



MANUALE D'USO
SISTEMA DI GIOCO
INTERATTIVO
EDIZIONE SMART



COPYRIGHT E DISCLAIMER

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifiche senza preavviso.

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo materiale può essere copiata, semplificata, modificata o tradotta senza il previo consenso scritto di Interactive Play Systems, salvo nella misura consentita dalla legge sul copyright. Le uniche garanzie per prodotti e servizi IPS sono indicate nelle dichiarazioni di garanzia che accompagnano tali prodotti e servizi.

Nulla di quanto contenuto nel presente documento deve essere interpretato come una garanzia aggiuntiva. Interactive Play Systems non è responsabile per errori tecnici o di altro tipo od omissioni in questo materiale.

© 2022 Interactive Play Systems

SOMMARIO

1. Introduzione	4	Impostazioni	18
1.1 Destinazione d'uso	4	7.1 Connessione e sconnessione lampade	18
1.2 Su questo manuale	4	7.1.1 Sconnessione simultanea lampade	18
1.3 Garanzia & Servizio al cliente	4	7.2 Posizionamento lampade	19
2. Sicurezza	5	7.3 Impostazione durata gioco	19
2.1 Utilizzo	5	7.4 Impostazioni audio	20
2.2 Batteria & ricarica	5	7.5 Impostazioni display	20
2.3 Manutenzione	6	7.6 Riavvio automatico gioco	20
2.4 Smaltimento	6	7.7 Impostazione password	20
2.5 Trasporto e stoccaggio	6	7.8 Ripristino impostazioni di fabbrica	21
3. Descrizione	7	7.9 Aggiornamento software	21
3.1 Sistema di gioco interattivo	7	7.10 Impostazioni accessori	21
3.2 Tocca (IPS) e COLPISCI	7	8. Messaggi di errore	21
3.3 Ricambi	8	8.1 Tasto reset	21
3.4 Pannello segnapunti	9		
3.5 Lampade	9		
3.6 Specifiche tecniche	10		
4. Ricarica	10		
4.1 Controllo livello batteria	10		
4.2 Ricarica	11		
5. Giochi	11		
5.1 Modalità squadra	11		
5.2 Modalità gioco	12		
5.3 Opzioni di gioco	12		
5.3.1 Giochi	13		
5.3.2 Educativo	13		
5.3.3 Sports	14		
5.3.4 Fitness	14		
6. Servizio	15		
6.1 Accensione e spegnimento sistema	15		
6.2 Primo utilizzo	15		
6.3 Scelta modalità squadra	15		
6.4 Modalità sensore	16		
6.4.1 Sensibilità sensore	16		
6.5 Inizio e termine di un gioco	17		
6.5.1 Pannello segnapunti	17		
6.5.2 Lampada di partenza	17		
6.5.2.1 Scelta fissa lampada di partenza	17		
7.			



1. INTRODUZIONE

1.1 DESTINAZIONE D'USO

L'interactive Play System è destinato esclusivamente all'esecuzione dei giochi descritti in questo manuale. Le lampade possono essere toccate solo a mano o con un "proiettile" associato e possono essere posizionati solo in oggetti di gioco attrezzati per questo scopo. Le lampade non sono adatte per stare in piedi o saltare.

1.2 SU QUESTO MANUALE

Questo documento è il manuale d'uso del sistema di gioco interattivo Smart e contiene tutte le informazioni per un uso corretto e sicuro. Il manuale contiene avvertenze che indicano situazioni pericolose e suggerimenti importanti. Questi avvisi e suggerimenti sono elencati come segue:

	Avvertenza
	Informazione/Consiglio

1.3 GARANZIA & SERVIZIO AL CLIENTE

Per questo prodotto vale una garanzia di 12 mesi.



Avvertenza - Il produttore non è responsabile per danni materiali o lesioni personali causati da un uso improprio o dal mancato rispetto delle norme di sicurezza. In tali casi la garanzia decade.



Avvertenza - Non è consentito aprire o far aprire o riparare il prodotto. In tal caso la garanzia decade. Fai eseguire la manutenzione dal produttore.

Per ulteriori informazioni sulle condizioni di garanzia di questo prodotto e sui contenuti di questo documento si prega di contattare:








JB-Inflatables B.V.
 Ampere 10
 7942 DD, Meppel
 Nederland
 0031 (0)522-246169
 info@jb-inflatables.nl

2. SICUREZZA

Questo capitolo descrive le norme di sicurezza che gli utenti devono osservare durante l'utilizzo, la ricarica, la manutenzione e lo smaltimento dell'Interactive Play System.







