

RAMP SHOT®

OFFICIAL RULES &
PRODUCT MANUAL

OFFIZIELLE REGELN &
PRODUKTHANDBUCH

RÈGLEMENT OFFICIEL
ET MANUEL DU PRODUIT

REGOLAMENTO UFFICIALE
E MANUALE DEL PRODOTTO

OFICJALNE ZASADY I
INSTRUKCJA PRODUKTU

REGLAS OFICIALES Y
MANUAL DEL PRODUCTO

OFFICIËLE REGELS &
PRODUCTHANDLEIDING

OFFICIELLA REGLER
OCH PRODUKTMANUAL

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY
WICHTIG, FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN AUFBEWAHREN: SORGFÄLTIG LESEN
IMPORTANT, À CONSERVER POUR RÉFÉRENCE FUTURE: À LIRE ATTENTIVEMENT
IMPORTANTE, CONSERVAR PARA FUTURAS REFERENCIAS: LEER CON DETENIMIENTO

IMPORTANTE, CONSERVARE PER FUTURO RIFERIMENTO: LEGGERE ATTENTAMENTE
BELANGRIJK, BEWAAR VOOR TOEKOMSTIGE REFERENTIE: ZORGVULDIG LEZEN!
WAZNE, ZACHOWAJ NA PRZYSZŁOŚĆ: PRZECZYTAJ UWAGNIE
VIKTIGT, BEHÅLL FÖR FRAMTIDA REFERENS: LÄS NOGRANT



Vivere
www.vivereeurope.com
www.vivereoutdoor.co.uk

Vivere Europe B.V.
Gewandeweg 5, 6161 DJ Geleen, The Netherlands
www.vivereeurope.com

Vivere Outdoor UK Ltd.
CT3 4JH United Kingdom
www.vivereoutdoor.co.uk

En runda är klar när alla fyra RampShot®-bollarna har spelats. När omgången är klar har spelare på den motsatta sidan en tur att kasta och stjäla (medan det ursprungliga laget tar på sig rollerna playmaker och särling).

SPELETIKETT:

- Shooter krävs inte för att Stealer ska vara redo, men får inte ta ett skott om Stealer är mellan de två ramperna.
- Stealern får inte passera den motsatta rampen för att fånga. Om bollen studsar rakt upp från rampen, kan både Stealer och Play Maker spela på bollen.
- Shooter, Play Maker och Stealer får INTE röra spelplanen på något sätt under en tur.
- Spelaren måste hålla sig bakom sin egen ramp när han spelar på bollen.
- Om den udda personen ute avsiktligt stör Play Maker kommer motståndslaget att tilldelas en bonuspoäng.
- En boll som tydligt går i mål men studsar ur nätet räknas som en trippel.
- En boll som skramlar runt målet men inte tydligt går in räknas inte, men kan ändå fångas upp av playmakern för en singel.

POÄNG OCH POÄNG:

När spelet händer håller spelarna reda på sina poäng när de vinner poäng. Lag måste träffa **15 poäng** exakt för att vinna. En poäng som resulterar i mer än 15 poäng räknas inte och avslutar spelarens tur (skytten får inte kasta igen i den omgången). Alla spel slutar när en omgång är klar.

- **Trippel/3 poäng:** Shooter kastar bollen direkt i mål
- **Single/1 point:** Play Maker fångar en boll som studsar från rampen, skjuten av sin lagkamrat
- **Stjäla:** Stealer fångar en boll som kastas av det motsatta laget efter att den studsar från rampen. The Stealer tilldelas ett extra skott i den omgången.

Regler för oavtord/Tie Break:

Om lagen är oavgjorda med 15 poäng i slutet av en omgång, spelas spelet till 21 poäng. Om båda lagen når 21 poäng i slutet av omgången, övergår spelet till sudden death-rundor: laget med flest poäng i slutet av nästa spelomgång vinner. Lag fortsätter att spela rundor tills ett lag överträffar sin motståndare i en runda.

SÄKERHETSKRAV:

Innan du spelar RampShot®-spelet, läs alla varningar och regler för att säkerställa ett säkert och roligt spel. Om det spelas, lagras och används som avsett kommer detta spel att ge en livslång spelbarhet.

- Kasta inte bollarna om du inte kastar dem vid rampen under spelets gång. Skador på dig själv eller andra kan uppstå om bollar används felaktigt
- Klättra, stå eller lägg inte någon kroppsvikt på rampen eller spelkomponenter. All missbruk av rampen eller dess delar kan resultera i skada eller skada på spelet och/eller dess spelare.
- Alla barn måste övervakas under leken. Lämna inte barn utan uppsikt
- Förvara produkten utom räckhåll för små barn.
- Alla spelare är ansvariga för att se till att RampShot®-spelet spelas säkert

FÖRVARINGS- OCH SKÖTSELINSTRUKTIONER:

Alla RampShot®-spel är gjorda av premiummaterial och designade för att ge många års användning. RampShot®-rampen är gjord av en hållbar plast. Detta spel är väderbeständigt men är inte väderbeständigt.

När RampShot®-spelet inte används ska det tas inomhus och förvaras på en sval, torr plats. Detta spel bör inte lämnas utomhus i dåligt väder eller utsättas för väder och vind under en längre tid. Överdriven exponering för sol, regn och temperatur kan skada viltet och försämrade materialen.

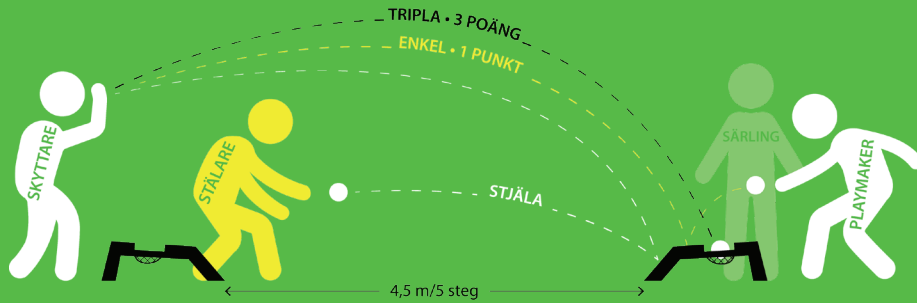
Håll alla bitar rena och torra. Rengör med en fuktig trasa med kallt vatten och mild flytande tvål. Använd aldrig målar eller slipmaskiner för att rengöra produkten. Låt torka innan användning.

