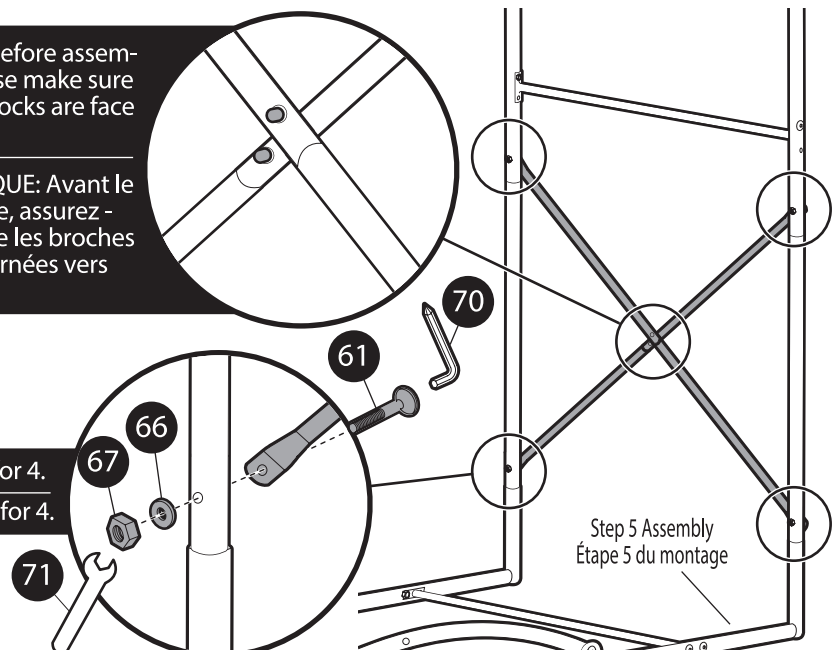
NOTE: Before assembly please make sure the pin locks are face forward.

A

REMARQUE: Avant le montage, assurez-vous que les broches sont tournées vers l'avant.

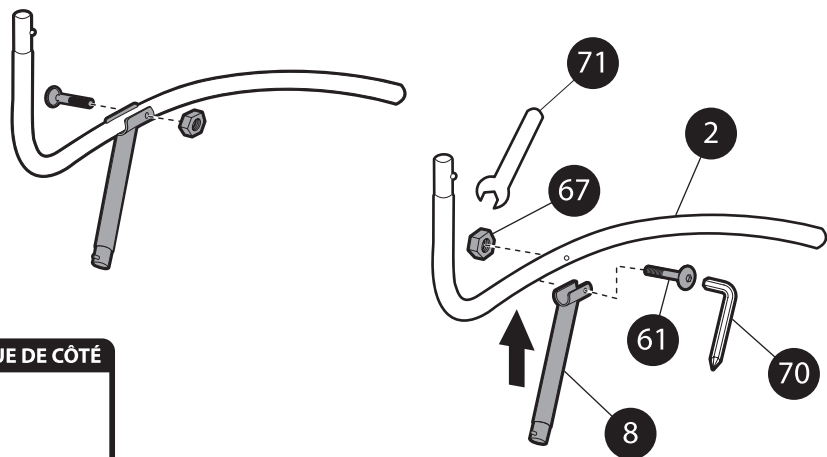
B

Repeat for 4.
Répéter for 4.



Step 5 Assembly
Étape 5 du montage

8



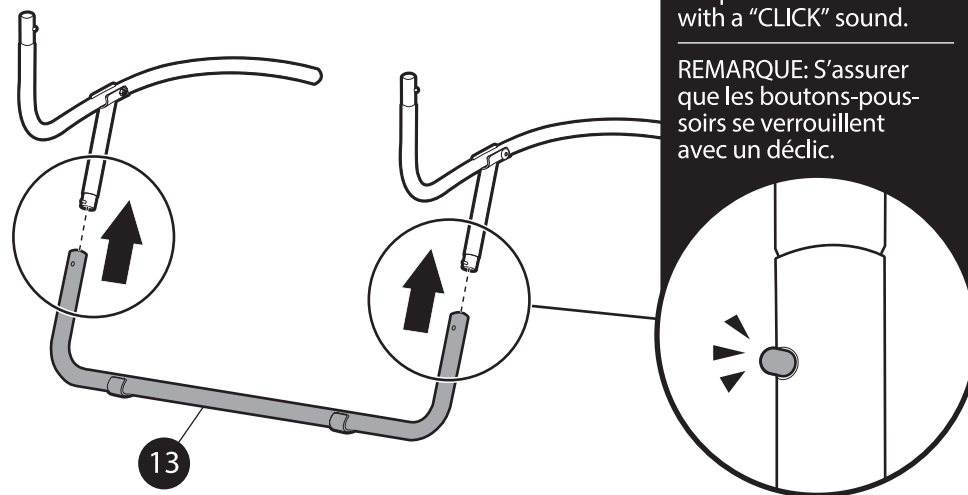
SIDE VIEW / VUE DE CÔTÉ



Do not overtighten Bolts.
Repeat for both sides.

Ne pas trop serrer les vis.
Répétez pour les deux côtés.

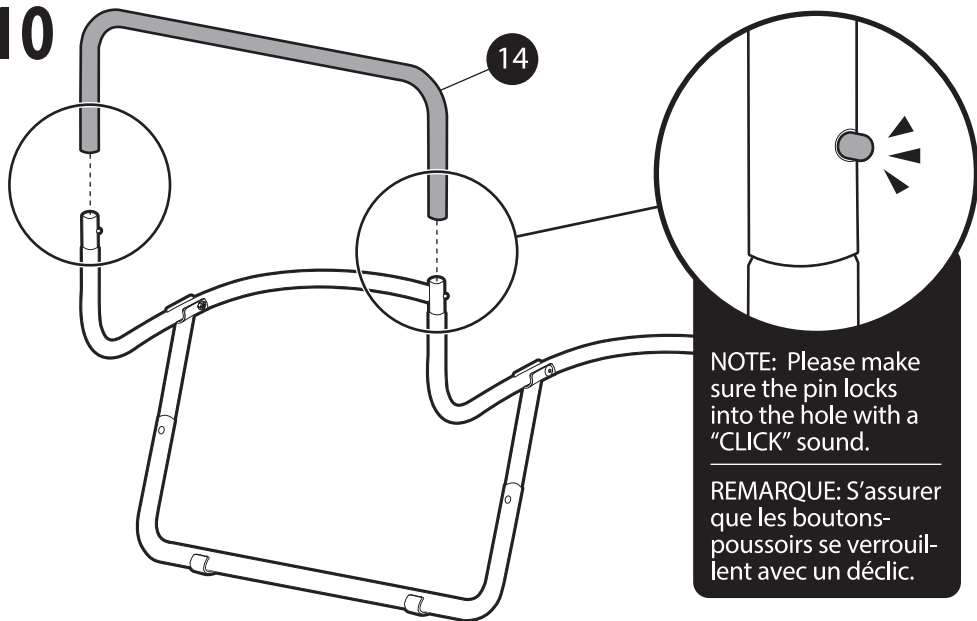
9



NOTE: Please make sure the pin locks into the hole with a "CLICK" sound.

REMARQUE: S'assurer que les boutons-poussoirs se verrouillent avec un déclic.

10



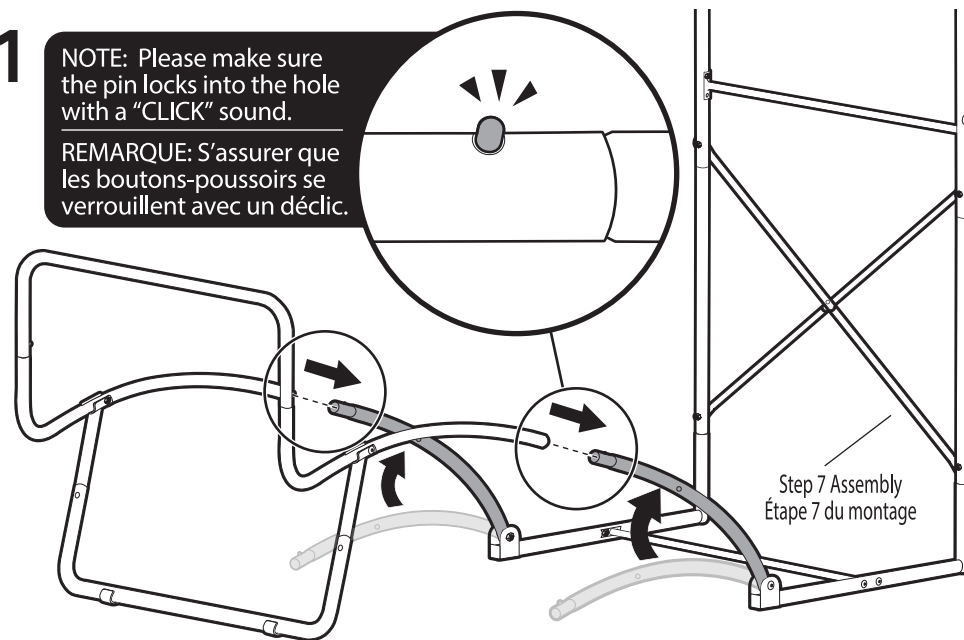
NOTE: Please make sure the pin locks into the hole with a "CLICK" sound.

REMARQUE: S'assurer que les boutons-poussoirs se verrouillent avec un déclic.