2.1 UTILIZZO


Avvertenza:


-  **Evitare di esporre il pannello di punteggio alla luce solare diretta.**
-  La presenza di reti WiFi nelle vicinanze può influire negativamente sulle prestazioni del sistema di gioco.
-  Questo sistema di gioco può essere utilizzato solo per lo scopo per il quale è stato originariamente progettato.
-  Utilizzare sotto la diretta supervisione di un adulto.
-  Sia il pannello che le lampade contengono parti sensibili, comprese le batterie agli ioni di litio. Evita di esporre il sistema di gioco a temperature molto calde o molto fredde. Le temperature calde e fredde possono alterare temporaneamente la durata della batteria od interrompere temporaneamente il corretto funzionamento del sistema di gioco.
-  Assicurarsi che il pannello e le lampade non entrino in contatto con acqua o altri liquidi. Nell'improbabile eventualità che ciò accada, spegnere il sistema e scollegare immediatamente l'adattatore dalla presa a muro durante la ricarica. Fai controllare il sistema di gioco dal produttore.
-  Non utilizzare il pannello dopo che è caduto o è stato danneggiato in altro modo. Fallo controllare dal produttore e fallo riparare se necessario.


2.2 BATTERIA & RICARICA

Avvertenza:

-  **Carica il sistema di gioco solo con l'adattatore in dotazione. Un adattatore con una tensione superiore a 5.0V danneggerà irrimediabilmente il sistema.**
-  Un cavo di ricarica danneggiato può causare scosse elettriche, surriscaldamento od incendi. Non riscaldare, danneggiare, modificare o piegare il cavo di alimentazione in modo troppo stretto.
-  Una batteria danneggiata o che perde può causare incendi, esplosioni o lesioni personali. Non smontare, schiacciare o forare la batteria. Tenere la batteria lontana da temperature elevate, acqua, polvere e sporco.
-  Collega l'adattatore solo ad una presa con la tensione e la frequenza specificate sulla targhetta.
-  Se la batteria perde ed il liquido viene a contatto con la pelle o gli indumenti, sciacquare immediatamente il liquido fuoriuscito con acqua pulita.
-  Controlla che il pannello, le lampade, il cavo e l'adattatore non siano danneggiati prima della ricarica. Se si verifica un danno visibile, un forte odore o un riscaldamento eccessivo a qualsiasi parte, scollega l'adattatore dalla presa di corrente.


 Controlla regolarmente l'adattatore ed il cavo di ricarica per eventuali danni. Se l'adattatore od il cavo sono danneggiati, contatta il produttore.


 Non toccare l'adattatore con le mani bagnate o umide.

 Assicurati che nessuno possa accidentalmente tirare fuori o inciampare nel cavo di ricarica.

2.3 MANUTENZIONE

Avvertenza:

 Prima di eseguire lavori di pulizia spegni l'apparecchio e rimuovi la spina dalla presa.

 Pulisci l'esterno del pannello segnapunti e dei faretto con un panno morbido. Se necessario inumidire leggermente il panno con acqua e detersivo neutro.

2.4 SMALTIMENTO


Il simbolo sul materiale, sugli accessori o sull'imballaggio indica che questo prodotto non deve essere trattato come rifiuto domestico. Smaltisci il prodotto presso il punto di raccolta per il riciclaggio dei rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche.


Smaltisci la batteria in conformità con le leggi e le normative locali, statali e federali.



2.5 TRASPORTO E STOCCAGGIO

Avvertenza:

 Trasporta tutte le parti solo con la custodia.

 Conserva tutte le parti esclusivamente nella custodia.

 Conserva sempre l'interactive Play System completamente carico per un periodo di tempo prolungato.

3. DESCRIZIONE

3.1 SISTEMA DI GIOCO INTERATTIVO SMART



Figura 1 Il sistema di gioco interattivo Smart

Il sistema di gioco interattivo Smart (figura 1) è un sistema di gioco elettronico ricaricabile in cui uno o più giocatori devono toccare sensori a mano o con un "proiettile". Questi cosiddetti "spot" (lampade) sono collegate in modalità wireless al pannello segnapunti che mostra il punteggio ed altre informazioni. C'è anche uno schermo elettronico su questo pannello del punteggio per selezionare ed impostare il gioco desiderato.