SPELANVISNINGAR

RAMPSHOT® REGLER:

RampShot® är ett spel som spelas med 4 spelare uppdelade i lag om två. Medlem i samma lag står vid motsatta ramper och skjuter omväxlande, fånga och stjäla under hela spelet.

Det här är ingen barnleksak. Vuxen tillsyn krävs för barn som spelar detta spel. Alla spelare måste vara över 10 år gamla, felaktig användning av spelet eller dess komponenter kan leda till skada eller skada på spelarna, spelet eller andra föremål i närheten.



SPELARROLLER PER OMGÅNG:

RampShot® spelas 2 mot 2. Spelare från varje lag turas om att skjuta och fånga bollar för poäng. Tilldela en färg per lag och varje lag börjar med båda sina lagfärgade bollar. Medan det ena laget skjuter, agerar det andra laget som stjälnare och udda person. Lag kan bara få poäng när de skjuter och fångar. Stjälnaren tjänar inga poäng, men kan stjäla varv från sina motståndare. Lag byter roller i varje omgång.

Lag 1:

- **Skyttre:** kastar RampShot®-bollarna i ett försök att få poäng
- **Playmaker:** Fångar alla bollar som kastas av sin lagkamrat (skytten) efter att bollen studsar från den övre delen av rampen.

Lag 2:

- **Stealer:** Står på samma sida som skytten och försöker fånga någon boll som studsar tillbaka från rampen.
- **Särpling:** denna spelare är för närvarande inte involverad i spelet och måste hålla sig borta från all action, vilket ger Play Maker gott om utrymme att spela på bollen

HUR MAN SPELAR:

Innan spelet spelas, placera ramperna 4,5 m/5 steg från varandra (om du spelar med en enda ramp, dra en linje 5 steg från rampen för att fungera som en kastlinje).

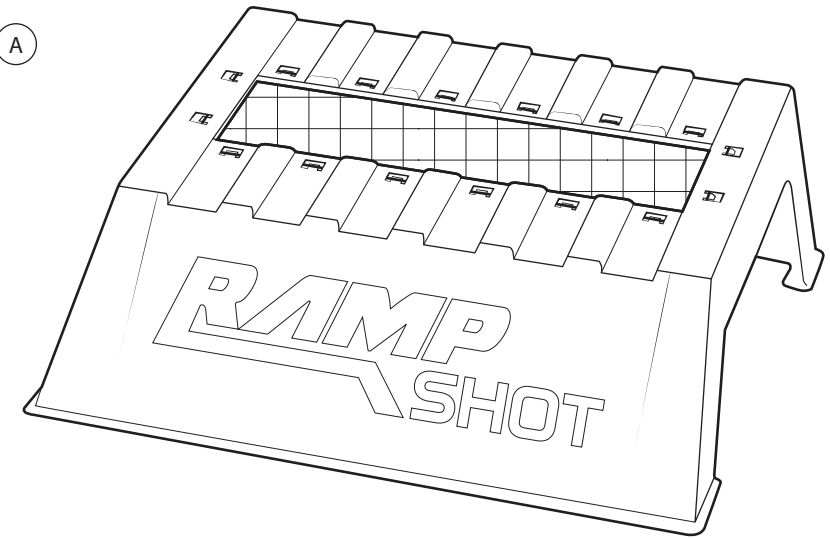
Shooter ställer sig bakom rampen och kastar två RampShot®-bollar, en i taget, i ett försök att ta poäng, och siktar främst på ett skott i nätet.

Playmakern står flera fot bakom den motsatta rampen och försöker fånga någon boll som studsar från rampen (kastas av deras lagkamrat) för att få en poäng. Shooter och Playmaker arbetar tillsammans för att få poäng.

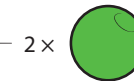
Steelern håller bakfoten även med framsidan av rampen. När Shooter (motståndaren) skjuter bollen, rör sig Stealer snabbt mot den motsatta rampen i ett försök att fånga någon boll som studsar tillbaka från rampen. Om Stealer fångar en boll innan den träffar marken, tjänar Stealer ett extra skott för sitt lag i nästa omgång. Stölder är obegränsade och kan ske flera gånger i en omgång. Steelern använder motståndarlagets boll när de tar sina extra skott.

INCLUDED PARTS | PIEZAS INCLUIDAS | PIÈCES INCLUSES

2 x (A)



4 x (C)



Ensure all parts are accounted for before proceeding with assembly and game play.

Stellen Sie sicher, dass alle Teile vorhanden sind, bevor Sie mit dem Zusammenbau und dem Spiel fortfahren.

Assurez-vous que toutes les pièces sont prises en compte avant de procéder à l'assemblage et au jeu.

Asegúrese de tener en cuenta todas las piezas antes de proceder con el ensamblaje y el juego.

Assicurarsi che tutte le parti siano prese in considerazione prima di procedere con l'assemblaggio e il gioco.

Zorg ervoor dat alle onderdelen kloppen voordat u verder gaat met de montage en het spelen van het spel.

Upewnij się, że wszystkie części są uwzględnione przed przystąpieniem do montażu i gry.

Se till att alla delar redovisas innan du fortsätter med montering och spel.

Scan to view Game Play Video

Scannen Sie, um das Gameplay-Video anzusehen

Scannez pour voir la vidéo de jeu

Escanee para ver el video del juego

Scansiona per visualizzare il video del gioco

Scan om gameplayvideo te bekijken

Zeskanuj, aby wyświetlić video z gry

Skanna för att se Game Play-video

https://www.youtube.com/watch?v=_2N5loxWSBQ

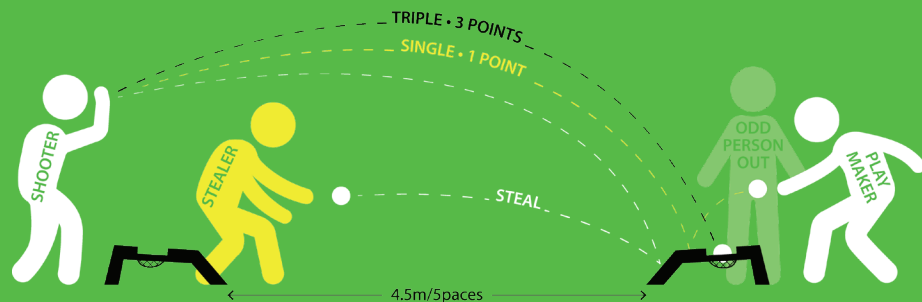


PLAYING DIRECTIONS

RAMPSHOT® RULES:

RampShot® is a game played with 4 players divided into teams of two. Member of the same team stand at opposite ramps, and alternate shooting, catching and stealing throughout the game.

