



**MANUAL DE USUARIO
SISTEMA DE JUEGO
INTERACTIVO
EDICIÓN IPS SMART**



DERECHOS DE AUTOR Y EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso.

Todos los derechos están reservados. Ningún apartado del contenido de este material puede ser copiado, simplificado, modificado o traducido sin el permiso previo por escrito de Interactive Play Systems, excepto en los casos permitidos en el marco de la ley sobre los derechos de autor. Las únicas garantías para los productos y servicios de IPS se establecen en las declaraciones de garantía proporcionadas con los productos y servicios aplicables.

Ningún elemento del presente documento debe interpretarse como una garantía adicional. Interactive Play Systems no es responsable de ningún error técnico o de otra naturaleza u omisiones en este material.

© 2022 Interactive Play Systems

CONTENIDO

1. Introducción	4	7. Configuraciones	18
1.1 Uso previsto	4	7.1 Conectar y desconectar spots	18
1.2 Acerca de este manual	4	7.1.1 Desconectar todos los spots al mismo tiempo	18
1.3 Garantía y servicio al cliente	4	7.2 Colocación de los spots	19
2. Seguridad	5	7.3 Configuración del tiempo de juego	19
2.1 Uso	5	7.4 Configuración de sonido	20
2.2 Batería y su carga	5	7.5 Configuración de pantalla	20
2.3 Mantenimiento	6	7.6 Reinicio automático del juego	20
2.4 Eliminación	6	7.7 Configuración de contraseña	20
2.5 Transporte y almacenamiento	6	7.8 Restablecer ajustes de fábrica	21
3. Descripción	7	7.9 Actualización de software	21
3.1 Interactive Playsystem	7	7.10 Configuración de accesorios	21
3.2 Touch (IPS) y HIT	7	8. Mensajes de error	21
3.3 Partes	8	8.1 Botón de reinicio	21
3.4 Marcador	9		
3.5 Spots	9		
3.6 Especificaciones	10		
4. Carga	10		
4.1 Comprobar el nivel de carga de la batería	10		
4.2 Carga	11		
5. Juegos	11		
5.1 Modo de equipo	11		
5.2 Modo de juego	12		
5.3 Opciones de los juegos	12		
5.3.1 Juegos	13		
5.3.2 Educativo	13		
5.3.3 Deportes	14		
5.3.4 Fitness	14		
6. Funcionamiento	15		
6.1 Encender y apagar el sistema	15		
6.2 Primer uso	15		
6.3 Elegir el modo de equipo	15		
6.4 Elegir el modo de los sensores	16		
6.4.1 Sensibilidad del sensor	16		
6.5 Iniciar y detener el juego	17		
6.5.1 Marcador	17		
6.5.2 Spot de inicio	17		
6.5.2.1 Elegir un spot de inicio fijo	17		



1. INTRODUCCIÓN

1.1 USO PREVISTO

El sistema Interactive Playsystem está diseñado solamente para ejecutar los juegos descritos en este manual. Los spots sólo deben entrar en contacto con la mano o con un proyectil adecuado y sólo deben colocarse en objetos de juego diseñados para ello. Los spots no son adecuados para pisar o saltar encima.

1.2 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este documento es el manual de usuario del Interactive Playsystem Smart y contiene toda la información necesaria para el uso de forma correcta y segura. El manual contiene advertencias que indican situaciones peligrosas y sugerencias importantes. Estas advertencias y sugerencias se muestran de la siguiente manera:

	Advertencia
	Información/Sugerencia

1.3 GARANTÍA Y SERVICIO AL CLIENTE

El periodo de validez de la garantía de este producto es de 12 meses.



Advertencia - El fabricante no se hace responsable de los daños materiales o personales que resulten del uso indebido del equipo o del incumplimiento con las normas de seguridad. En tales casos, la garantía quedará anulada.



Advertencia - No está permitido abrir el producto, o hacerlo abrir, ni repararlo, o hacerlo reparar. En este caso, la garantía expirará. Haga que el mantenimiento sea realizado por el fabricante.

Para más información sobre las condiciones de garantía de este producto y sobre el contenido de este documento, póngase en contacto con:








JB-Hinchables
 Ampere 10
 7942 DD, Meppel
 Países Bajos
 0034 (0)932-208 277
 info@jb-hinchables.es

2. SEGURIDAD

Este capítulo describe las normas de seguridad que los usuarios deben seguir durante el uso, la carga, el mantenimiento y la eliminación del sistema Interactive Playsystem.