11

NOTE: Please make sure the pin locks into the hole with a "CLICK" sound.

REMARQUE: S'assurer que les boutons-poussoirs se verrouillent avec un déclic.



Step 7 Assembly
Étape 7 du montage

12

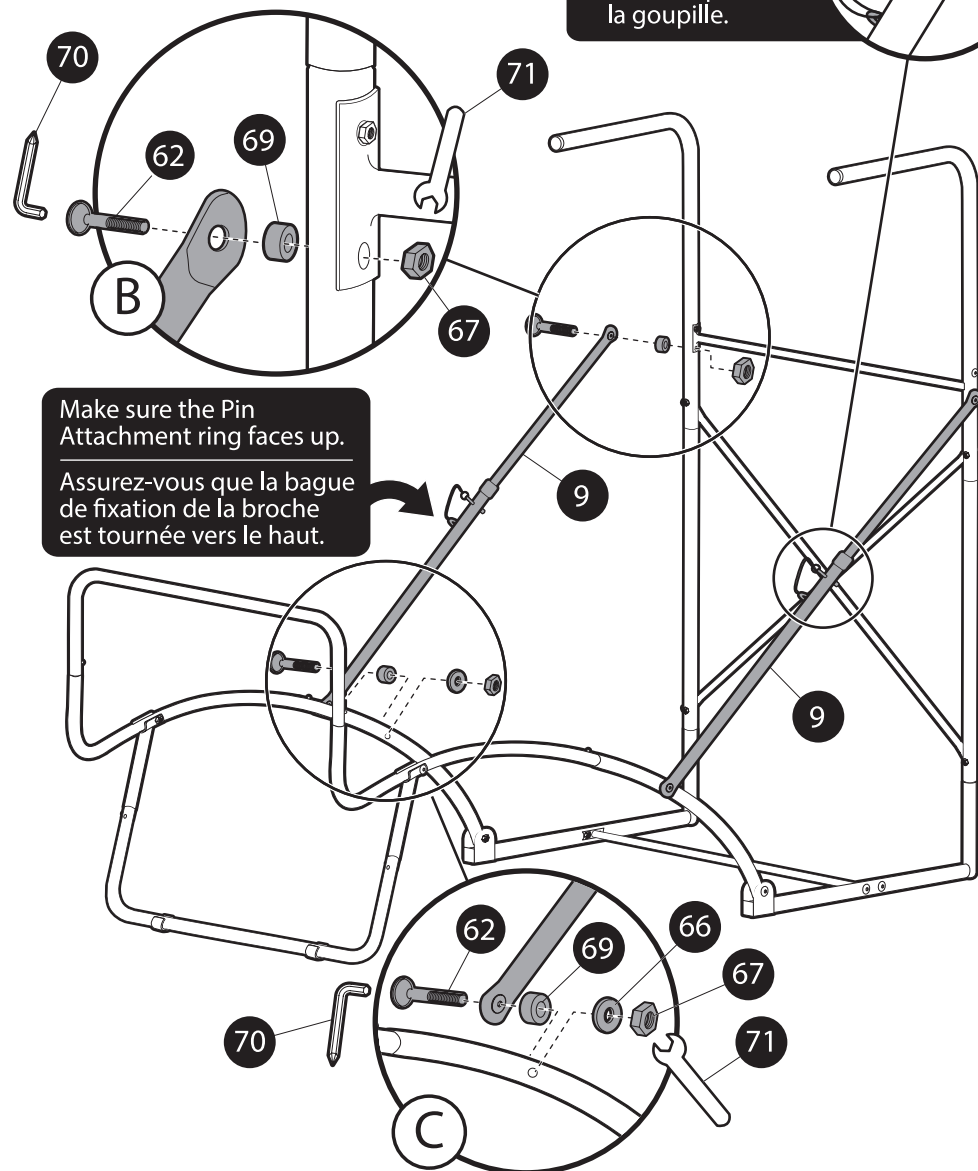
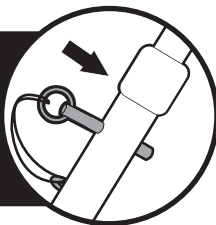


Do not overtighten Bolts.
Repeat for both sides.

Ne pas trop serrer les vis.
Répétez pour les deux côtés.

A

Extend the pole
and lock with pin.
Allonger le poteau
et le bloquer avec
la goupille.

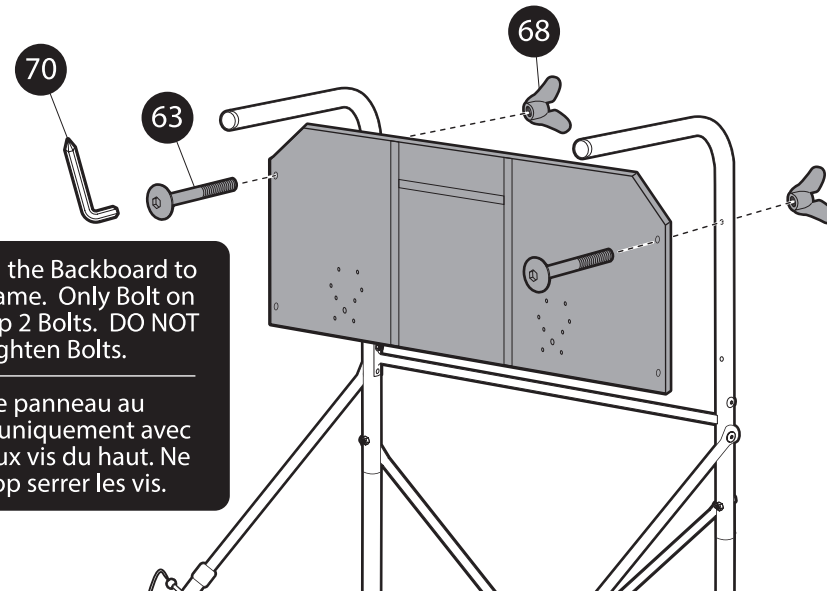


13



Fasten the Backboard to the Frame. Only Bolt on the Top 2 Bolts. DO NOT overtighten Bolts.

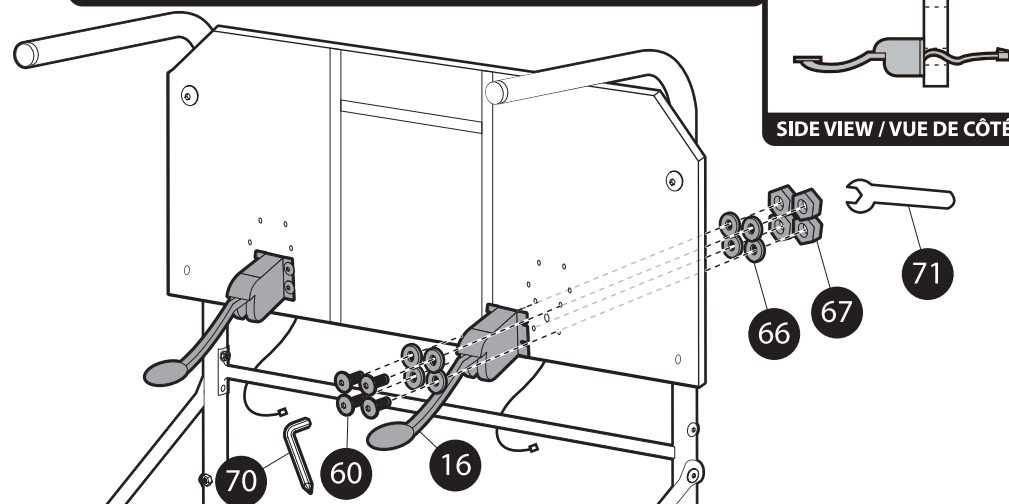
Fixer le panneau au cadre uniquement avec les deux vis du haut. Ne pas trop serrer les vis.



14

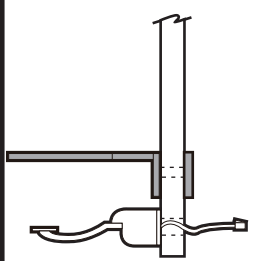
NOTE: Thread Paddle Wire through bottom hole before tightening bolts. Repeat for both sensors.

REMARQUE: Faire passer le fil de la palette dans le trou du bas avant de serrer les boulons. Répéter pour l'autre capteur.