This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. All players must be over 10 years of age, improper use of the game or its components may result in injury or damage to the players, the game, or other nearby items.



PLAYER ROLES PER ROUND:

RampShot® is played 2 vs. 2. Players from each team will take turns shooting and catching balls for points. Assign a colour per team and each team begins with both of their team colour balls. While one team shoots, the other team acts as the Stealer and Odd person out. Teams can only score points when shooting and catching. The Stealer does not earn points, but can steal turns from their opponents. Teams switch roles in every round.

Team 1:

- **Shooter:** throws the RampShot® balls in an attempt to score points
- **Play Maker:** Catches any ball tossed by their teammate (the Shooter) after the ball bounces off the top portion of the ramp.

Team 2:

- **Stealer:** Stands on the same side as the Shooter and attempts to catch any ball that bounces back off the ramp.
- **Odd Person Out:** this player is not currently involved in the play and must stay clear of all action, giving the Play Maker plenty of space to make a play on the ball

HOW TO PLAY:

Prior to game play, space the ramps 4.5m/5 paces apart (if playing with a single ramp, draw a line 5 paces from the ramp to act as a toss line).

The Shooter stands behind the ramp and tosses two RampShot® balls, one at a time, in an attempt to score points, aiming primarily for a shot into the net.

The Playmaker stands several feet behind the opposite ramp and attempts to catch any ball that bounces off the ramp (thrown by their teammate) to gain a point. The Shooter and Playmaker work together to score points.

The Stealer keeps their back foot even with the front of the ramp. When the Shooter (opponent) shoots the ball, the Stealer quickly moves toward the opposing ramp in an attempt to catch any ball that bounces back from the ramp. If the Stealer catches a ball before it hits the ground, the Stealer earns an extra shot for his team in their next round. Steals are unlimited and can happen multiple times in one round. The Stealer uses their opposing team's ball when taking their extra shot(s).



Vivere Europe B.V
www.vivereurope.com
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

VILLKOR, VILLKOR och GARANTI

Begränsad ett års garanti

Vivere Ltd. ("Vivere") garanterar att denna produkt kommer att vara fri från defekter i material och utförande under en period av ett (1) år från det ursprungliga inköpsdatumet. Vivere kommer, efter eget gottfinnande, att reparera eller byta ut denna produkt eller någon komponent i produkten som befunnits vara defekt under garantiperioden. Ersättning kommer att göras med en ny eller omtillverkad produkt eller komponent. Om produkten inte längre är tillgänglig kan ersättas med en liknande produkt av lika eller högre värde. Detta är din exklusiva garanti.

Denna garanti är giltig för den ursprungliga återförsäljaren från och med datumet för det första återförsäljarköpet och kan inte överlåtas. Spara det ursprungliga försäljningskvittot. Inköpsbevis krävs för att erhålla garantiprestanda. Återförsäljare som säljer Vivere-produkter har inte rätt att ändra, modifiera eller på något sätt ändra villkoren för denna garanti.

Vad denna garanti inte täcker

Denna garanti täcker inte missfärgning av produkten, skadad orsakad av mögel, mögel eller någon extern källa. Det täcker inte normalt slitage av delar, eller skador som uppstår på grund av något av följande: oaktsam användning av felaktig användning av produkten, kommersiell användning av produkten, användning i strid med monteringsanvisningarna, reparation eller ändring av någon, såvida inte tjänsten har auktoriserats av Vivere. Dessutom täcker inte skadegarantin Guds handlingar, såsom: eld, översvämning, orkaner, tornados och någon form av nederbörd: (dvs. regn, snö, hagel). Garantin upphör att gälla om skada på produkten beror på användning av en annan del än en äkta Vivere-del.

Så här får du garantiservice

Din produkt måste omfattas av garanti för att erhålla garantiservice.

Om din produkt är defekt och är inom din garantiperiod, kontakta oss för att få ett returgodkännande:

För produkter köpta i
Europeiska unionen, kontakta:
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

För produkter köpta i
Storbritannien, kontakta:
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

Returnera inte produkten till Vivere utan tillstånd. Du kommer att uppmanas att fästa en etikett på produkten som innehåller ditt namn, adress, mobiltelefonnummer och beskrivning av problemet. Bifoga en kopia av det ursprungliga försäljningskvittot. Förpacka produkten försiktigt och skicka den försäkrade med ditt val av transportör förbetalt till lageradressen enligt anvisningar från Vivere-teamet.

Ta bilder: Ta bilder av den eller de defekta produkterna/delarna, och illustrerar tydligt problemområdet för att stödja ditt påstående.

Bifoga köpbevis: Bifoga originalbeviset på köp/försäljningskvitto. Skanna eller tillhandahåll ett foto av köpbeviset och skicka in det tillsammans med din anspråk tillsammans med din fullständiga adress, telefonnummer och en beskrivning av problemet.

Skicka in via e-post: Mejla ditt anspråk till info@vivereurope.com

Svar: En Vivere-representant kommer att kontakta dig för att lösa ditt anspråk så snabbt som möjligt.

Tack för ditt intresse för våra produkter och vi hoppas att Vivere kan inspirera ditt friluftsliv. Varmaste hälsningar,

Vivere-teamet



Vivere Europe B.V.
www.vivereeurope.com
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

WARUNKI I GWARANCJA

Ograniczona roczna gwarancja

Vivere Ltd. („Vivere”) gwarantuje, że przez okres jednego (1) roku od daty pierwotnego zakupu detalicznego ten produkt będzie wolny od wad materiałowych i wykonawczych. Vivere, według własnego uznania, naprawi lub wymieni ten produkt lub dowolny jego element, który okaże się wadliwy w okresie gwarancyjnym. Wymiana zostanie dokonana na nowy lub regenerowany produkt lub komponent. Jeśli produkt nie jest już dostępny, można dokonać wymiany na podobny produkt o takiej samej lub wyższej wartości. To jest Twoja wyłączna gwarancja.

Niniejsza gwarancja jest ważna dla pierwotnego nabywcy detalicznego od daty pierwszego zakupu detalicznego i nie podlega przeniesieniu. Zachowaj oryginalny dowód sprzedaży. Aby uzyskać działania gwarancyjne, wymagany jest dowód zakupu. Sprzedawcy detaliczni sprzedający produkty Vivere nie mają prawa zmieniać, modyfikować ani w żaden sposób zmieniać warunków niniejszej gwarancji.