2.1 USO


Advertencia:

-  **Evite exponer el marcador a la luz solar directa.**
-  La presencia de redes WIFI cercanas puede afectar negativamente el rendimiento del sistema de juego.
-  Este sistema de juego sólo puede utilizarse para los fines para los que ha sido diseñado.
-  El sistema debe utilizarse bajo la supervisión directa de un adulto.
-  Tanto el marcador como los spots contienen componentes sensibles, entre otros las baterías de iones de litio. Evite exponer el sistema de juego a temperaturas muy elevadas o muy bajas. Las temperaturas altas o bajas pueden modificar temporalmente la duración de las baterías o causar fallas temporales en el funcionamiento del sistema de juego.
-  Evite el contacto del marcador y los spots con agua o cualquier otro líquido. Si esto ocurriera, apague el sistema inmediatamente y desconecte el cargador de la toma de corriente, si se estaba cargando el sistema. Solicite al fabricante una revisión del sistema.
-  No utilice el marcador después de que se haya caído o dañado de alguna manera. Solicite al fabricante una revisión del mismo, así como una reparación, en caso de ser necesario.

2.2 BATERÍA Y SU CARGA

Advertencia:

-  **Cargue el sistema de juego únicamente con el adaptador suministrado. Un adaptador con un voltaje superior a 5.0 V dañará el sistema de forma irreparable.**
-  Si el cable del cargador está dañado, éste puede provocar una descarga eléctrica, un sobrecalentamiento o un incendio. El cable del cargador nunca se debe calentar, dañar, modificar o flexionar con demasiada fuerza.
-  Una batería dañada o con una fuga puede provocar incendios, explosiones o lesiones personales. Nunca desmonte, aplaste o perforo la batería. Mantenga la batería alejada de las altas temperaturas, el agua, el polvo y la suciedad.
-  Conecte el adaptador únicamente a una toma de corriente con el voltaje y la frecuencia indicadas en la placa de características.
-  Si la batería tiene una fuga y el líquido entra en contacto con su piel o su ropa, enjuague inmediatamente el líquido derramado con agua limpia.
-  Verifique que el panel, los spots, el cable y el adaptador no estén dañados antes de la carga. Si existen daños visibles, un fuerte olor o un calentamiento excesivo de algún componente, desenchufe el adaptador de la toma de corriente.


 Compruebe regularmente el adaptador y el cable de carga para detectar cualquier daño. Si el adaptador o el cable están dañados, póngase en contacto con el fabricante.


 No toque el adaptador con las manos mojadas o húmedas.

 Asegúrese de que nadie pueda desenchufar accidentalmente el cable del cargador o tropezar con él.

2.3 MANTENIMIENTO

Advertencia:

 Antes de realizar cualquier trabajo de limpieza, apague el dispositivo y retire el enchufe de la toma de corriente.

 Limpie el exterior del marcador y los spots con un paño suave. En caso necesario, humedezca ligeramente el paño con agua y un producto de limpieza neutro.

2.4 ELIMINACIÓN


El símbolo que aparece en el material, los accesorios o el embalaje indica que este producto no debe tratarse como un residuo doméstico. Elimine el dispositivo llevándolo a un punto de recolección para el reciclaje de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos.


Elimine la batería de acuerdo con las leyes y regulaciones locales, provinciales y federales.




2.5 TRANSPORTE Y ALMACENAMIENTO

Advertencia:

 Transporte todas las partes sólo con el maletín

 Almacenar todas las partes sólo en el maletín.

 Almacene siempre el sistema de juego interactivo completamente cargado para periodos de tiempo prolongados.

3. DESCRIPCIÓN

3.1 INTERACTIVE PLAYSYSTEM SMART



Figura 1 Interactive Playsystem Smart

El Interactive Playsystem Smart (figura 1) es un sistema de juego electrónico recargable que requiere que uno o más jugadores toquen los sensores con la mano o con un proyectil. Estos llamados "spots" están conectados de forma inalámbrica al marcador que muestra la puntuación y otra información. Este marcador también contiene una pantalla electrónica para seleccionar y configurar el juego deseado.

JB-Hinchables suministra diversos objetos de juego en los que se pueden colocar los spots del Interactive Playsystem Smart. La gama de productos completa de estos accesorios se puede encontrar en www.jb-hinchables.es.