JB-Inflatables B.V. fornisce vari oggetti di gioco in cui è possibile posizionare le lampade. La gamma completa di questi accessori è disponibile all'indirizzo www.jb-gonfiabili.it

3.2 TOCCA (IPS) E COLPISCI

Questo sistema di gioco interattivo è l'ultima versione di questa linea di prodotti. Con questo, oltre alla tradizionale modalità IPS TOUCH (TOCCA), si può giocare anche con la modalità HIT (COLPISCI). Il sistema rileva automaticamente quale tipo di lampade IPS sono collegate. Puoi verificare ciò sul pannello segnapunti IPS, nelle impostazioni generali sotto le impostazioni delle lampade. Diversi giochi sono disponibili in entrambe le modalità. Questi giochi sono spiegati ulteriormente più avanti in questo manuale.

- **TOUCH (TOCCA).** In questa modalità i giochi si basano sul toccare le lampade a mano.
- **HIT (COLPISCI).** In questa nuova modalità i giochi si basano sull'uso dei "proiettili" per colpire le lampade. Pensa alle palle o alle pistole giocattolo.

3.3 RICAMBI



Figura 2 Tutti i ricambi del sistema di gioco interattivo Smart

Il sistema di gioco interattivo Smart si compone dei seguenti ricambi:

1. Valigetta con pannello segnapunti
2. Lampade: 10 pezzi (che si possono aumentare fino ad un massimo di 20)
3. Cavo di ricarica
4. Adattatore + 3 tipi di spine.

A corredo viene fornito il seguente documento:

1. Manuale d'uso

Al ricevimento del prodotto controlla sempre che tutte le parti siano presenti e non danneggiate prima di iniziare ad utilizzare il sistema di gioco. In caso contrario contatta il produttore.

3.4 PANNELLO SEGNAPUNTI

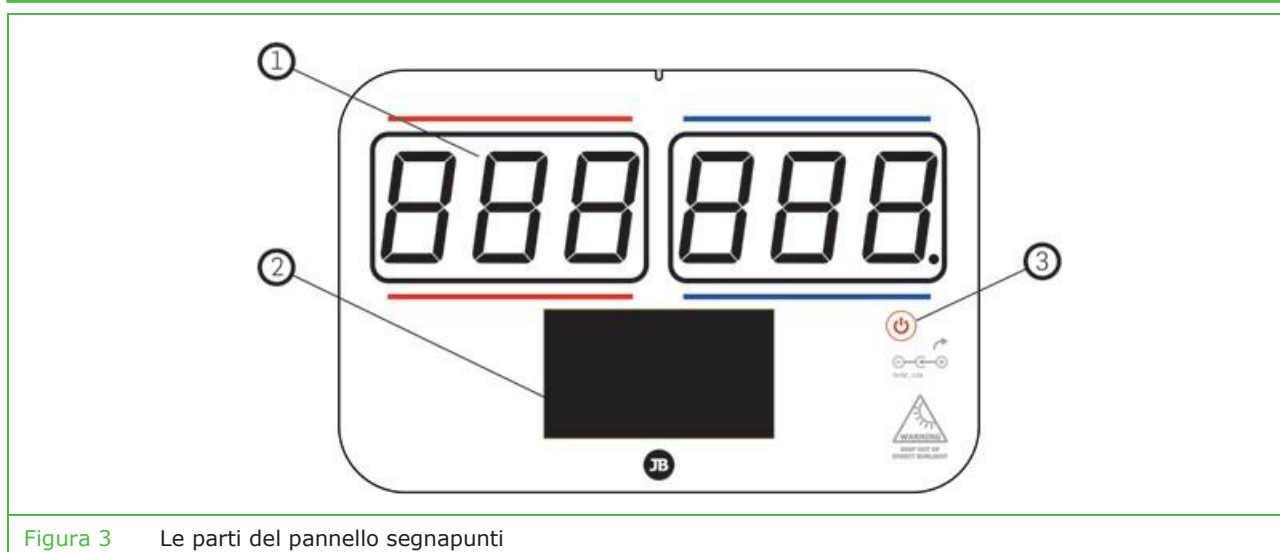


Figura 3 Le parti del pannello segnapunti

Il pannello segnapunti si compone dei seguenti ricambi, vedi figura sopra riportata:

1. Display sul quale viene indicato il punteggio.
2. Touchscreen con il quale si aziona il pannello segnapunti e si visualizzano altre informazioni
3. Tasto di accensione e spegnimento.

3.5 LAMPADE

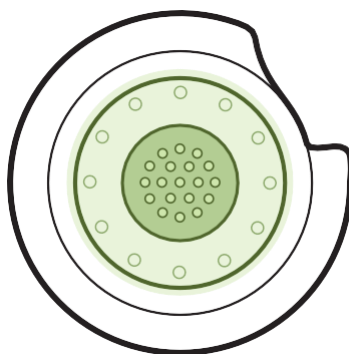


Figura 4 La parte segnata in verde della lampada è sensibile al tatto

Le lampade contengono sia un sensore tattile che un sensore di movimento e possono essere quindi essere utilizzate in due modi. Il sensore tattile si attiva posizionando una mano sul posto (Figura 4). Il sensore di movimento si attiva quando viene colpita la lampada.