Czego nie obejmuje niniejsza gwarancja

Niniejsza gwarancja nie obejmuje odfarbowania produktu, uszkodzeń spowodowanych pleśnią, pleśnią lub jakimkolwiek źródłem zewnętrznym. Nie obejmuje normalnego zużycia części lub uszkodzeń wynikających z któregoś z poniższych: niedbałego użytkowania lub niewłaściwego użytkowania produktu, komercyjnego wykorzystania produktu, użytkowania niezgodnego z instrukcją montażu, naprawy lub modyfikacji przez kogokolwiek, chyba że serwis został autoryzowany przez Vivere. Ponadto gwarancja uszkodzeń nie obejmuje zdarzeń losowych, takich jak: pożar, powódź, huragany, tornada oraz wszelkie formy opadów atmosferycznych: (tj. deszcz, śnieg, grad). Gwarancja traci ważność, jeśli uszkodzenie produktu wynika z użycia części innej niż oryginalna część Vivere.

Jak uzyskać serwis gwarancyjny

Twój produkt musi być objęty gwarancją, aby uzyskać usługę gwarancyjną.

Jeśli Twój produkt jest uszkodzony i jest objęty gwarancją, skontaktuj się z nami w celu uzyskania autoryzacji zwrotu:

W przypadku Produktów Zakupionych w
Unia Europejska, kontakt:
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

W przypadku Produktów Zakupionych w
Wielka Brytania, kontakt:
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

Nie zwracaj produktu do Vivere bez upoważnienia. Zostaniesz poproszony o dołączenie etykiety do produktu zawierającej Twoje imię i nazwisko, adres, numer telefonu komórkowego i opis problemu. Dołącz kopię oryginalnego dowodu sprzedaży. Starannie zapakuj produkt i wyślij ubezpieczony przez wybranego przewoźnika opłacony z góry na adres magazynu zgodnie z zaleceniami zespołu Vivere.

1. **Robić zdjęcia:** Zrób zdjęcia wadliwych produktów/części, wyraźnie ilustrujące problematyczny obszar, aby uzasadnić swoje roszczenie.
2. **Dołącz dowód zakupu:** Dostarcz oryginalny dowód zakupu/rachunek sprzedaży. Zeskanuj lub prześlij zdjęcie dowodu zakupu i prześlij go wraz z reklamacją wraz z pełnym adresem, numerem telefonu i opisem problemu.
3. **Prześlij e-mail:** Wyślij swoje roszczenie e-mailem na adres info@vivereurope.com
4. **Odpowiedź:** Przedstawiciel Vivere będzie z Tobą korespondował, aby jak najszybciej rozwiązać Twoje roszczenie.

Dziękujemy za zainteresowanie naszymi produktami i mamy nadzieję, że Vivere zainspiruje Cię do życia na świeżym powietrzu,

Zespół Vivere

A round is complete when all 4 RampShot® balls have been played. Upon round completion, players on the opposite side have a turn to toss and steal (while the original team take on the rolls of Play Maker and Odd Person Out).

GAME ETIQUETTE:

- The Shooter is not required for the Stealer to be ready, but may not take a shot if the Stealer is in between the two ramps.
- The Stealer may not pass the opposite ramp to make a catch. In the case of the ball bouncing straight up off the ramp, both the Stealer and Play Maker can make a play on the ball.
- The Shooter, Play Maker, and Stealer may NOT touch the game board in any way during a turn.
- The Playmaker must stay behind their own ramp when making a play on the ball.
- If the Odd Person Out purposely interferes with the Play Maker the opposing team will be awarded **one bonus point**.
- A ball that clearly goes in the goal but bounces out of the netting counts as a Triple.
- A ball that rattles around the goal but does not clearly go in does not count, but can still be caught by the playmaker for a single.

SCORING & POINTS:

As game play happens players keep track of their score as they win points. Teams must hit **15 points exactly** to win. A score that results in more than 15 points does not count and ends that player's turn (the Shooter may not toss again in that round). All games end at the completion of a round.

- **Triple/3 points:** Shooter tosses the ball directly into the goal
- **Single/1 point:** Play Maker catches a ball that bounces off the ramp, shot by their teammate
- **Steal:** Stealer catches a ball thrown by the opposite team after it bounces off the ramp. The Stealer is awarded an extra shot in that round.

Overtime/Tie Break Rules:

If teams are tied at 15 points at the end of a round, the game is played to 21 points.

If both teams reach 21 points at the end of the round, the game moves into sudden death rounds: the team with the most points at the end of the next round of play wins. Teams continue playing rounds until one team outscored their opponent in a round.

SAFETY REQUIREMENTS:

Before playing the RampShot® game, read all warnings and rules to ensure safe and enjoyable game play. If played, stored, and used as intended this game will provide a lifetime of playability.

- Do not throw the balls unless tossing them at the ramp during game play. Injury to yourself or others may occur if balls are used improperly
- Do not climb, stand, or put any body weight onto the ramp or game components. Any misuse of the ramp or its pieces may result in injury or damage to the game and/or its players.
- All children must be supervised during game play. Do not leave children unattended
- Store the product out of reach of young children.
- All players are responsible to ensure the RampShot® game is played safely

STORAGE & CARE INSTRUCTIONS:

All RampShot® games are made of premium materials and designed to offer years of use. The RampShot® ramp is made of a durable plastic. This game is weather-resistant but is not weather proof. When not in use, the RampShot® game should be taken indoors and stored in a cool, dry place. This game should not be left outdoors in inclement weather, or exposed to the elements for an extended period of time. Excessive sun, rain and temperature exposure can damage the game and deteriorate the materials.

Keep all pieces clean and dry. Clean with a damp cloth using cold water and mild liquid soap. Never use scorers or abrasers to clean the product. Let dry before use.



Vivere Europe B.V
www.vivereeuropa.com
info@vivereeuropa.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereeuropa.com
+44 1227 64 71 17

TERMS, CONDITIONS, and WARRANTY

Limited One Year Warranty

Vivere Ltd. ("Vivere") warrants that for a period of one (1) year from the date of original retail purchase, this product will be free from defects in material and workmanship. Vivere, at its option, will repair or replace this product or any component of the product found to be defective during the warranty period. Replacement will be made with a new or remanufactured product or component. If the product is no longer available, replacement may be made with a similar product of equal or greater value. This is your exclusive warranty.

This warranty is valid for the original retail purchaser from the date of initial retail purchase and is not transferable. Keep the original sales receipt. Proof of purchase is required to obtain warranty performance. Retailers selling Vivere products do not have the right to alter, modify or in any way change the terms and conditions of this warranty.