3.2 TOUCH (IPS) Y HIT

Este sistema de juego interactivo es la más reciente versión de esta línea de productos. Permite jugar en modo HIT además del modo tradicional IPS TOUCH. El sistema detecta automáticamente qué tipo de spots IPS están conectados. Esto se puede encontrar en el marcador IPS en la configuración general bajo la configuración de los spots. En ambos modos están disponibles varios juegos. Estos juegos se explican con más detalle más adelante en este manual.

- **TOUCH.** En este modo de juego, se deben tocar los spots con la mano.
- **HIT.** En este nuevo modo de juego, se deben utilizar proyectiles para tocar los spots. Por ejemplo, pelotas o pistolas de juguete.

3.3 PARTES



Figura 2 Todas las partes del Interactive Playsystem

El Interactive Playsystem consta de las siguientes partes:

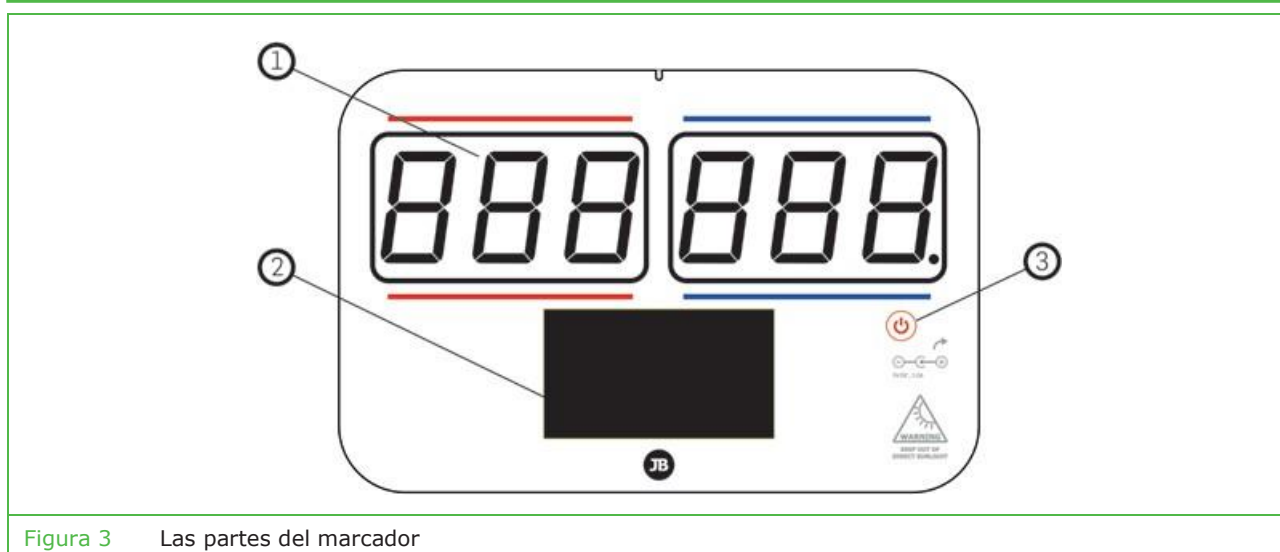
1. Maletín con marcador
2. Spots: 10 piezas (puede ampliarse hasta un máximo de 20 piezas)
3. Cable del cargador
4. Adaptador + 3 tipos de enchufes

Se adjunta el siguiente documento:

1. Manual de usuario

Es importante que al recibir el sistema verifique que todas las partes están presentes y sin daños antes de comenzar a utilizar el sistema de juego. En caso contrario, póngase en contacto con el fabricante.

3.4 MARCADOR



El marcador se compone de las siguientes partes, véase la figura anterior:

1. Pantalla que muestra la puntuación.
2. Pantalla táctil utilizada para controlar el marcador y mostrar otra información.
3. Botón de encendido (ON) / apagado (OFF).

3.5 SPOTS

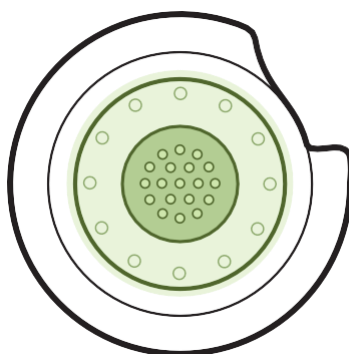


Figura 4 La parte del spot marcada en verde es sensible al tacto

Los spots contienen tanto un sensor táctil como un sensor de movimiento, por lo que pueden utilizarse de dos maneras. El sensor táctil se activa colocando una mano sobre el spot (figura 4). El sensor de movimiento se activa cuando por medio de un golpe se acierta en el spot.