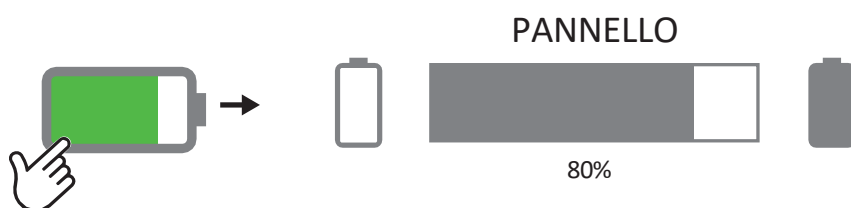
3.6 SPECIFICHE TECNICHE

Dimensioni valigetta	460 x 380 x 210 mm
Dimensioni lampade	173 x 42 mm
Tipo batteria pannello	Li-ion
Durata batteria pannello	16 ore di gioco continuo
Tipo batteria lampade	Li-ion
Durata batteria lampade	16 ore di gioco continuo
Collegamento lampade	WiFi 2.4 GHz

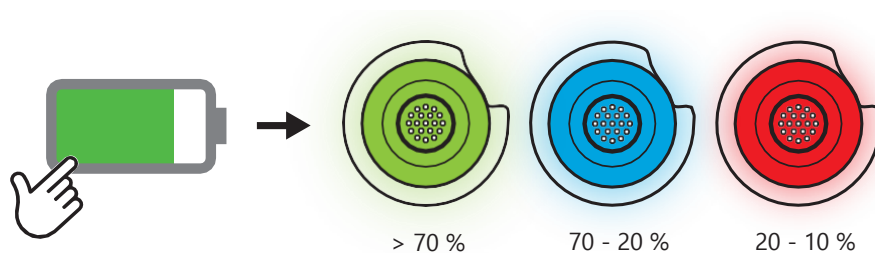
4. RICARICA

4.1 CONTROLLO LIVELLO BATTERIA

1. Tocca l'ícono della batteria visualizzata in alto a destra sullo schermo. Si aprirà una nuova schermata, sulla quale puoi leggere quanto è la percentuale di batteria del pannello segnapunti.



- i** È possibile che il livello della batteria del pannello sia troppo basso per essere acceso. In questo caso carica prima completamente il pannello (minimo 24 ore).



2. Tocca l'ícono della batteria visualizzata in alto a destra sullo schermo. Si aprirà una nuova schermata e le lampade si accenderanno. Ogni lampada si illumina del colore che indica il livello della batteria:

4.2 RICARICA

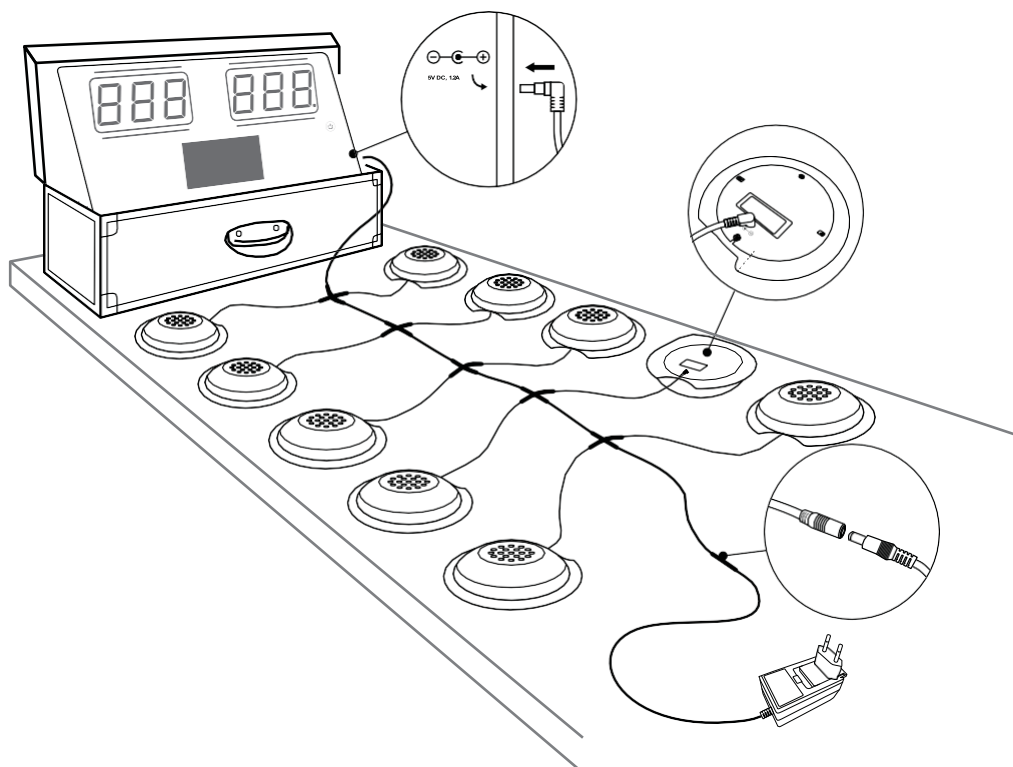


Figura 5 La connessione corretta per caricare il sistema di gioco.

1. Collega i cavi come mostrato in figura 5.
2. Collega il caricabatteria alla presa a muro. Il pannello segnapunti elettronico e le lampade si stanno caricando.



Avvertenza – Carica il sistema di gioco solo con l'adattatore in dotazione. Un adattatore con una tensione superiore a 5.0V danneggerà irrimediabilmente il sistema.

5. GIOCHI

Le partite che possono essere giocate dipendono da due impostazioni: modalità gioco e modalità squadra. La modalità di gioco – IPS o HIT – determina il colore delle lampade e quali tipo di giochi si possono giocare. La modalità a squadre – 1P, 2P o 2P2P – determina il numero di squadre partecipanti e quali lampade utilizzare.

5.1 MODALITÀ SQUADRA

- 1P – Un giocatore o una squadra
- 2P – Due giocatori o due squadre. Entrambi usano tutte le lampade.
- 2P2P – Due giocatori o due squadre. Entrambi hanno un proprio set di lampade.

5.2 MODALITÀ GIOCO

Nella modalità di gioco **IPS** sono disponibili giochi progettati per un uso generale, in cui le lampade vengono toccate manualmente. Le lampade si illuminano di rosso o verde durante il gioco.







Nella modalità di gioco **HIT** sono disponibili giochi progettati per utilizzare “proiettili” per colpire le lampade. Pensa alle palle o alle pistole giocattolo. Le lampade si illuminano di rosso o blu durante il gioco. La sensibilità delle lampade IPS può essere impostata nelle impostazioni generali in Impostazioni lampade.

Il metodo di rilevamento lampade può essere regolato per adattarsi al modo in cui l'utente desidera giocare. Vedi capitolo 6.4 - Selezione della modalità sensore.








5.3 OPZIONI DI GIOCO

Le seguenti tabelle indicano per modalità di gioco in quale modalità squadra è possibile giocare ogni partita. Ogni gioco è descritto e spiegato nei paragrafi seguenti.



5.3.1 Giochi

Tasto	Nome	Modalità squadra		
		1P	2P	2P2P
	Cacciatore di luce	x	x	x
	Ruba la luce		x	x
	Ritorno alla base	x	x	x
	Contatore di colpi	x	x	x
	Ultima persona in piedi			
	Temi sonori			


5.3.2 Educativo

Tasto	Nome	Modalità squadra		
		1P	2P	2P2P
	Giocatore vs. memoria computer	x	x	
	Giocatore vs. memoria giocatore	x	x	
	Matematica divertente	x	x	
	Gioco delle parole	x	x	
	Caccia alle parole	x	x	
	Memoria sonora bambini	x	x	x
	Quiz			

5.3.3 Sports

Tasto	Nome	Modalità squadra		
		1P	2P	2P2P
	Cronometro			
	Allenamento ritorno alla base	x	x	x
	Tiri in porta	x	x	x
	Precisione	x	x	x
	Gioco freccette	x	x	

5.3.4 Fitness

Tasto	Nome	Modalità squadra		
		1P	2P	2P2P
	Velocità			
	Reazione & Risposta		x	x
	Resistenza	x	x	x
	Muscoli (allenamento per tutto il corpo)	x	x	x
	Agilità (Prendimi se ci riesci)		x	x