What This Warranty Does Not Cover

This warranty does not cover discoloration of product, damaged caused by mildew, mold or any external source. It does not cover normal wear of parts, or damage resulting from any of the following: negligent use of misuse of the product, commercial use of the product, use contrary to the assembly instructions, repair or alteration by anyone unless the service was authorized by Vivere. Further, the damage warranty does not cover acts of God, such as: fire, flood, hurricanes, tornadoes and any form of precipitation: (i.e., rain, snow, hail). Warranty void if damage to the product results from the use of a part other than a genuine Vivere part.

How to Obtain Warranty Service

Your product must be under warranty in order to obtain warranty service. If your product is defective and is within your warranty period, contact us in order to receive a return authorization:

For Products Purchased in the
European Union, contact:
info@vivereeuropa.com
+31 46 426 3555

For Products Purchased in the
United Kingdom, contact:
info@vivereeuropa.com
+44 1227 64 71 17

Do not return product to Vivere without authorization. You will be directed to attach a tag to the product that includes your name, address, mobile telephone number and description of the problem. Include a copy of the original sales receipt. Carefully package the product and send insured by carrier of your choice prepaid to the warehouse address as directed by the Vivere Team.

1. **Take Photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Attach Proof of Purchase:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
3. **Submit via Email:** Email your claim to info@vivereeuropa.com
4. **Response:** A Vivere representative will correspond with you to resolve your claim as quickly as possible.

Thank-you for your interest in our products and we hope Vivere can inspire your outdoor living.
Warmest Regards,

The Vivere Team

ETYKIETA GRY:

- Strzelec nie musi być gotowy, aby Złodziej był gotowy, ale nie może oddać strzału, jeśli Kradzież znajduje się pomiędzy dwiema rampami.
- Złodziej nie może przejść przez przeciwną rampę, aby się złapać. W przypadku, gdy piłka odbije się prosto od rampy, zarówno Kradzież, jak i Twórca Zagrania mogą wykonać zagranie piłką.
- Strzelec, Twórca Zagrania i Złodziej NIE mogą w żaden sposób dotykać planszy podczas gry.
- Rozgrywający musi pozostać za własną rampą podczas zagrania piłką.
- Jeżeli osoba nieparzysta celowo zakłóca działanie kreatora gry, drużyna przeciwna otrzyma jeden punkt bonusowy.
- Piłka, która wyraźnie wpada do bramki, ale odbija się od siatki, liczy się jako potrójna.
- Piłka, która brzęczy wokół bramki, ale nie wpada wyraźnie do bramki, nie liczy się, ale rozgrywający może ją jeszcze złapać w pojedynczym przypadku.

PUNKTACJA I PUNKTY:

W trakcie rozgrywki gracze śledzą swój wynik w miarę zdobywania punktów. Aby wygrać, drużyny muszą zdobyć dokładnie **15 punktów**. Wynik, który daje więcej niż **15 punktów**, nie liczy się i kończy turę tego gracza (strzelec nie może już rzucać w tej rundzie). Wszystkie gry kończą się wraz z zakończeniem rundy.

- **Potrójny/3 punkty:** Strzelec rzuca piłkę bezpośrednio do bramki
- **Pojedynczy/1 punkt:** Play Maker łapie piłkę, która odbija się od rampy, wystrzeloną przez jego kolegę z drużyny
- **Ukrąść:** Złodziej łapie piłkę rzuconą przez drużynę przeciwną po tym, jak odbija się ona od rampy. Złodziej otrzymuje w tej rundzie dodatkowy strzał.

Zasady dogrywki/tie breaka:

Jeżeli na koniec rundy drużyny mają remis 15 punktów, gra toczy się do 21 punktów.

Jeśli na koniec rundy obie drużyny osiągną 21 punktów, gra przechodzi do rund nagłej śmierci: wygrywa drużyna z największą liczbą punktów na koniec następnej rundy gry. Zespoły kontynuują rozgrywanie rund, dopóki jedna z nich nie pokona przeciwnika w rundzie.

WYMAGANIA BEZPIECZEŃSTWA:

Przed rozpoczęciem gry w RampShot® przeczytaj wszystkie ostrzeżenia i zasady, aby zapewnić bezpieczną i przyjemną grę. Jeśli grasz, przechowujesz i używasz zgodnie z przeznaczeniem, gra ta zapewni Ci dożywną grywalność.

- Nie rzucaj piłkami, chyba że rzucasz je na rampę podczas gry. Niewłaściwe użycie piłek może spowodować obrażenia ciała lub innych osób
- Nie wspinasz się, nie stój ani nie obciążaj rampy ani elementów gry. Jakiegokolwiek niewłaściwego użycia rampy lub jej elementów może skutkować kontuzjami lub uszkodzeniem gry i/lub jej graczy.
- Wszystkie dzieci muszą być nadzorowane podczas gry. Nie zostawiaj dzieci bez opieki
- Przechowywać produkt w miejscu niedostępnym dla małych dzieci.
- Wszyscy gracze są odpowiedzialni za bezpieczne korzystanie z gry RampShot®

SINSTRUKCJE PRZECHOWYWANIA I KONSERWACJI:

Wszystkie gry RampShot® są wykonane z najwyższej jakości materiałów i zaprojektowane tak, aby zapewnić lata użytkowania. Rampa RampShot® wykonana jest z trwałego tworzywa sztucznego. Ta gra jest odporna na warunki atmosferyczne, ale nie jest odporna na warunki atmosferyczne.

Jeśli grę RampShot® nie używasz, należy ją zabrać do pomieszczenia i przechowywać w chłodnym, suchym miejscu. Tej gry nie należy pozostawiać na zewnątrz podczas złej pogody ani wystawiać na działanie czynników atmosferycznych przez dłuższy czas. Nadmierne nasłonecznienie, deszcz i wysoka temperatura mogą uszkodzić grę i pogorszyć jakość materiałów.

Utrzymuj wszystkie elementy w czystości i suchości. Czyść wilgotną szmatką z użyciem zimnej wody i łagodnego mydła w płynie. Do czyszczenia produktu nigdy nie używaj rysików ani ściernic. Pozostawiać do wyschnięcia przed użyciem.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE GRY

ZASADY RAMPSHOT®:

RampShot® to gra, w której bierze udział 4 graczy podzielonych na dwuosobowe drużyny. Członkowie tej samej drużyny stoją na przeciwnych rampach i przez całą grę naprzemiennie strzelają, łapią i kradną.