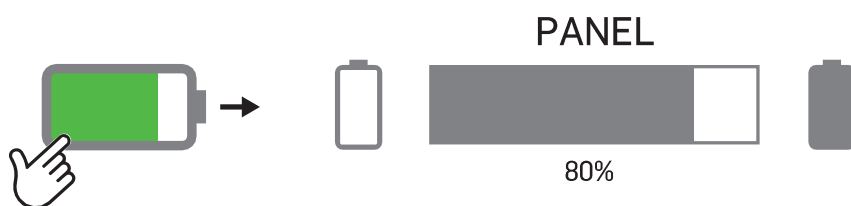
3.6 ESPECIFICACIONES

Dimensiones del maletín	460 x 380 x 210 mm
Dimensiones de los spots	173 x 42 mm
Tipo de batería del marcador	Li-Ion (Litio)
Duración de la batería del marcador	16 horas de tiempo de juego activo
Tipo de batería de los spots	Li-Ion (Litio)
Duración de la batería de los spots	16 horas de tiempo de juego activo
Conexión de los spots	WiFi 2.4 GHz

4. CARGA

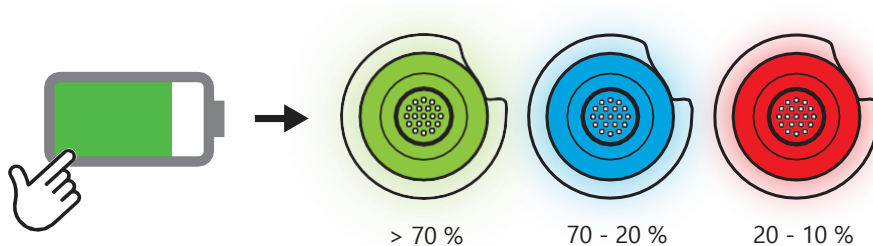
4.1 COMPROBAR EL NIVEL DE CARGA DE LA BATERÍA

1. Pulse el icono de la batería que aparece en la parte superior derecha de la pantalla. Se abrirá una nueva pantalla, aquí se puede leer el porcentaje de batería del marcador.



i Es posible que el panel tenga un nivel de batería demasiado bajo para encenderse. En este caso, cargue primero el panel por completo (al menos durante 24 horas).

2. Pulse el icono de la batería que aparece en la parte superior derecha de la pantalla. Se abrirá una nueva pantalla, los spots se iluminarán. Cada spot se ilumina en el color que indica su nivel de batería:



4.2 CARGA

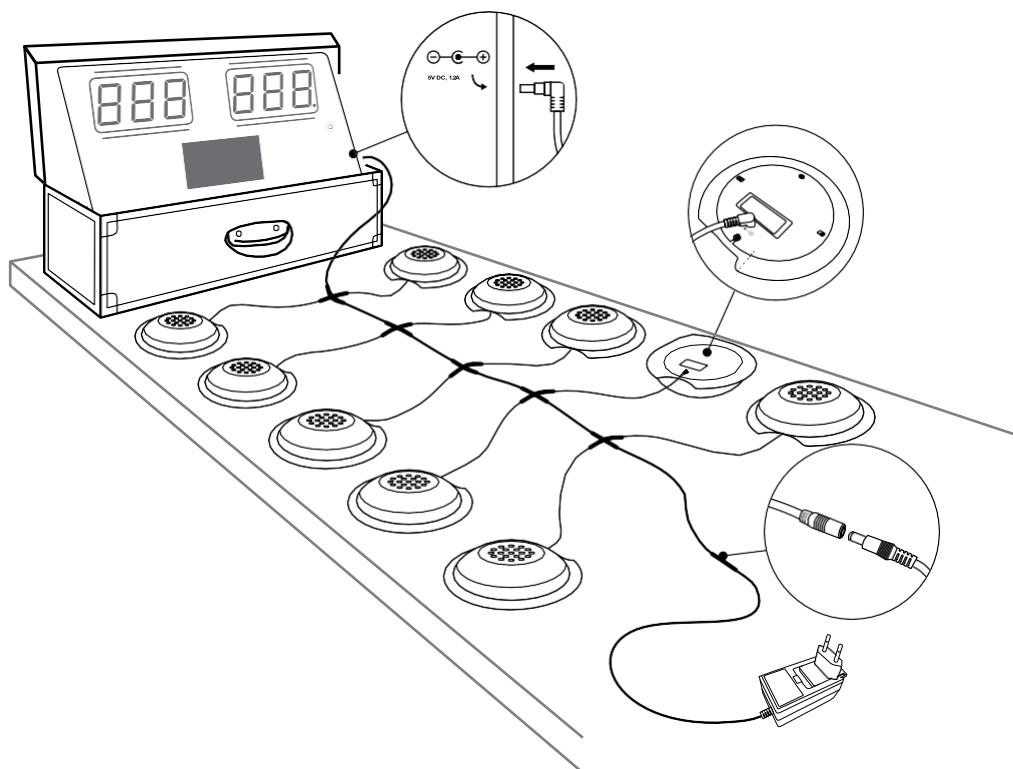


Figura 5 La conexión correcta para cargar el sistema de juego

1. Conecte los cables como se muestra en la figura 5.
2. Enchufe el cargador a la toma de corriente. El marcador electrónico y los spots ahora están siendo cargados.



Advertencia - Cargue el sistema de juego únicamente con el adaptador suministrado. Un adaptador con un voltaje superior a 5.0 V dañará el sistema de forma irreparable.

5. JUEGOS

Los juegos disponibles dependen de dos configuraciones: el modo de juego y el modo de equipo. El modo de juego – IPS o HIT – determina el color de los spots y el tipo de juegos disponibles. El modo de equipo – 1P, 2P o 2P2P – determina el número de equipos que juegan y qué spots utilizan.

5.1 MODO DE EQUIPO

- 1P – Un jugador o equipo.
- 2P – Dos jugadores o equipos. Ambos utilizan todos los spots.
- 2P2P – Dos jugadores o equipos. Ambos tienen su propio conjunto de spots.

5.2 MODO DE JUEGO

En el modo de juego **IPS**, hay juegos disponibles que están diseñados para uso general, en los que los spots se tocan con la mano. Los spots se iluminan en rojo o en verde durante el juego.







En el modo de juego **HIT**, hay juegos disponibles que están diseñados para acertar en los spots por medio de proyectiles. Por ejemplo piense en pelotas o pistolas de juguete. Los spots se iluminan en rojo o azul durante el juego. La sensibilidad de los spots de IPS se puede ajustar en la configuración general, en la configuración de los spots.

El método de detección de los spots puede configurarse para que se ajuste a la forma en que el usuario desea jugar una partida. Para más información, vea el capítulo 6.4 - Elegir el modo de los sensores.








5.3 OPCIONES DE LOS JUEGOS

Las siguientes tablas indican por cada modo de juego en qué modo de equipo se puede jugar cada partida. Los siguientes párrafos describen y explican cada juego.





5.3.1 Juegos

Botón	Nombre	Modo de equipo		
		1P	2P	2P2P
	Light Hunter	x	x	x
	Steal the Light		x	x
	Back to Base	x	x	x
	Puntaje	x	x	x
	Last Man Standing			
	Temas			






5.3.2 Educativo

Botón	Nombre	Modo de equipo		
		1P	2P	2P2P
	Memoria Jugador VS. Ordenador	x	x	
	Memoria Jugador VS. Jugador	x	x	
	Matemáticas Divertidas	x	x	
	Juego de Palabras	x	x	
	Word Hunt	x	x	
	Memoria Sonora para Niños	x	x	x
	Quiz			

5.3.3 Deportes

Botón	Nombre	Modo de equipo		
		1P	2P	2P2P
	Timer			
	Back to Base Entrenamiento	x	x	x
	Tiro de Meta	x	x	x
	Precisión	x	x	x
	Juego de Dardos	x	x	

5.3.4 Fitness

Botón	Nombre	Modo de equipo		
		1P	2P	2P2P
	Velocidad			
	Reacción y Respuesta		x	x
	Resistencia	x	x	x
	Músculos (Entrenamiento de cuerpo completo)	x	x	x
	Agilidad (Atrápame si puedes)		x	x

6. FUNCIONAMIENTO

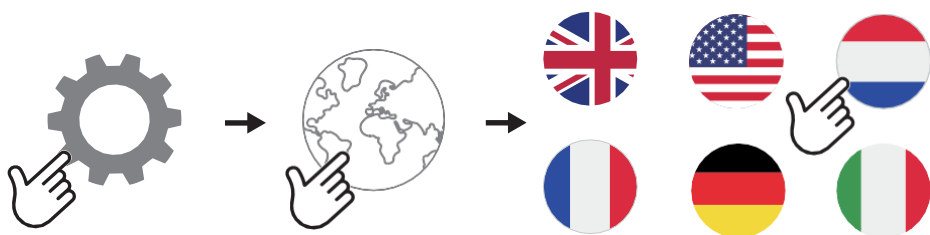
6.1 ENCENDER Y APAGAR EL SISTEMA

Mantenga pulsado el **botón de INICIO** durante 3 segundos para encender el sistema. La ubicación del botón de inicio se puede encontrar en la descripción general en '3.4 Marcador'. Para apagar el sistema, mantenga pulsado el mismo **botón de INICIO** durante 3 segundos, el sistema le pedirá que confirme esta acción al apagar el sistema.