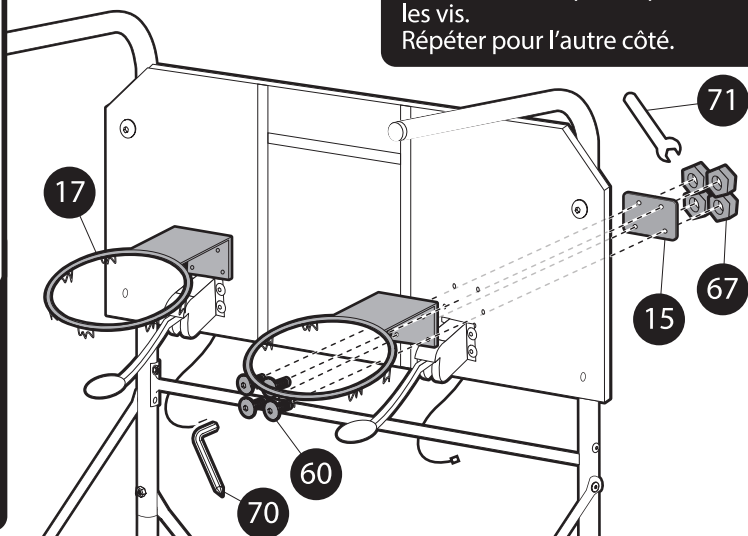
15

SIDE VIEW / VUE DE CÔTÉ

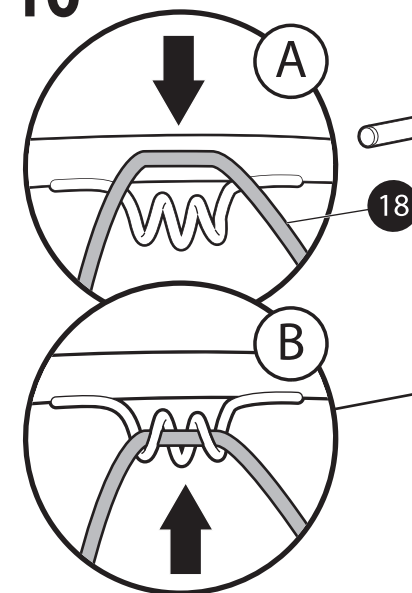


Secure the Basketball Rim in place by using the hardware.

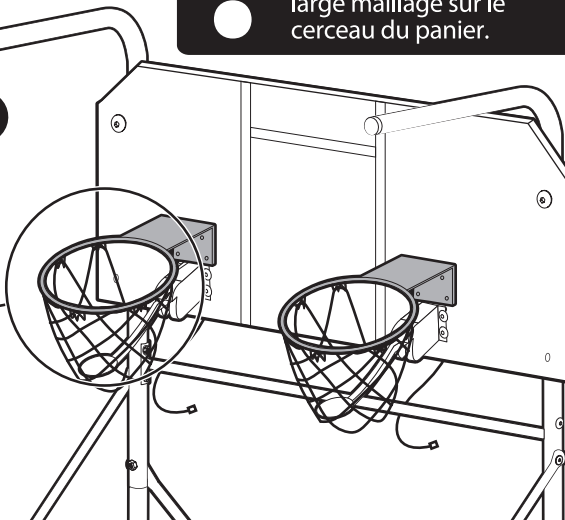
Fixer l'anneau de basketball en place à l'aide des pièces de quincaillerie.



16



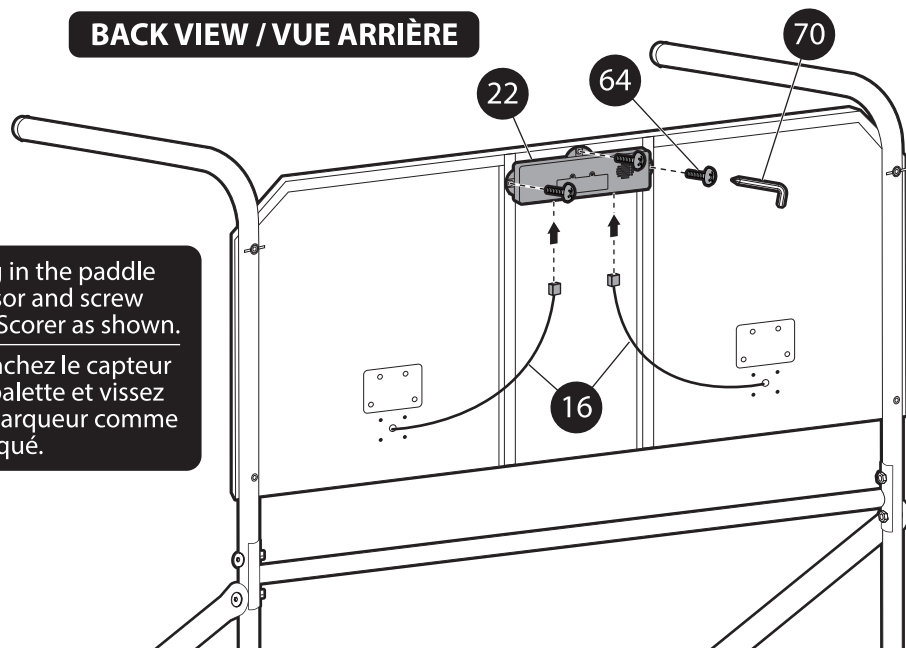
Attach the part with larger meshes to the rim.
Fixez la partie au plus large maillage sur le cerceau du panier.



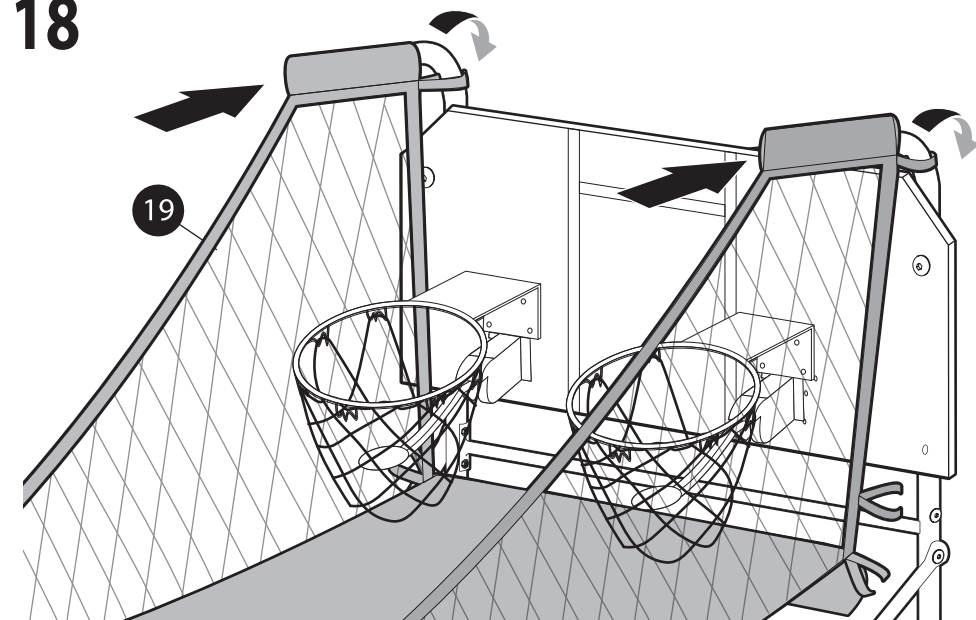
17

BACK VIEW / VUE ARRIÈRE

Plug in the paddle sensor and screw the Scorer as shown.
Branchez le capteur de palette et vissez le marqueur comme indiqué.