To nie jest zabawka dla dzieci. W przypadku dzieci grających w tę grę wymagany jest nadzór osoby dorosłej. Wszyscy gracze muszą mieć ukończone 10 lat. Niewłaściwe korzystanie z gry lub jej elementów może skutkować obrażeniami lub uszkodzeniem graczy, gry lub innych pobliskich przedmiotów.



ROLE GRACZY NA RUNDĘ:

W RampShot® gra się 2 na 2. Gracze z każdej drużyny na zmianę będą strzelać i łapać piłki, aby zdobyć punkty. Przypisz kolor każdej drużynie, a każda drużyna zaczyna z obiema kolorowymi kulkami swojej drużyny. Podczas gdy jedna drużyna strzela, druga drużyna pełni rolę Złodzieja i Nieparzystego. Zespoły mogą zdobywać punkty wyłącznie podczas strzelania i łapania. Złodziej nie zdobywa punktów, ale może kraść tury swoim przeciwnikom. W każdej rundzie zespoły zamieniają się rolami.

Zespół 1:

- **Strzelec:** rzuca piłkami RampShot®, próbując zdobyć punkty
- **Zagraj w Kreatora:** łapie każdą piłkę rzuconą przez innego członka drużyny (strzelca) po tym, jak piłka odbije się od górnej części rampy.

Zespół 2:

- **Złodziej:** Stoi po tej samej stronie co strzelec i próbuje złapać każdą piłkę, która odbije się od rampy.
- **Dziwny człowiek wyszedł:** ten zawodnik nie jest obecnie zaangażowany w grę i musi trzymać się z daleka od wszelkich działań, dając Kreatorowi Gry mnóstwo miejsca na zagranie piłką

JAK GRAĆ:

Przed rozpoczęciem gry rozstaw rampy w odległości 4,5 m/5 kroków od siebie (Jeśli grasz z pojedynczą rampą, narysuj linię znajdującą się 5 kroków od rampy, która będzie pełniła funkcję linii rzutu).

Strzelec stoi za rampą i rzuca dwie piłki RampShot®, jedną po drugiej, próbując zdobyć punkty, a jego celem jest przede wszystkim strzelać w siatkę.

Rozgrywający stoi kilka stóp za przeciwną rampą i próbuje złapać każdą piłkę, która odbije się od rampy (wyrzucona przez jego kolegę z drużyny), aby zdobyć punkt. Strzelec i Rozgrywający współpracują, aby zdobyć punkt.

Steeler utrzymuje tylną stopę nawet przy przodzie rampy. Kiedy Strzelec (przeciwnik) strzela piłką, Kradzież szybko przesuwa się w stronę rampy przeciwnika, próbując złapać każdą piłkę, która odbije się od rampy. Jeśli Kradzież złapie piłkę, zanim uderzy ona w ziemię, Kradzież zdobywa dodatkowy strzał dla swojej drużyny w następnej rundzie. Kradzieże są nieograniczone i mogą mieć miejsce wiele razy w jednej rundzie. Kradzież wykorzystuje piłkę drużyny przeciwnej podczas wykonywania dodatkowego strzału.

Runda kończy się, gdy wszystkie 4 piłki RampShot® zostaną zagrane. Po zakończeniu rundy gracze po przeciwnej stronie mają kolej na rzucanie i kradzież (podczas gdy pierwotna drużyna wykonuje rzuty Kreatora Zagrania i Nieparzystej Osoby).



Vivere Europe B.V.
www.vivereeurope.com
info@vivereeurope.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereeurope.com
+44 1227 64 71 17

BEDINGUNGEN, BEDINGUNGEN und GARANTIE

Begrenzte einjährige Garantie

Vivere Ltd. („Vivere“) garantiert, dass dieses Produkt für einen Zeitraum von einem (1) Jahr ab dem Datum des ursprünglichen Einzelhandelskaufs frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Vivere repariert oder ersetzt nach eigenem Ermessen dieses Produkt oder eine Komponente des Produkts, die während der Garantiezeit als defekt befunden wird. Der Ersatz erfolgt durch ein neues oder wiederaufbereitetes Produkt oder eine Komponente. Wenn das Produkt nicht mehr verfügbar ist, kann es durch ein ähnliches Produkt von gleichem oder höherem Wert ersetzt werden. Dies ist Ihre exklusive Garantie.

Diese Garantie gilt für den ursprünglichen Einzelhandelskäufer ab dem Datum des Erstkaufs im Einzelhandel und ist nicht übertragbar. Bewahren Sie den Originalkaufbeleg auf. Der Kaufbeleg ist erforderlich, um die Garantieleistung zu erhalten. Einzelhändler, die Vivere-Produkte verkaufen, sind nicht berechtigt, die Bedingungen dieser Garantie zu ändern, zu modifizieren oder in irgendeiner Weise zu ändern.

Was diese Garantie nicht abdeckt

Diese Garantie deckt keine Verfärbung des Produkts, Schäden durch Schimmel, Schimmel oder andere externe Quellen ab. Sie deckt nicht den normalen Verschleiß von Teilen oder Schäden ab, die aus einem der folgenden Gründe resultieren: fahrlässige Verwendung oder Missbrauch des Produkts, gewerbliche Verwendung des Produkts, Verwendung entgegen der Montageanleitung, Reparatur oder Änderung durch Dritte, es sei denn, der Service wurde autorisiert von Lebendig. Darüber hinaus deckt die Schadensgarantie keine höhere Gewalt ab, wie z. B.: Feuer, Überschwemmung, Hurrikane, Tornados und jede Form von Niederschlag: (z. B. Regen, Schnee, Hagel). Die Garantie erlischt, wenn Schäden am Produkt durch die Verwendung eines anderen Teils als eines Originalteils von Vivere entstanden sind.

So erhalten Sie Garantieleistungen

Ihr Produkt muss unter Garantie stehen, um Garantieleistungen in Anspruch nehmen zu können. Wenn Ihr Produkt defekt ist und sich innerhalb Ihrer Garantiezeit befindet, kontaktieren Sie uns, um eine Rücsendegenehmigung zu erhalten:

Für Produkte, die im
Europäische Union:
info@vivereeurope.com
+31 46 426 3555

Für Produkte, die im
Vereinigtes Königreich Großbritannien:
info@vivereeurope.com
+44 1227 64 71 17

Senden Sie das Produkt nicht ohne Genehmigung an Vivere zurück. Sie werden angewiesen, ein Etikett an dem Produkt anzubringen, das Ihren Namen, Ihre Adresse, Ihre Mobiltelefonnummer und eine Beschreibung des Problems enthält. Legen Sie eine Kopie des Original-Kaufbelegs bei. Verpacken Sie das Produkt sorgfältig und senden Sie es versichert per Spediteur Ihrer Wahl vorausbezahlt an die vom Vivere-Team angewiesene Lageradresse.