6. SERVIZIO

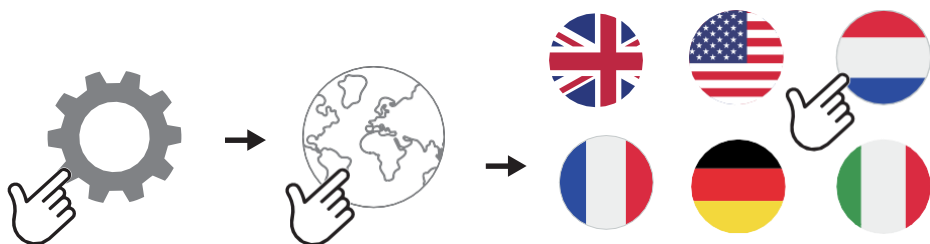
6.1 ACCENSIONE E SPEGNIMENTO SISTEMA

Tieni premuto il **pulsante START** per 3 secondi per accendere il sistema. La posizione del pulsante di avvio può essere trovata nella panoramica in "3.4 Pannello segnapunti". Per spegnere il sistema tieni premuto lo stesso pulsante START per 3 secondi, il sistema chiederà di confermare questa azione allo spegnimento del sistema.



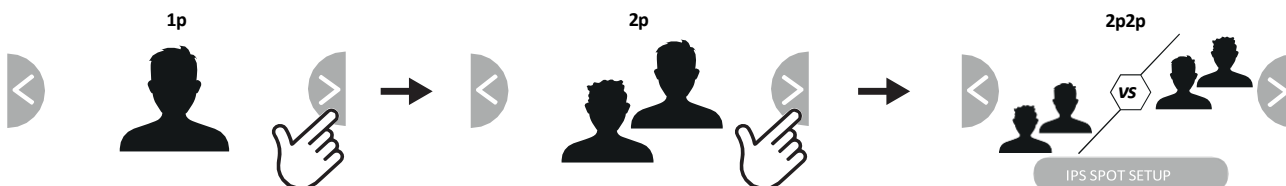
6.2 PRIMO UTILIZZO

Se stai utilizzando il pannello segnapunti per la prima volta ma non riesci a impostare la lingua corretta, vai alla schermata principale e regola manualmente la lingua tramite i seguenti passaggi.



6.3 SCELTA MODALITÀ SQUADRA

1. Per prima cosa scegli il gioco a cui vuoi giocare.
2. Quindi premi il pulsante per le impostazioni di gioco, che si trova in basso a destra nel menù principale di un gioco.
3. Quindi scegli sotto l'impostazione "squadre" con quale modalità squadra vuoi giocare.



6.4 MODALITÀ SENSORE

Il sistema rileva automaticamente quale tipo di lampada IPS è collegata al pannello segnapunti. Per scoprire in quale modalità sensore si trova il pannello del punteggio IPS attenersi alla seguente procedura:

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle toccando l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni delle lampade. Qui puoi leggere in quale modalità sensore si trova il pannello segnapunti IPS.



i La modalità sensore HIT funziona solo se tutte le lampade collegate supportano questa modalità. Per questo le lampade devono contenere sia un sensore tattile che un sensore di movimento. Questi si possono riconoscere da una parte inferiore bianca.

6.4.1 Sensibilità sensore

La forza richiesta per attivare una lampada con impatto può essere regolata.

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle toccando l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni delle lampade. Qui puoi impostare la sensibilità delle lampade.



6.5 INIZIO E TERMINE DI UN GIOCO

Ci sono due maniere per iniziare un gioco: tramite il touchscreen sul pannello segnapunti o toccando una lampada luminosa in modalità standby.

Premi il **pulsante START** e conferma la tua selezione sul touchscreen per interrompere un gioco attivo. Puoi interrompere un gioco attivo direttamente sul touchscreen premendo il tasto



6.5.1 Pannello segnapunti

Per impostare un gioco usa il touchscreen sul pannello segnapunti. Il pannello segnapunti contiene diversi tipi di gioco suddivisi in diversi temi/moduli di applicazione. Ogni gioco ha una spiegazione di cosa comporta il tipo di gioco. Un gioco è facile da avviare premendo il pulsante di avvio.

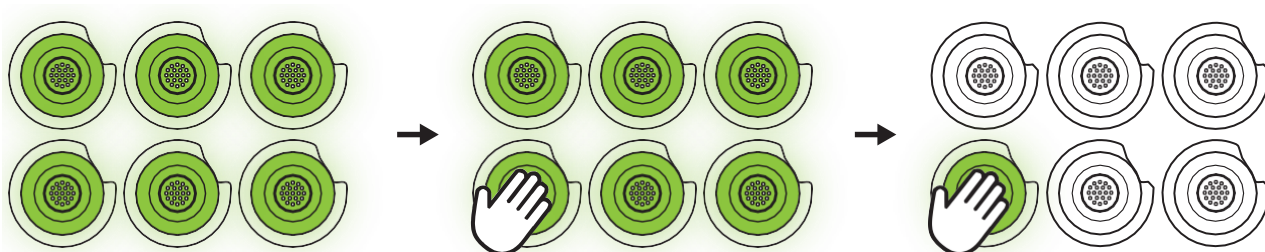
6.5.2 Lampada di partenza

In modalità standby tutte le lampade collegate si accendono a turno. Tocca una lampada illuminata per riavviare l'ultimo gioco giocato od il tema sonoro.