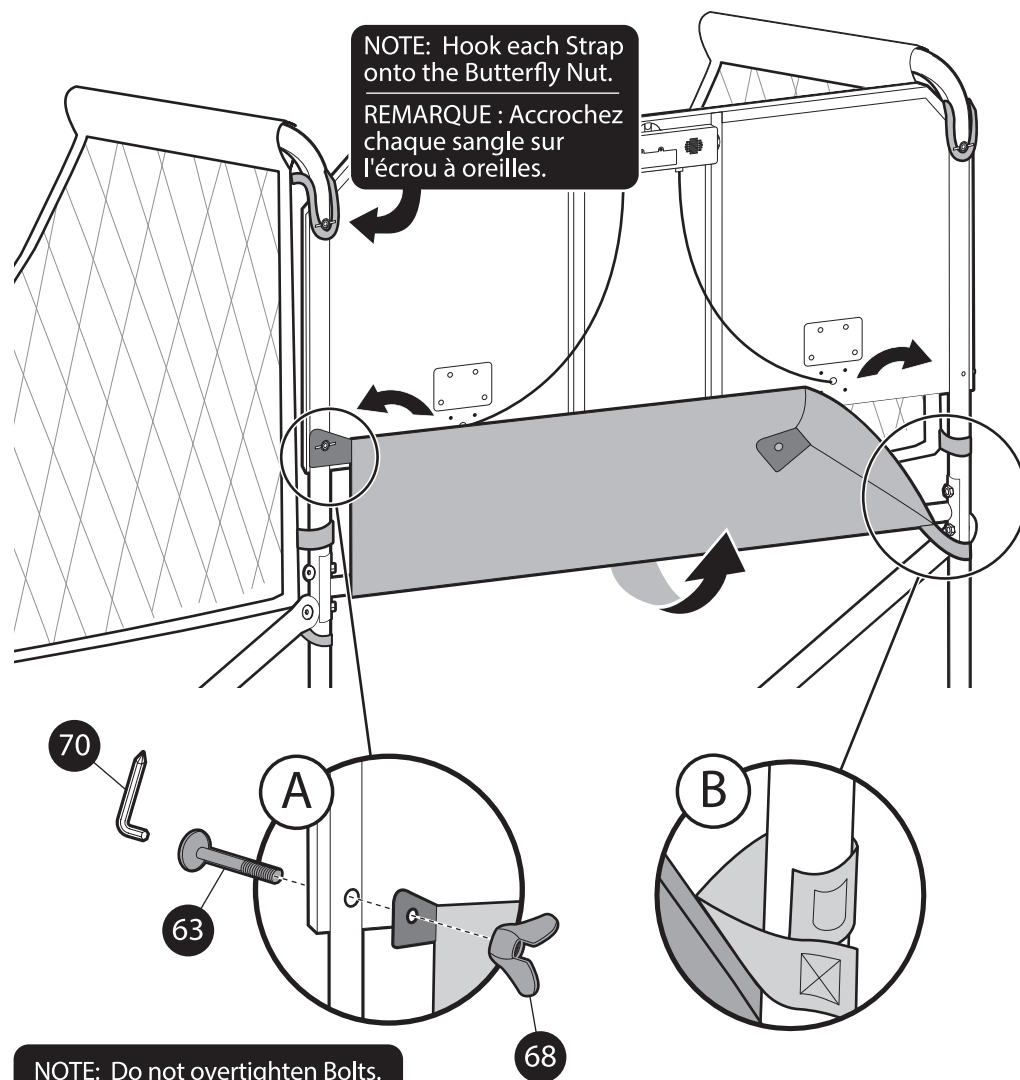


18



19

BACK VIEW / VUE ARRIÈRE

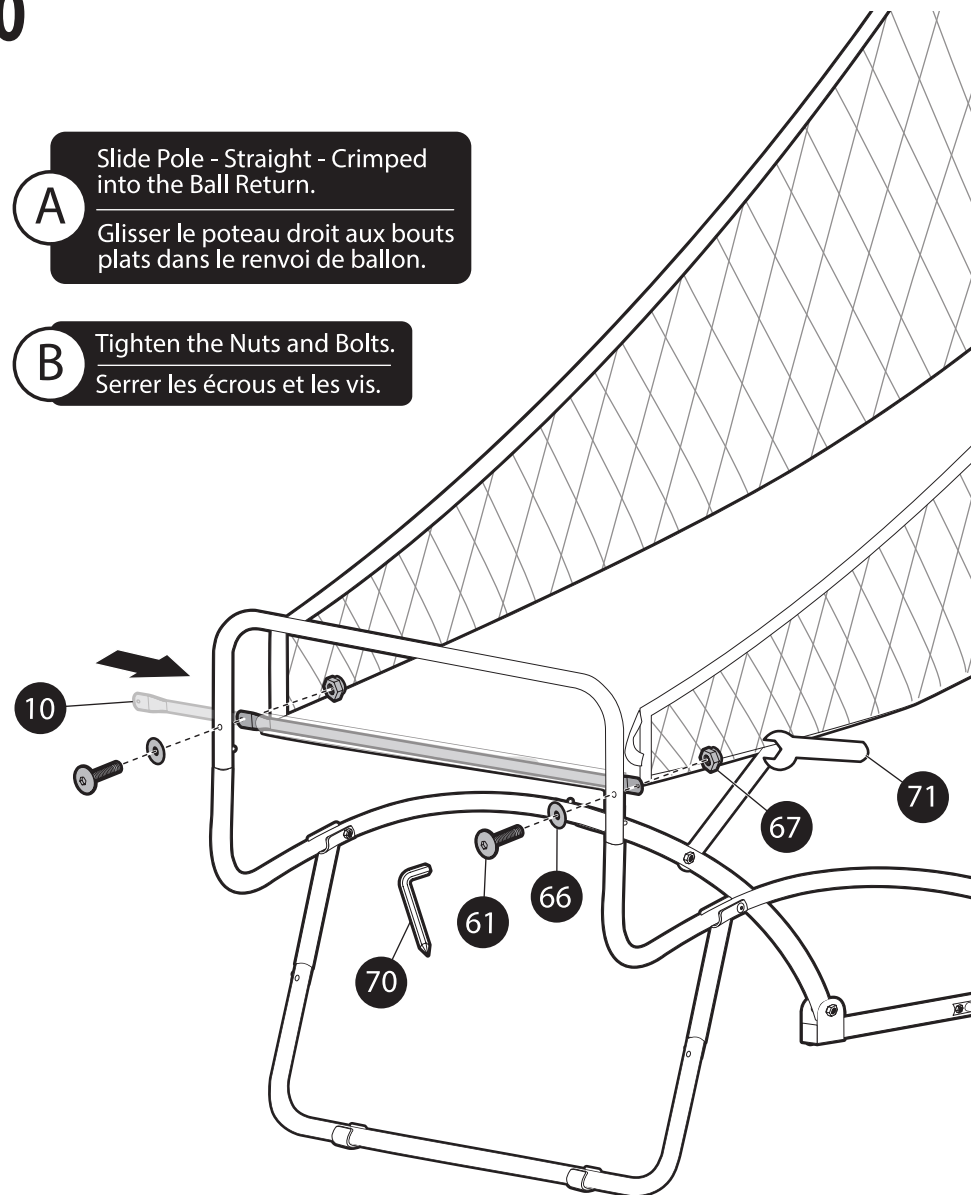


NOTE: Do not overtighten Bolts. Repeat for the other side.

REMARQUE: Ne pas trop serrer les vis. Répéter pour l'autre côté.

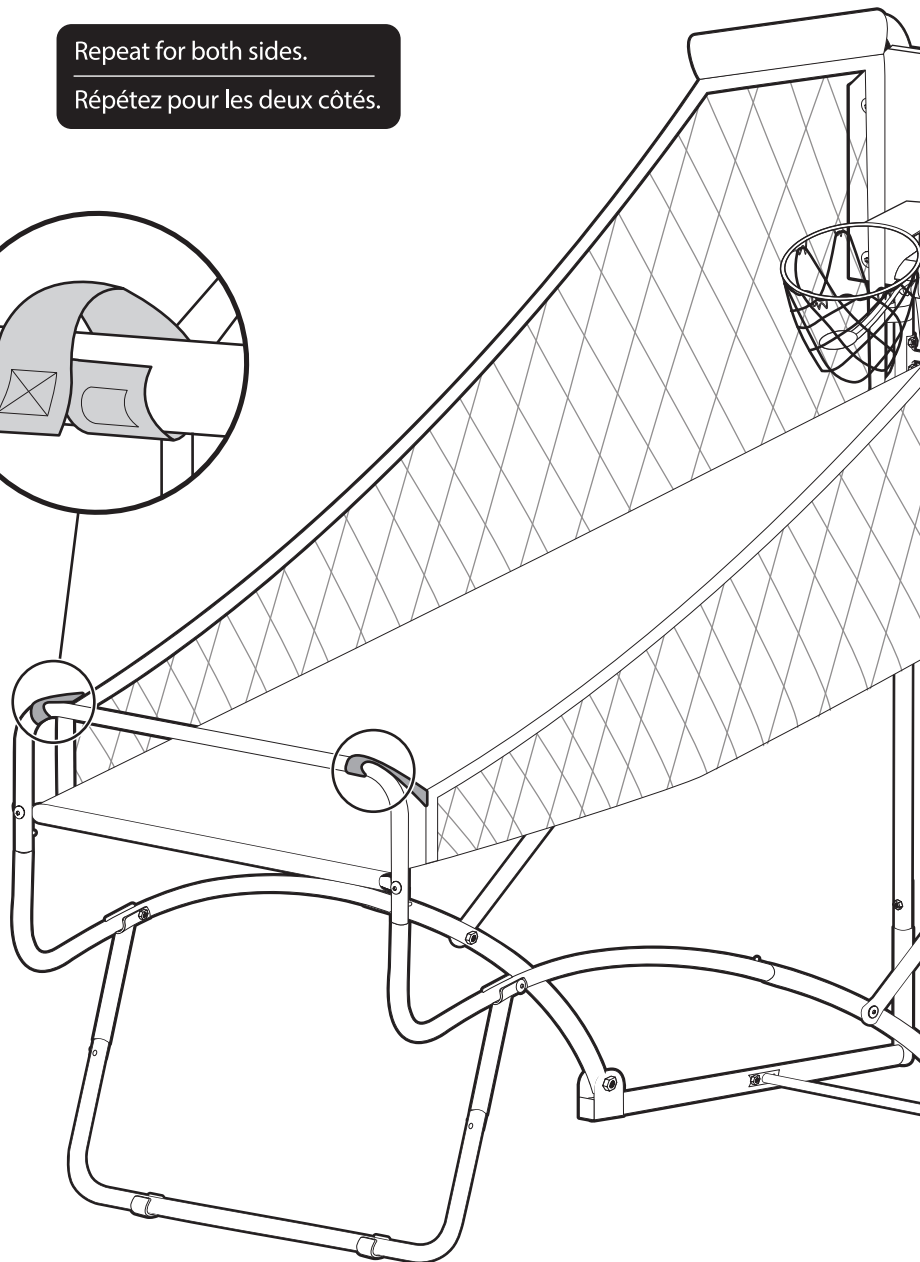
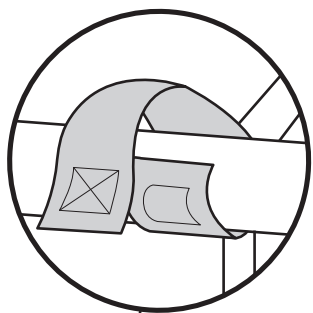
20

- A Slide Pole - Straight - Crimped into the Ball Return.
Glisser le poteau droit aux bouts plats dans le renvoi de ballon.
- B Tighten the Nuts and Bolts.
Serrer les écrous et les vis.