1. **Fotos machen:** Machen Sie Fotos von den defekten Produkten/Teilen und stellen Sie den Problemereich klar dar, um Ihren Anspruch zu untermauern.
2. **Kaufbeleg beifügen:** Legen Sie den Original-Kaufbeleg/Kaufbeleg vor. Scannen Sie den Kaufbeleg oder stellen Sie ein Foto davon zur Verfügung und reichen Sie ihn zusammen mit Ihrer vollständigen Adresse, Telefonnummer und einer Beschreibung des Problems bei Ihrer Reklamation ein.
3. **Per E-Mail einreichen:** Senden Sie Ihren Anspruch per E-Mail an info@vivereeurope.com
4. **Antwort:** Ein Vivere-Vertreter wird mit Ihnen korrespondieren, um Ihren Anspruch so schnell wie möglich zu lösen.

Vielen Dank für Ihr Interesse an unseren Produkten und wir hoffen, dass Vivere Ihr Leben im Freien inspirieren kann.
Wärmste Grüße,

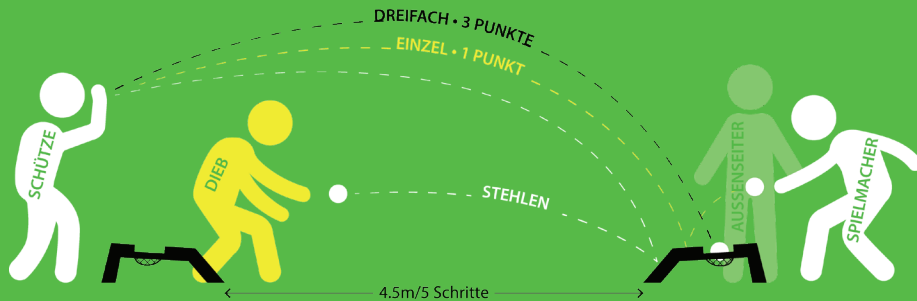
Das Vivere-Team

SPIELANLEITUNG

RAMPSHOT® RULES:

RampShot® is a game played with 4 players divided into teams of two. Member of the same team stand at opposite ramps, and alternate shooting, catching and stealing throughout the game.

This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. All players must be over 10 years of age, improper use of the game or its components may result in injury or damage to the players, the game, or other nearby items.



SPIELERROLLEN PRO RUNDE:

RampShot® wird 2 gegen 2 gespielt. Die Spieler jedes Teams schießen und fangen abwechselnd Bälle, um Punkte zu erzielen. Weisen Sie jedem Team eine Farbe zu und jedes Team beginnt mit den Bällen beider Teamfarben. Während ein Team schießt, agiert das andere Team als Stealer und Odd Person out. Teams können nur beim Schießen und Fangen Punkte erzielen. Der Stealer erhält keine Punkte, kann aber seinen Gegnern die Runde stehlen. Die Teams wechseln in jeder Runde die Rollen.

Mannschaft 1:

- **Schütze:** wirft die RampShot®-Bälle, um Punkte zu erzielen
- **Spielmacher:** Fängt jeden von seinem Teamkollegen (dem Schützen) geworfenen Ball, nachdem der Ball vom Ball abprallt oberen Teil der Rampe.

Mannschaft 2:

- **Dieb:** Steht auf der gleichen Seite wie der Shooter und versucht, jeden Ball zu fangen, der zurückspringt von der Rampe.
- **Außenseiter:** Dieser Spieler ist derzeit nicht am Spiel beteiligt und muss sich von jeglicher Aktion fernhalten, um dem Spielmacher genügend Raum für einen Spielzug mit dem Ball zu geben

SPIELANLEITUNG:

Platzieren Sie die Rampen vor dem Spiel in einem Abstand von 4,5 m bzw. 5 Schritten voneinander (wenn Sie mit einer einzelnen Rampe spielen, ziehen Sie eine Linie 5 Schritte von der Rampe entfernt, die als Wurflinie dient).

Der Schütze steht hinter der Rampe und wirft nacheinander zwei RampShot®-Bälle, um Punkte zu erzielen, wobei er in erster Linie auf einen Schuss ins Netz abzielt.

Der Spielmacher steht mehrere Fuß hinter der gegenüberliegenden Rampe und versucht, jeden Ball zu fangen, der von der Rampe abprallt (von seinem Teamkollegen geworfen), um einen Punkt zu erzielen. Der Schütze und der Spielmacher arbeiten zusammen, um Punkte zu erzielen.

Der Stealer hält seinen hinteren Fuß auf gleicher Höhe mit der Vorderseite der Rampe. Wenn der Shooter (Gegner) den Ball schießt, bewegt sich der Stealer schnell auf die gegnerische Rampe zu und versucht, jeden Ball zu fangen, der von der Rampe zurückprallt. Wenn der Stealer einen Ball fängt, bevor er den Boden berührt, erhält sein Team in der nächsten Runde einen zusätzlichen Schuss. Diebstähle sind unbegrenzt und können mehrmals in einer Runde erfolgen. Der Stealer nutzt den Ball seiner gegnerischen Mannschaft, wenn er seine zusätzlichen Schüsse ausführt.

Eine Runde ist beendet, wenn alle 4 RampShot®-Bälle gespielt wurden. Nach Abschluss der Runde sind die Spieler auf der Gegenseite an der Reihe, zu werfen und zu stehlen (während das ursprüngliche Team die Würfe „Play Maker“ und „Odd Person Out“ übernimmt).

SPELETIQUETTE:

- De Shooter is niet vereist om ervoor te zorgen dat de Stealer gereed is, maar mag niet schieten als de Stealer zich tussen de twee hellingen bevindt.
- De Stealer mag de tegenoverliggende helling niet passeren om te vangen. In het geval dat de bal recht omhoog van de helling stuitert, kunnen zowel de Stealer als de Spelmaker op de bal spelen.
- De Schutter, Spelmaker en Stealer mogen tijdens een beurt het speelbord op GEEN enkele wijze aanraken.
- De spelmaker moet achter zijn eigen helling blijven als hij met de bal speelt.
- Als de Odd Person Out de Play Maker opzettelijk hindert, krijgt het andere team één bonuspunt.
- Een bal die duidelijk in het doel gaat, maar uit het net stuitert, telt als een triple.
- Een bal die om het doel ratelt maar er niet duidelijk in gaat, telt niet mee, maar kan toch door de spelmaker worden gevangen voor een honkslag.