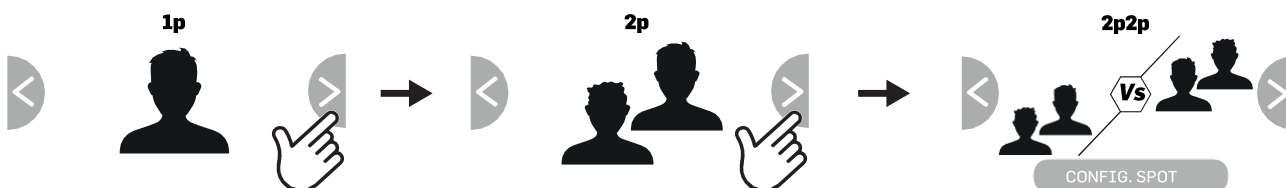
6.2 PRIMER USO

Si es la primera vez que utiliza el marcador, pero no puede configurar el idioma correcto. Ir a la pantalla de inicio y ajustar manualmente el idioma siguiendo los siguientes pasos.



6.3 ELEGIR EL MODO DE EQUIPO

1. Primero elija el juego que desea jugar.
2. A continuación, pulse el botón de configuración del juego que se encuentra en la parte inferior derecha del menú principal de un juego.
3. Elija a continuación, en la configuración de "equipos", el modo de equipo en el que desea jugar.



6.4 ELEGIR EL MODO DE LOS SENSORES

El sistema detecta automáticamente qué tipo de spots IPS están conectados al marcador. Para saber en qué modo de sensor se encuentra el marcador IPS, siga los siguientes pasos:

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, hay que pulsar el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración de spots". Aquí puede leer en qué modo de sensor se encuentra el marcador IPS.



El modo de sensor HIT sólo funciona si todos los spots conectados admiten este modo. Para ello, los spots deben contener tanto un sensor táctil como un sensor de movimiento. Estos se reconocen por su parte inferior blanca.

6.4.1 Sensibilidad del sensor

Es posible ajustar la cantidad de fuerza necesaria para activar un spot con impacto.

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración de spots". Aquí puede configurar la sensibilidad de los spots.



6.5 INICIAR Y DETENER EL JUEGO

Existen dos formas de iniciar una partida: a través de la pantalla táctil del marcador o tocando un spot iluminado en el modo de espera.

Pulse el **botón de INICIO** y confirme su selección en la pantalla táctil para detener una partida activa. Se puede detener una partida activa directamente en la pantalla táctil pulsando el **icono de STOP**.



6.5.1 Marcador

Para configurar una partida, utilice la pantalla táctil del marcador. El marcador contiene diferentes tipos de juegos subdivididos dentro de diferentes temas/aplicaciones. Cada juego tiene una explicación del tipo de juego. Una partida se inicia fácilmente pulsando el botón de inicio.

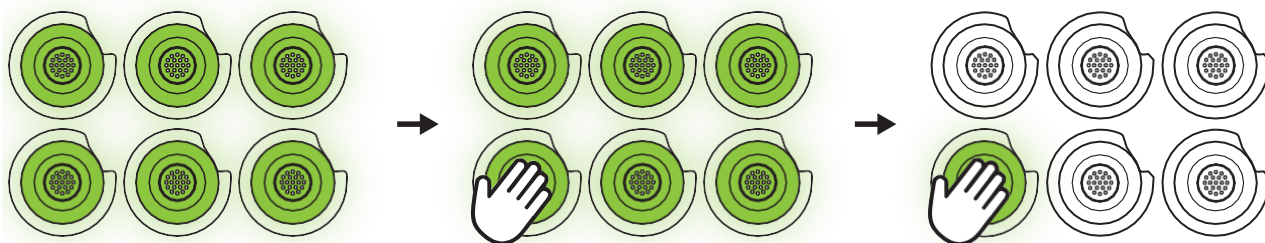
6.5.2 Spot de inicio

En el modo de espera, todos los spots conectados se iluminarán por turnos. Toque un spot iluminado para reiniciar el último juego jugado o tema sonoro reproducido.