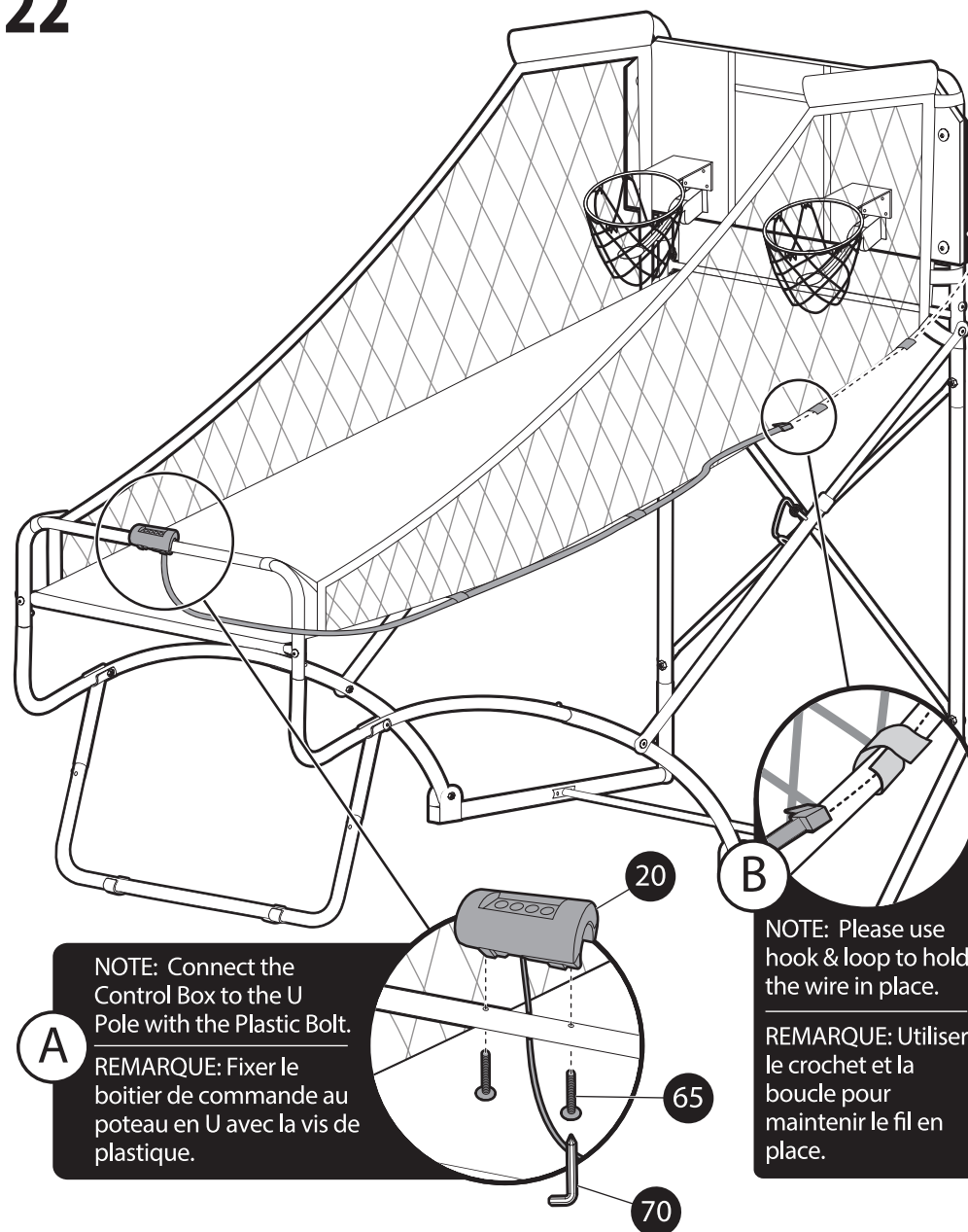


21

Repeat for both sides.
Répétez pour les deux côtés.



22



NOTE: Connect the Control Box to the U Pole with the Plastic Bolt.

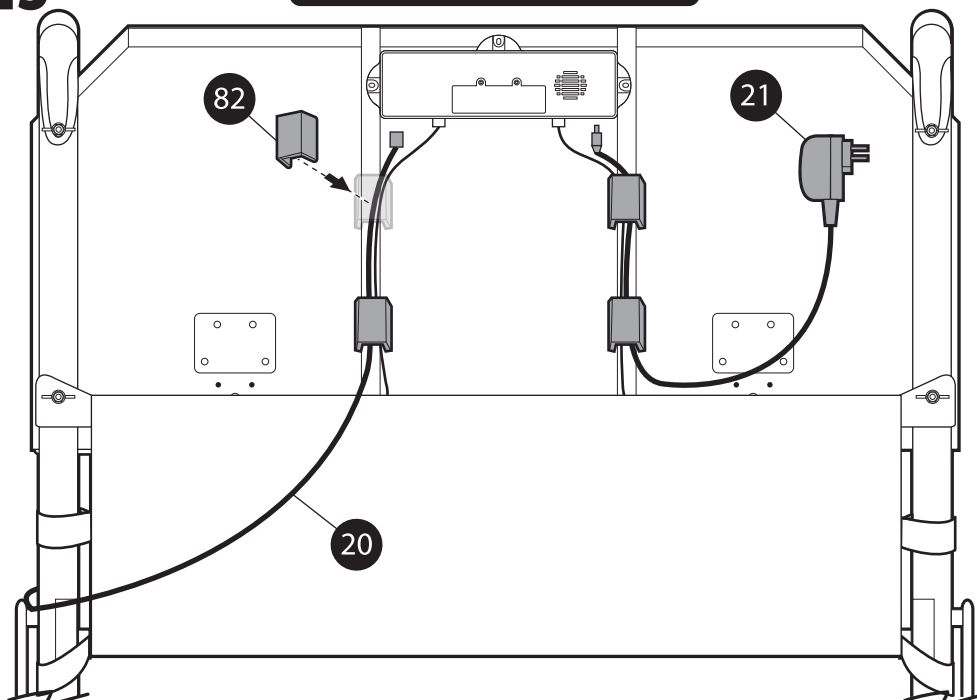
REMARQUE: Fixer le boîtier de commande au poteau en U avec la vis de plastique.

NOTE: Please use hook & loop to hold the wire in place.

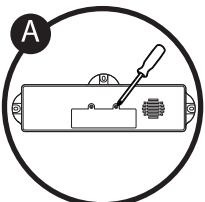
REMARQUE: Utiliser le crochet et la boucle pour maintenir le fil en place.

23

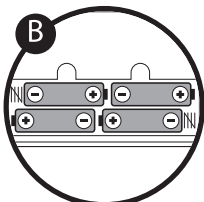
BACK VIEW / VUE ARRIÈRE



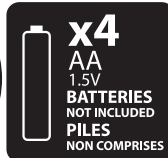
BATTERY BOX / BOITE À PILES



- Unscrew and remove cover.
- Dévissez la vis et enlevez le couvercle.



- Insert 4 AA Batteries.
- Installez 4 piles AA.

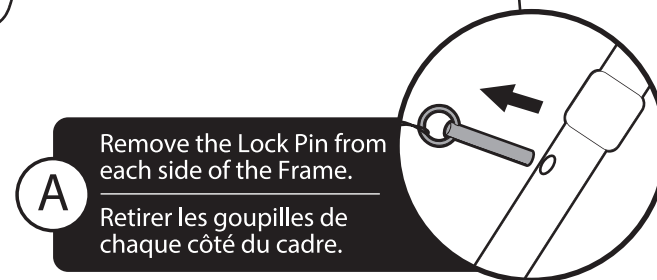
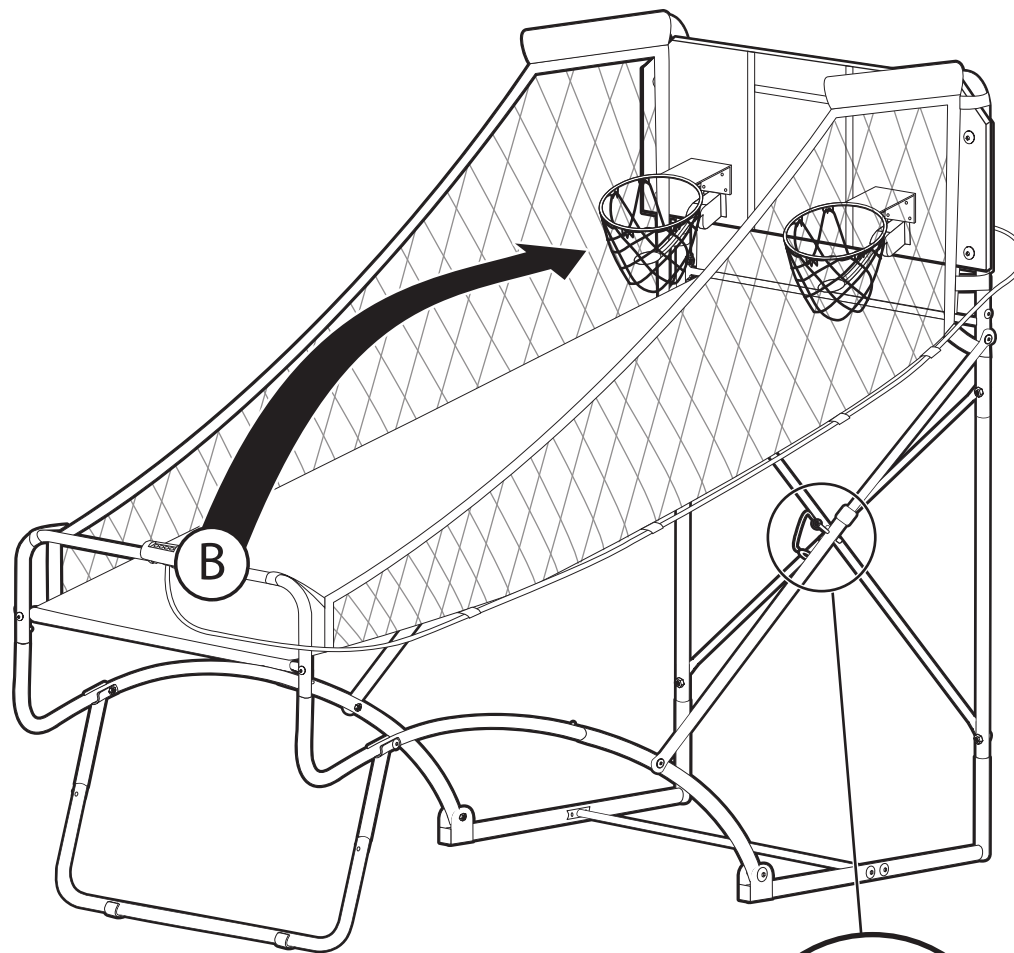


- Return cover and insert Screw.
- Installez le couvercle et revissez la vis.