6.5.2.1 Scelta fissa lampada di partenza

È anche possibile impostare una lampada di partenza fissa.

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle toccando l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. È quindi possibile attivare questa funzione nelle impostazioni della lampada di partenza.
3. Quindi tutte le lampade lampeggeranno in verde. Metti la mano sulla lampada che vuoi usare come lampada di partenza. La lampada di partenza è confermata quando solo la spia che hai selezionato come lampada di partenza lampeggia in verde.



i La lampada di partenza fissa non partecipa al gioco.

i La lampada di partenza fissa può essere ripristinata disattivando questa funzione. Quando questa funzione viene riattivata è possibile selezionare una nuova lampada di partenza.

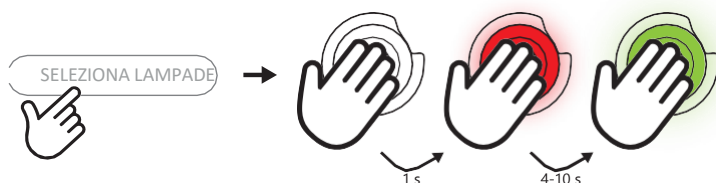
7. IMPOSTAZIONI

Il sistema di gioco ha una serie di impostazioni che possono essere regolate a piacimento. Questo capitolo descrive come farlo. Il sistema di gioco contiene entrambe le impostazioni generali a cui puoi accedere toccando l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo. Come impostazioni specifiche del gioco, queste fanno solo riferimento a quella modalità di gioco e si applicheranno solo a quella modalità di gioco. Puoi accedere a queste impostazioni toccando una modalità di gioco e quindi toccando l'icona a forma di ingranaggio in basso a destra dello schermo.

7.1 CONNESSIONE E SCONNESSIONE LAMPADE

A seconda del numero di giocatori e dal tipo di gioco è possibile connettere più o meno lampade al sistema di gioco.

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle toccando l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni lampade. Qui puoi premere il pulsante di **selezione delle lampade** in alto a destra dello schermo.
3. Metti la mano sulle lampade che vuoi collegare. La lampada si accenderà prima in rosso e quando si accenderà in verde (blu in modalità HIT) la lampada è collegata.
4. Ripeti la stessa procedura fino a quando il numero delle lampade desiderate sono state collegate.
5. Premi il **pulsante PRONTO** per uscire dalla modalità connessione.



i se una lampada non riesce a connettersi è possibile che la memoria del sistema sia piena. Ciò può verificarsi anche quando meno di 20 lampade sono visibilmente collegate. In questo caso scollega tutte le lampade secondo le istruzioni nella sezione successiva.

7.1.1 SCONNESSIONE SIMULTANEA LAMPADE

Tutte le lampade possono essere discollegate.

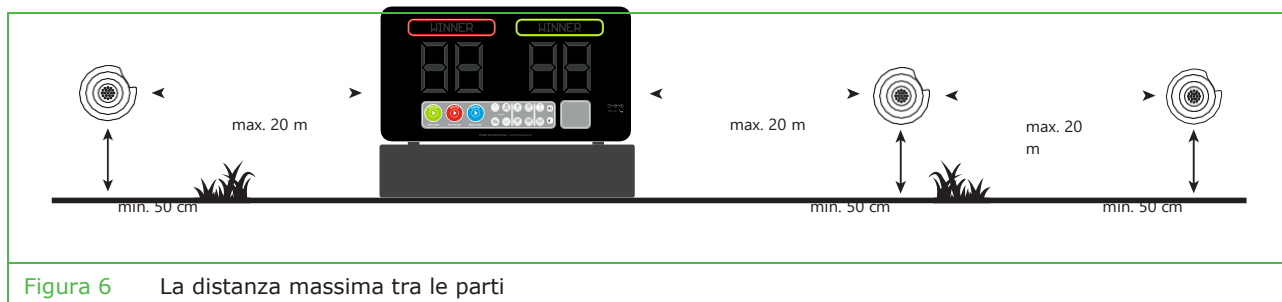
1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle premendo l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni delle lampade. Qui puoi premere il pulsante **cancella tutte le lampade** in basso a destra dello schermo.
3. Il sistema si riavvierà. Tutte le lampade sono ora discollegate.