6.5.2.1 Elegir un spot de inicio fijo

También se puede configurar un spot de inicio fijo.

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, puede activar esta función en la configuración de spot de inicio.
3. Entonces todas las luces parpadearán en verde. Coloque su mano en el lugar que desea utilizar como spot de inicio. El spot de inicio se confirma cuando sólo parpadea en verde la lámpara seleccionada como spot de inicio.



i El spot de inicio fijo no participa en el juego.

i El spot de inicio fijo se puede restablecer desactivando esta función. Al volver a activar esta función, se puede seleccionar un nuevo spot de inicio fijo.

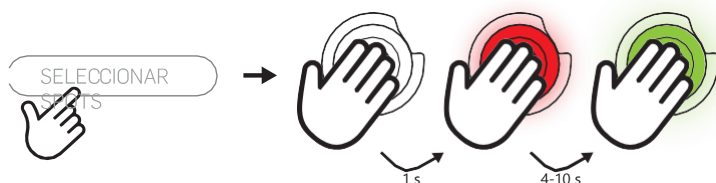
7. CONFIGURACIONES

El sistema de juego tiene una serie de configuraciones que se pueden ajustar a su gusto. Este capítulo describe cómo hacerlo. El sistema de juego contiene las configuraciones generales a las que se puede acceder pulsando el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla. Como configuraciones específicas del juego, estas configuraciones son específicas para ese tipo de juego y también sólo se aplicarán a ese tipo de juego. Puede acceder a esta configuración pulsando un tipo de juego y, a continuación, en el icono de engranaje situado en la parte inferior derecha de la pantalla.

7.1 CONECTAR Y DESCONECTAR SPOTS

Dependiendo del número de jugadores y del juego que se va a jugar, se pueden conectar más o menos spots al sistema de juego.

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración de los spots". Aquí puede pulsar el botón de **seleccionar spots** situado en la parte superior derecha de la pantalla.
3. Coloque su mano sobre los spots que desea conectar. El spot se iluminará primero en rojo y cuando se ilumine en verde (azul en el modo HIT), el spot estará conectado.
4. Repita este paso hasta conectar el número deseado de spots.
5. Pulse el **botón LISTO** para salir del modo "CONECTAR".



i Si un spot no quiere conectarse, puede ser que la memoria del sistema esté llena. Esto también puede ocurrir cuando menos de 20 spots están visiblemente conectados. En este caso, desconecte todos los spots de acuerdo con las instrucciones del siguiente párrafo.

7.1.1 Desconectar todos los spots al mismo tiempo

Todos los spots pueden ser desconectados al mismo tiempo. Posteriormente, se pueden conectar nuevamente spots al sistema.

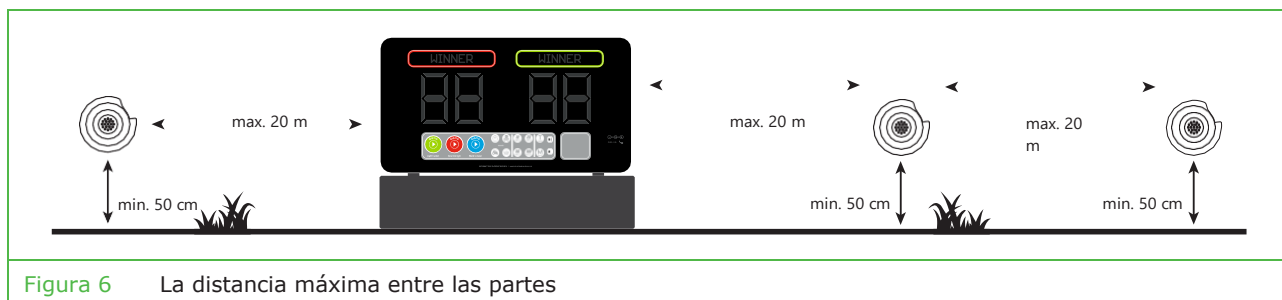
1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración de los spots". Aquí puede pulsar el botón de **reiniciar todos los spots** en la parte inferior derecha de la pantalla.
3. El sistema se reiniciará. Todos los spots están ahora desconectados.

19.19 COLOCACIÓN DE LOS SPOTS

Hay una serie de accesorios disponibles en los que se pueden colocar los spots. Con estos accesorios se puede sacar el máximo partido de los juegos.

i La gama completa de accesorios se puede encontrar en www.jb-hinchables.es.