Your Game has 2 Power Source Options:
1.) Insert 4 AA Batteries (NOT INCLUDED) into the Scorer Back.
2.) Plug in the Power Adapter as shown. Connect all wires to their correct connections.
3.) Please use this clip to fasten wires to the backboard support frame.

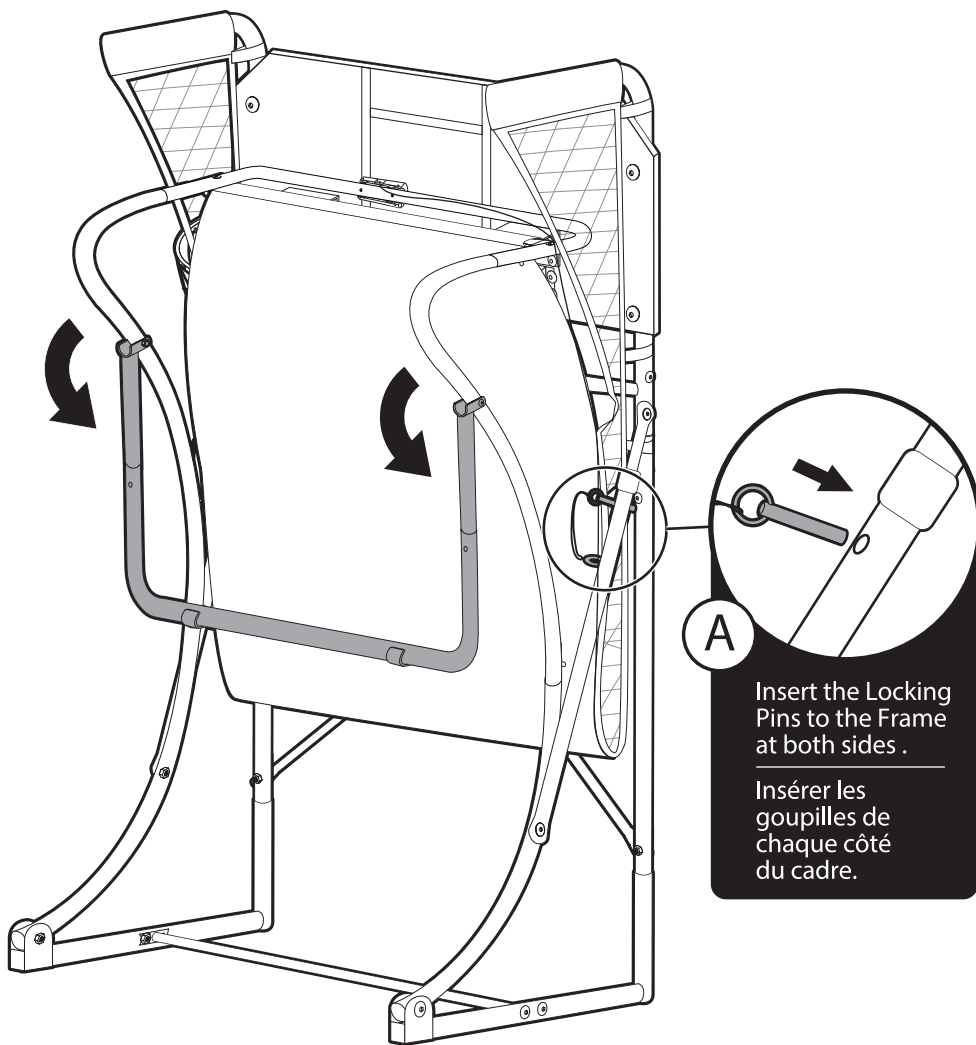
Le jeu a deux options d'alimentation :
1.) Insérer trois piles AA (NON COMPRISES) au dos du pointeur.
2.) Brancher l'adaptateur d'alimentation, comme illustré. Connecter tous les fils au bon endroit.
3.) Veuillez utiliser ce clip pour fixer les fils au cadre de support du panneau arrière.

A - STORAGE / RANGEMENT



Remove the Lock Pin from each side of the Frame.
Retirer les goupilles de chaque côté du cadre.

B



A

Insert the Locking Pins to the Frame at both sides .

Insérer les goupilles de chaque côté du cadre.

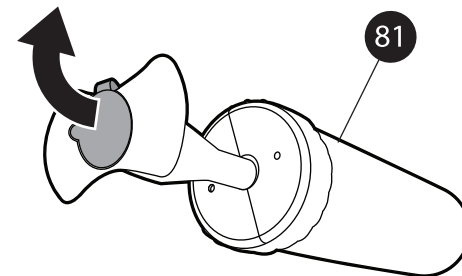
B

Fold the Front Legs down.

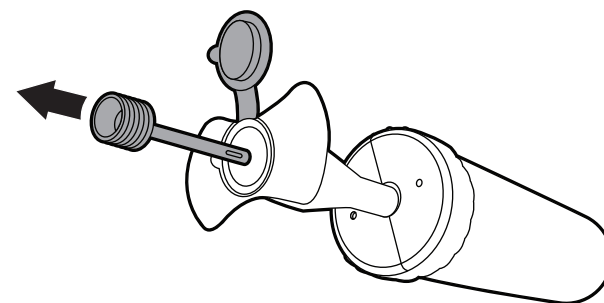
Rabattre les pieds avant.

BALL PUMP INSTRUCTIONS MODE D'EMPLOI DE LA POMPE POUR BALLON

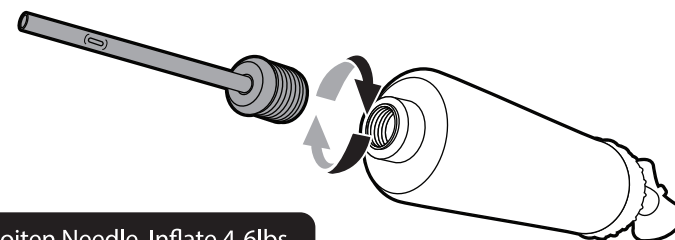
A



B



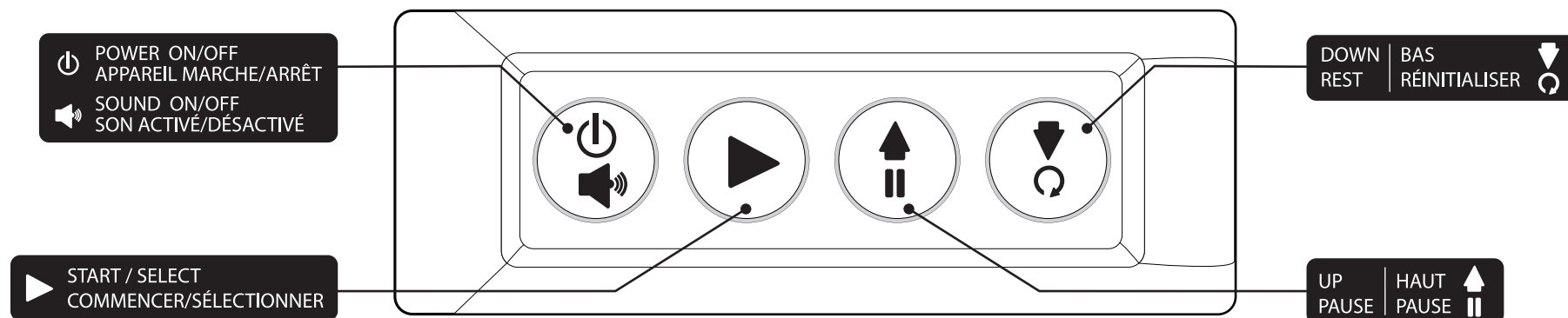
C



Moiten Needle, Inflate 4-6lbs.

Humidifier L'aiguille, Gonfler 4-6po.

CONTROL BOX OPERATIONS / COMMANDES



- () Power and Sound ON/OFF – Press to turn the game ON. Press again while the game is on to turn the sound OFF and ON. Hold to turn the game OFF.
- () Start/Select – Press to start your game or to select your game/time options as displayed on the scorer.
- () Up/Pause – Press to scroll UP through the options. Press during game play to stop the clock and take a timeout. Press to resume play.
- () Down/Reset – Press to scroll DOWN through the options. Press at the end of the game to play the same game again. Hold for 2 seconds at anytime to reset back to game selection.