19.19 POSIZIONAMENTO

Sono disponibili numerosi accessori su cui è possibile fissare le lampade. Molti giochi possono cominciare grazie a questi.

i La gamma completa di accessori è disponibile su www.ib-gonfiabili.it

Tuttavia il gioco può essere giocato anche senza questi accessori. In questo caso mantieni una distanza di massimo 20 metri tra le lampade ed il pannello (figura 6).



! **Avvertenza** – Evita di esporre il pannello segnapunti alla luce solare diretta.

7.3 IMPOSTAZIONE DURATA GIOCO

Alcuni giochi terminano dopo che è trascorso un certo periodo di tempo. Questo tempo di gioco può essere impostato nelle impostazioni specifiche del gioco.

1. Apri un tipo di gioco e vai alle impostazioni specifiche del gioco.
2. Quindi il tempo di gioco può essere impostato qui come nell'esempio seguente.



i Il tempo di gioco viene impostato solo per la modalità di gioco in cui viene regolato.

7.4 IMPOSTAZIONI AUDIO

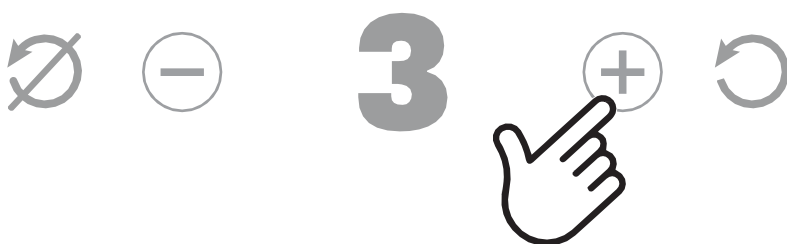
1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle premendo l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni audio. Qui puoi regolare il volume ed attivare e disattivare la musica di sottofondo.

7.5 IMPOSTAZIONI DISPLAY

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle premendo l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni di visualizzazione. Qui puoi regolare la luminosità dello schermo, il tempo di standby e lo sfondo.

7.6 RIAVVIO AUTOMATICO GIOCO

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle premendo l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni avanzate. Qui puoi impostare se / dopo quanti secondi un gioco si riavvia automaticamente.



7.7 IMPOSTAZIONE PASSWORD

Potresti voler bloccare il pannello segnapunti con un codice. È possibile impostare questo codice come segue:

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle premendo l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai su impostazioni avanzate e premi **impostazioni password**.
3. Qui è possibile indicare se si desidera impostare una password e se è necessaria una password per sbloccare il pannello segnapunti. È possibile impostare una password quando si imposta il cursore "richiedi password per sbloccare" su ON



La password predefinita è impostata su 0000.

7.8 RIPRISTINO IMPOSTAZIONI DI FABBRICA

Per ripristinare il pannello segnapunti alle impostazioni di fabbrica attenersi alla seguente procedura:

1. Vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle premendo l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni avanzate e premi il ripristino delle impostazioni di fabbrica.
3. Dopo aver confermato la scelta il sistema si riavvierà ed il pannello segnapunti verrà ripristinato alle impostazioni di fabbrica.

7.9 AGGIORNAMENTO SOFTWARE

Se desideri aggiornare il tuo software devi eseguire i seguenti passaggi:

1. Per prima cosa controlla quale versione firmware hai. Vai alle impostazioni generali. Queste si aprono toccando l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai alle impostazioni avanzate. Qui puoi leggere quale versione del firmware hai. Se è disponibile una nuova versione del firmware è possibile aggiornarla tramite bluetooth.

7.10 IMPOSTAZIONI ACCESSORI

Se desideri configurare accessori come la gettoniera o il switchbox procedi come segue:

1. Collega l'accessorio e vai alle impostazioni generali. Puoi aprirle toccando l'icona a forma di ingranaggio in alto a sinistra dello schermo.
2. Quindi vai su accessori, dove puoi impostarli.

8. MESSAGGI DI ERRORE

Se il pannello segnapunti non funziona più correttamente può essere ripristinato tramite il tasto reset.

8.1 TASTO RESET

Il sistema IPS è dotato di un pulsante di reset. Questo pulsante si trova sotto il foro rotondo sul retro del pannello segnapunti. Il tasto reset può essere premuto con un oggetto lungo e sottile.



JB-Inflatables B.V.

Ampere 10
7942 DD Meppel
Nederland

tel. +39 04 57 86 0003

info@jb-gonfiabili.it

www.jb-gonfiabili.it