Sin embargo, también se puede jugar sin estos accesorios. En este caso, hay que mantener una distancia máxima de 20 metros entre los spots mismos y el marcador (figura 6).

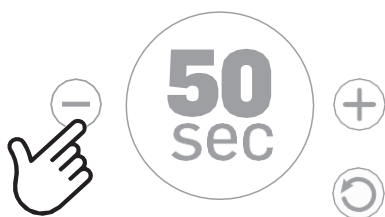


! **Advertencia** - Evite la exposición directa del marcador a la luz solar.

7.3 CONFIGURACIÓN DEL TIEMPO DE JUEGO

Algunos juegos terminan después de que haya transcurrido un tiempo determinado. Este tiempo de juego puede establecerse en la configuración específica del juego.

1. Acceder a un tipo de juego e ir a la configuración específica del mismo.
2. A continuación, el tiempo de juego se puede configurar aquí como se observa en el siguiente ejemplo.



i El tiempo de juego que se establece sólo se establece para el tipo de juego en el que se configura.

7.4 CONFIGURACIÓN DE SONIDO

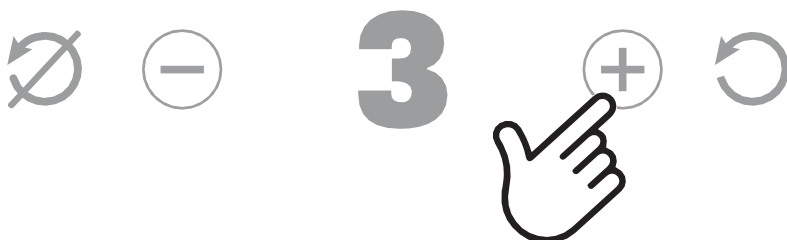
1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración de sonido". Aquí puede ajustar el volumen y activar y desactivar la música de fondo.

7.5 CONFIGURACIÓN DE PANTALLA

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración de pantalla". Aquí puede ajustar el brillo de la pantalla, el tiempo de espera y el fondo de pantalla.

7.6 REINICIO AUTOMÁTICO DEL JUEGO

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración avanzada". Aquí puede configurar si el juego se reinicia automáticamente o después de cuántos segundos.



7.7 CONFIGURACIÓN DE CONTRASEÑA

Es posible que desee que el marcador se bloquee con un código. Puede configurar este código de la siguiente manera:

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración avanzada" y pulse la **configuración de contraseña**.
3. Aquí puede establecer si desea configurar una contraseña y si se requiere de una contraseña para desbloquear el marcador. Se puede configurar una contraseña cuando se activa el control deslizante "contraseña requerida para desbloquear".



La contraseña está configurada de forma predeterminada en 0000.

7.8 RESTABLECER AJUSTES DE FÁBRICA

Para restablecer el marcador a los ajustes de fábrica, siga los siguientes pasos:

1. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración avanzada" y pulse **restablecer ajustes de fábrica**.
3. Después de confirmar su elección, el sistema se reiniciará y el marcador se restablecerá a los ajustes de fábrica.

7.9 ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

Para actualizar su software, debe seguir los siguientes pasos:

1. Primero, compruebe qué versión del sistema operativo tiene. Ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a la "configuración avanzada", aquí puede leer qué versión de sistema operativo tiene. Si está disponible una nueva versión de sistema operativo, puede actualizarla vía bluetooth.

7.10 CONFIGURACIÓN DE ACCESORIOS

Si desea configurar accesorios como la caja de monedas o el switchbox, por ejemplo, siga los siguientes pasos:

1. Conectar el accesorio e ir a la configuración general. Para acceder a esta información, pulse el icono de engranaje situado en la parte superior izquierda de la pantalla.
2. A continuación, ir a los "accesorios", aquí puede configurar los accesorios.

8. MENSAJES DE ERROR

En caso de que el marcador deje de funcionar correctamente, se puede restablecer mediante el botón de reinicio.

8.1 BOTÓN DE REINICIO

El sistema IPS está equipado con un botón de reinicio. El botón de reinicio se encuentra dentro del orificio redondo situado en la parte posterior del marcador. El botón de reinicio se puede presionar con un objeto largo y delgado.



JB-Hinchables

Ampere 10
7942 DD Meppel
Países Bajos

tel. 0034 (0)932-208 277
info@jb-hinchables.es
www.jb-hinchables.es