QUICK START:

- Press () to turn the game on.
- Press () or () to scroll through game options. Press () to select the announced game.
- Press () or () to scroll through time options (45, 60, 75 or 90). Press () to select the announced time.

NOTE: Some games may not have time options.

- () Alimentation et son MARCHÉ/ARRÊT – Appuyer sur cette touche pour allumer le jeu. Appuyer sur la touche pendant la partie pour désactiver et activer le son, puis la maintenir enfoncée pour éteindre le jeu.
- () Commencer/Sélectionner – Appuyer sur cette touche pour lancer la partie ou pour sélectionner les options de jeu et de temps qui s'affichent sur le pointeur.
- () Haut/Pause – Appuyer pour faire défiler les options vers le HAUT. Appuyer sur cette touche pendant la partie pour arrêter le chronomètre et prendre un temps mort, puis pour reprendre le jeu.
- () Bas/Réinitialiser – Appuyer pour faire défiler les options vers le BAS. Appuyer sur cette touche à la fin de la partie pour rejouer au même jeu. Maintenir la touche enfoncée pendant deux secondes à tout moment pour revenir à la sélection de jeu.

DÉMARRAGE RAPIDE :

- Appuyer sur () pour allumer le jeu.
- Appuyer sur () ou () pour faire défiler les options de jeu. Appuyer sur () pour sélectionner le jeu affiché.
- Appuyer sur () ou () pour faire défiler les options de temps (45, 60, 75 ou 90). Appuyez sur () pour sélectionner le temps affiché.

N.B. : Certains jeux n'ont pas d'options de temps.

GAME PLAY

1. Solo Game (1 Player Game)

- Select your game length - 45, 60, 75 or 90 seconds
- All shots are worth 2 points until the last 15 seconds, when each shot is worth 3 points.
- Try and achieve your personal record by scoring as many points before the clock expires.

2. One on One (2 Player Game)

- Select your game length - 45, 60, 75 or 90 seconds
- All shots are worth 2 points until the last 15 seconds, when each shot is worth 3 points.
- The player with the most points when time expires wins.

3. Tug of War (2 Player Game)

- The player who makes a shot will add 2 points to their score and subtract 2 points from their opponent's score.
- First player to reach 10 points is the winner.

4. Game Winner (1 Player Game)

- You are losing the game, down 97-98. Can you make the game winning shot?
- The clock counts down from 5 seconds.
- Sink the game winning shot on the LEFT Hoop before time runs out.

5. Checkpoint (1 Player Game)

- Race to match the Checkpoint Score before time runs out.
- Your score displays on the HOME side. The Checkpoint Score to achieve is displayed on the VISITOR side. There is a pre-set time limit of 60 seconds.
- All shots are worth 2 points until the last 10 seconds, when each shot is worth 3 points.
- When a Checkpoint is reached, additional time is added to the clock and the next Checkpoint is displayed.
- If a player scores 99 points, the player wins and the game is over.

6. 4 Player Tournament (4 Player Game)

- Game 1 is a competition between players 1 and 4. Game 2 is a competition between players 2 and 3.
- The winner of Game 1 and Game 2 will compete in the Championship - Game 3.
- The player with the most points at the end of game 3 is the winner of the tournament!
- All shots are worth 2 points until the last 15 seconds, when each shot is worth 3 points.

7. Side to Side (1 Player Game)

- The game starts with you shooting at the HOME side hoop.
- During the game, your score will progressively move faster back and forth from the HOME side to the VISITOR side.
- Points will only count if you make a shot in the basket where your score is currently displayed.
- All shots are worth 2 points.
- Try to score as many points as possible before time runs out. Can you keep up?

8. Cross Court (2 Player Game)

- Players shoot at the basket that displays their score. Scores will switch baskets every couple seconds. Be careful not to score points for your opponent!
- The TIME display will show either "12" or "21". The "1" in the 12 stands for Player 1. The "2" in the 12 stands for Player 2.
- When showing "12", Player 1 will score points for every shot made on the HOME side (left side) and Player 2 will score points for every shot made on the VISITOR side (right side).
- During game play, you will hear a "swishing" sound which means that your target hoop has now switched. Your scores will switch sides.
- Now the TIME display will show "21". Player 2 will now score points for every shot made on the HOME side and Player 1 will score points for every shot made on the VISITOR side.
- All shots are worth 2 points until the last 15 seconds, when each shot is worth 3 points.
- The player with the most points when time expires wins.

JEU

1. Jeu en solo (1 joueur)

- Choisir la durée de la partie : 45, 60, 75 ou 90 secondes.
- Les paniers valent 2 points, sauf pendant les 15 dernières secondes, où ils en valent 3.
- Essayez de battre votre record personnel en marquant le plus de points possible avant la fin de la partie.

2. Un contre un (2 joueurs)

- Choisir la durée de la partie : 45, 60, 75 ou 90 secondes.
- Les paniers valent 2 points, sauf pendant les 15 dernières secondes, où ils en valent 3.
- Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne!

3. Souque-à-la-corde (2 joueurs)

- Le joueur qui réussit un panier ajoute 2 points à son pointage et en soustrait 2 à celui de son adversaire.
- Le premier joueur qui atteint 10 points remporte la partie.

4. Panier gagnant (1 joueur)

- Vous êtes en train de perdre la partie, menée 97-98. Pouvez-vous faire le panier gagnant?
- Le chronomètre lance un décompte de 5 secondes.
- Marquez le point gagnant dans le panier de GAUCHE avant la fin du compte à rebours.

5. Pointage cible (1 joueur)

- Dépêchez-vous à atteindre le pointage cible avant que le temps ne soit écoulé.
- Votre pointage s'affiche sur le côté LOCAL (« HOME »). Le pointage à atteindre est affiché du côté VISITEUR (« VISITOR »). Il y a une limite de temps prédéfinie de 60 secondes.
- Les paniers valent 2 points, sauf pendant les 10 dernières secondes, où ils en valent 3.
- Lorsqu'un pointage cible est atteint, du temps supplémentaire s'ajoute au chronomètre et le pointage cible suivant s'affiche.
- Lorsque le joueur atteint 99 points, il gagne et la partie est terminée.

6. Tournoi à 4 joueurs (4 joueurs)

- La première partie est une compétition entre les joueurs 1 et 4, et la deuxième partie, entre les joueurs 2 et 3.
- Les vainqueurs des deux premières parties participeront au championnat : la troisième partie.
- Le joueur ayant le plus de points à la fin de la troisième partie est le vainqueur du tournoi!
- Les paniers valent 2 points, sauf pendant les 15 dernières secondes, où ils en valent 3.

7. Côte à côte (1 joueur)

- La partie commence par un tir dans le panier du côté LOCAL (« HOME »).
- Au cours de la partie, votre pointage se déplacera progressivement, de plus en plus rapidement, du côté LOCAL au côté VISITEUR (« VISITOR ») et vice-versa.
- Les points ne seront comptabilisés que si vous effectuez un tir dans le panier où votre score est actuellement affiché.
- Tous les paniers valent 2 points.
- Essayez de marquer le plus de points possible avant que le temps ne soit écoulé. Pouvez-vous tenir le coup?

8. Coup croisé (2 joueurs)

- Les joueurs tirent sur le panier qui affiche leur pointage. Les pointages changent de panier toutes les deux secondes. Attention à ne pas marquer des points pour votre adversaire!
- L'écran TEMPS (« TIME ») affiche soit « 12 » soit « 21 ». Le « 1 » dans le 12 représente le joueur 1. Le « 2 » dans le 12 représente le joueur 2.
- Lorsque l'affichage indique « 12 », le joueur 1 marque des points pour chaque panier effectué du côté LOCAL (« HOME »), à gauche, et le joueur 2 marque des points pour chaque panier effectué du côté VISITEUR (« VISITOR »), à droite.
- Pendant la partie, vous entendrez un bruissement qui signifie que votre panier cible a changé. Vos pointages changeront de côté.
- L'affichage du TEMPS indiquera maintenant « 21 ». Le joueur 2 marquera des points pour chaque panier effectué du côté LOCAL et le joueur 1, du côté VISITEUR.
- Les paniers valent 2 points, sauf pendant les 15 dernières secondes, où ils en valent 3.
- Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne!

FCC IDENTIFIER :

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.

Warning! Changes or modifications to this unit 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.

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)

BATTERY WARNING

DO NOT mix old and new batteries.
DO NOT mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (ni-cad, ni-mh, etc.) batteries.
DO NOT dispose of batteries in fire, batteries may explode or leak.

MADE IN CHINA

Limited Warranty

As described in and as limited by this Limited Warranty, EastPoint Sports Ltd., LLC (the "Company") warrants this Product to be free from defects in workmanship and materials for a period of 90 days from the date of original purchase. The term defects shall mean any imperfections that impair the use of the product. The Company reserves the right to request confirmation of Proof of Purchase when requesting parts or service in order to confirm that this Product is within its warranty period and terms.

What is Covered: Except as provided herein, this Limited Warranty covers all defects in materials and workmanship. This Limited Warranty is void if the Product is:

- Damaged through improper usage or storage, negligence, misuse, abuse, transportation damage, acts of nature, or accident (including failure to follow the instructions supplied with the product).
- Used in commercial applications, rentals or a commercial environment.
- Modified or repaired by anyone not authorized by the Company.

What is Not Covered:
The Limited Warranty does not cover:

- Expendable items such as cosmetic parts, game playing accessories, and any other items that may show signs of wear due to normal usage.
- Any transportation/delivery/installation costs incurred by the Consumer (either home from the original place of purchase or back to the original place of purchase).
- Items not purchased from an authorized retailer (ie: this warranty does not apply to so-called "grey market" goods (those goods purchased from a third party)).

What the Company Will Pay For:

- If any part or component of the Product which is covered by this Limited Warranty is found by the Company to be defective, the Company will provide replacement parts without charge. The Company's obligation to repair or replace the Product or any portion of thereof, shall be limited to the original purchase price of the product.
- If during the Limited Warranty period, the product is found to be defective, the Company will, at the Company's option, repair, replace or make remuneration for the Product (either the same or equivalent value) without charge.

How to Obtain Warranty Service: In order to enforce your rights under this Limited Warranty, you must follow these procedures:

- You must return the ORIGINAL COPY OF YOUR SALES RECEIPT to the Company showing a purchase from an authorized retailer.
- You must call the Company's Consumer Service Department at 1-973-585-4747 on Monday through Friday between the hours of 9:00 A.M. and 5:00 P.M. (EST) to notify the Company of the nature of the problem.
- At the Company's option, replacement parts or a new Product (either the same or equivalent value) will be sent to you at no charge.
- If you are instructed to return the Product to the Company for servicing, you are responsible for shipping the Product, at your expense, to the address designated by the Company in packaging that will protect against further damage.
- You must also include your name, address, daytime telephone number, Product model number, and a description of the problem.
- The Company will pay for any shipping charges to return the repaired or replaced Product to you.

THIS LIMITED WARRANTY IS AVAILABLE ONLY TO THE ORIGINAL PURCHASER OF THE PRODUCT, PURCHASING FROM AN AUTHORIZED RETAILER, AND IS VALID ONLY IN THE UNITED STATES AND CANADA.
THE COMPANY'S LIABILITY IS LIMITED TO THE REPAIR, REPLACEMENT, OR REMUNERATION, AT ITS OPTION, OF ANY DEFECTIVE PRODUCT AND SHALL NOT INCLUDE ANY LIABILITY FOR INDIRECT, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. THIS WARRANTY IS EXPRESSLY MADE IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY AND THE IMPLIED WARRANTY OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR DO NOT ALLOW FOR EXCLUSION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES. TO THAT EXTENT, THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This Limited Warranty gives you specific legal rights, but you may also have other rights that vary from state to state. If you have questions regarding this Limited Warranty or the operation of the Product, you may call or write us.

ALL WARRANTY CLAIMS MUST BE ACCOMPANIED BY AN ORIGINAL COPY OF THE SALES RECEIPT/PROOF OF PURCHASE. REPORT ANY DEFECTS TO: EastPoint Sports, 20 Commerce Boulevard, Succasunna, NJ 07876, 1-973-585-4747
PRINTED IN CHINA

IDENTIFIANT FCC :

Ce produit est conforme à la partie 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes : 1) ce produit ne doit pas causer de brouillage préjudiciable et 2) ce produit doit pouvoir recevoir toutes les interférences, notamment celles qui peuvent entraîner un fonctionnement non souhaité.

Mise en garde : L'utilisation de ce produit pourrait être proscrite à la suite de toute modification apportée sans le consentement exprès de la partie responsable de la conformité.
N.B. : Ce produit a été évalué et jugé conforme aux limites fixées pour les appareils numériques de classe B selon la partie 15 des règlements de la FCC. Ces limites visent à assurer une protection raisonnable contre le brouillage préjudiciable en milieu résidentiel. Ce produit génère, utilise et peut émettre de l'énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut nuire aux communications radio. Cependant, rien ne peut garantir qu'aucun brouillage ne se produira dans une installation donnée. Si le produit nuit aux communications radio ou télévisées – ce qui se vérifie en allumant et en éteignant le produit –, l'utilisateur peut essayer de régler le problème par l'un ou l'autre des moyens suivants :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Éloigner le produit du récepteur.
- Brancher le produit sur une prise d'un circuit distinct de celui sur lequel le récepteur est branché.
- Consulter le détaillant ou un technicien expérimenté en radio et télédiffusion.

CAN ICES-3(B)/NMB-3(B)

MISES EN GRADE CONCERNANT LES PILES

Ne pas mélanger les piles vieilles et nouvelles.
Ne pas mélanger des piles alcalines (carbon-zinc) avec des piles standards ou piles rechargeables (ni-cad, ni-mh, etc.).
Ne pas jeter les piles au feu, les piles pourraient exploser ou couler.

MADE IN CHINA / FABRIQUE EN CHINE

GARANTIE LIMITÉE

Aux termes de la présente garantie limitée, EastPoint Sports Ltd., L.L.C. (la « société ») garantit cet article contre tout défaut de fabrication et de matériel pendant 90 jours à partir de la date d'achat. Le terme défaut désigne toute imperfection qui nuit à l'utilisation de l'article. Pour toute réclamation sous garantie (pièce et main-d'œuvre), la Société se réserve le droit d'exiger une preuve d'achat pour confirmer que la garantie est toujours en vigueur.

Ce qui est couvert : La garantie limitée couvre les défauts de matériel et de fabrication, mais ne couvre pas les dommages :

- dus à un usage ou entreposage abusif, incorrect ou négligent, à une catastrophe naturelle, à un accident ou au transport (ni les dommages causés par le non-respect des instructions fournies avec l'article).
- si le jeu est loué ou utilisé à des fins commerciales
- si le jeu est modifié ou réparé par une personne non autorisée par la société.

Ce qui n'est pas couvert : cette garantie limitée ne couvre pas :

- les biens non durables comme les éléments esthétiques, les accessoires de jeu et tout autre composant qui sont sujets à l'usure normale.
- les frais engagés par le consommateur pour la livraison, l'installation ou le transport de l'article (soit du magasin à la résidence du consommateur, ou vice-versa).
- les articles achetés d'un détaillant non autorisé (cette garantie ne couvre pas les articles du marché gris).

Frais assumés par la société :

- Si la société juge qu'une pièce ou un composant de l'article sous garantie est défectueux, elle fournira des pièces de rechange sans frais au consommateur. L'obligation de la société se limite au remplacement ou à la réparation de l'article ou de toute pièce défectueuse, et ne peut dépasser le prix d'achat original de l'article.
- Si l'article est jugé défectueux au cours de la période de garantie, la société réparera l'article ou le remplacera (à sa discrétion) par un article identique ou un autre article de valeur équivalente.

Réclamation sous garantie : voici comment vous devez procéder pour avoir droit aux privilèges de la présente garantie :

- Vous devez envoyer LE REÇU DE CAISSE D'ORIGINE à la société, pour prouver que l'article provient d'un détaillant autorisé.
- Vous devez communiquer avec le Service à la clientèle en composant le 1-973-585-4747, du lundi au vendredi de 9 h à 17 h (HE) pour aviser la société de la nature du problème. La société vous expédiera, à sa discrétion, des pièces de rechange ou un nouvel article (un article identique ou un autre article de valeur équivalente)
- Si la société vous demande de retourner l'article pour le faire réparer, vous êtes responsable de l'expédition à vos frais, à l'adresse indiquée par la société. Vous devez emballer l'article de sorte qu'il ne subisse pas de dommages durant le transport.
- Vous devez également fournir votre nom, adresse et numéro de téléphone durant le jour, le numéro de modèle de l'article et une description du problème.
- La société paiera les frais d'expédition pour vous retourner l'article réparé ou un article de rechange.

CETTE GARANTIE LIMITÉE N'EST OFFERTE QU'À L'ACHETEUR INITIAL, NE COUVRE QUE LES ARTICLES ACHETÉS D'UN DÉTAILLANT AUTORISÉ, ET N'EST VALIDE QU'AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA.
LA RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ SE LIMITE (À SA DISCRÉTION) À LA RÉPARATION OU AU REMPLACEMENT DE TOUT ARTICLE DÉFECTUEUX, OU AU REMBOURSEMENT DU PRIX D'ACHAT. LA SOCIÉTÉ NE PEUT ÊTRE TENUE RESPONSABLE D'AUCUN DOMMAGE INDIRECT OU ACCESSOIRE. CETTE GARANTIE REMPLACE EXPRESSEMENT TOUTE AUTRE GARANTIE, FORMELLE OU IMPLICITE, NOTAMMENT, MAIS NON EXCLUSIVEMENT, LA GARANTIE IMPLICITE DE VALEUR MARCHANDE ET LA GARANTIE IMPLICITE DE CONVENANCE POUR UN BUT PARTICULIER. COMME CERTAINS GOUVERNEMENTS NE PERMETTENT PAS DE LIMITER LA DURÉE DES GARANTIES IMPLICITES NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES, IL SE PEUT QUE LES RESTRICTIONS SUSMENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS.

La présente garantie limitée vous donne des droits spécifiques, et il se peut aussi que vous ayez d'autres droits selon la province ou l'état où vous demeurez. Si vous avez des questions concernant la garantie limitée ou le fonctionnement de l'article, vous pouvez nous appeler ou nous écrire.

TOUTE RÉCLAMATION DE GARANTIE DOIT ÊTRE ACCOMPAGNÉE DE LA PREUVE D'ACHAT. SIGNELEZ TOUT DÉFAUT À : EastPoint Sports, 20 Commerce Boulevard, Succasunna, NJ 07876, 1-888-502-8858

IMPRIMÉ EN CHINE