SCOREN EN PUNTEN:

Terwijl het spel plaatsvindt, houden spelers hun score bij terwijl ze punten winnen. Teams moeten precies **15 punten** behalen om te winnen. Een score die meer dan 15 punten oplevert, telt niet mee en beëindigt de beurt van die speler (de schutter mag in die ronde niet opnieuw gooien). Alle spellen eindigen na voltooiing van een ronde.

- **Driedubbel/3 punten:** De schutter gooit de bal rechtstreeks in het doel
- **Single/1 point:** Play Maker vangt een bal die van de helling stuitert en is neergeschoten door zijn teamgenoot
- **Stelen:** Stealer catches a ball thrown by the opposite team after it bounces off the ramp. The Stealer is awarded an extra shot in that round.

Regels voor verlengingen/tiebreaks:

Als teams aan het einde van een ronde op 15 punten gelijk staan, wordt het spel gespeeld tot 21 punten. Als beide teams aan het einde van de ronde 21 punten behalen, gaat het spel over in plotselinge doodsrondes: het team met de meeste punten aan het einde van de volgende speelronde wint. Teams blijven rondes spelen totdat één team de tegenstander in een ronde overtreft.

VEILIGHEIDSEISEN:

Lees alle waarschuwingen en regels voordat u het RampShot®-spel speelt, zodat u zeker bent van een veilig en plezierig spel. Indien gespeeld, opgeslagen en gebruikt zoals bedoeld, biedt dit spel een leven lang speelplezier.

- Gooi de ballen niet tenzij u ze tijdens het spelen op de helling gooit. Er kan letsel ontstaan bij uzelf of bij anderen als de ballen verkeerd worden gebruikt
- Klim, sta of plaats geen lichaamsgewicht op de oprit of spelonderdelen. Elk misbruik van de oprit of zijn onderdelen kan leiden tot letsel of schade aan het spel en/of de spelers.
- Tijdens het spelen van games moet toezicht worden gehouden op alle kinderen. Laat kinderen niet zonder toezicht achter
- Bewaar het product buiten het bereik van jonge kinderen.
- Alle spelers zijn ervoor verantwoordelijk dat het RampShot®-spel veilig wordt gespeeld

OPSLAG- EN ONDERHOUDSINSTRUCTIES:

Alle RampShot®-spellen zijn gemaakt van hoogwaardige materialen en ontworpen voor jarenlang gebruik. De RampShot® oprit is gemaakt van duurzaam plastic. Dit spel is weerbestendig, maar niet weerbestendig.

Wanneer het RampShot®-spel niet wordt gebruikt, moet het binnenshuis worden meegenomen en op een koele, droge plaats worden bewaard. Dit spel mag niet buiten worden gelaten bij slecht weer, of gedurende langere tijd aan de elementen worden blootgesteld. Overmatige blootstelling aan zon, regen en temperatuur kan het spel beschadigen en de materialen aantasten.

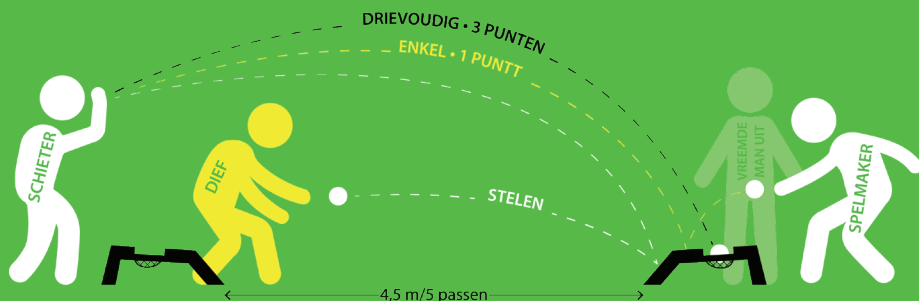
Houd alle stukken schoon en droog. Reinigen met een vochtige doek met koud water en milde vloeibare zeep. Gebruik nooit ril- of schuurmiddelen om het product schoon te maken. Laten drogen voor gebruik.

SPEELAANWIJZINGEN

RAMPSHOT®-REGELS:

RampShot® is een spel dat gespeeld wordt met 4 spelers, verdeeld in teams van twee. Leden van hetzelfde team staan op tegenoverliggende hellingen en wisselen tijdens het spel afwisselend schieten, vangen en stelen.

Dit is geen kinderspeelgoed. Toezicht van volwassenen is vereist voor kinderen die dit spel spelen. Alle spelers moeten ouder zijn dan 10 jaar. Oneigenlijk gebruik van het spel of de onderdelen ervan kan leiden tot letsel of schade aan de spelers, het spel of andere voorwerpen in de buurt.



SPELERSROLLEN PER RONDE:

RampShot® wordt 2 tegen 2 gespeeld. Spelers van elk team schieten om beurten en vangen ballen voor punten. Wijs een kleur per team toe en elk team begint met beide teamkleurenballen. Terwijl het ene team schiet, fungeert het andere team als Stealer en Odd person out.

Teams kunnen alleen punten scoren bij het schieten en vangen. De Stealer verdient geen punten, maar kan beurten stelen van zijn tegenstanders. Teams wisselen in elke ronde van rol.

Team 1:

- **Schutter:** gooit de RampShot®-ballen in een poging punten te scoren
- **Speelmaker:** Vangt elke bal die door zijn teamgenoot (de schutter) wordt gegooid nadat de bal van het bovenste gedeelte van de helling stuitert.

Team 2:

- **Dief:** Staat aan dezelfde kant als de schutter en probeert elke bal te vangen die terugstuitert van de helling.
- **Vreemd persoon eruit:** deze speler is momenteel niet bij het spel betrokken en moet uit de buurt van alle actie blijven, zodat de spelmaker voldoende ruimte heeft om met de bal te spelen

HOE TE SPELEN:

Voordat u met het spel begint, plaatst u de hellingen op een afstand van 4,5 meter/5 stappen van elkaar (als u met een enkele helling speelt, teken dan een lijn op 5 stappen van de helling om als werplijn te fungeren).

De schutter staat achter de helling en gooit twee RampShot®-ballen, één voor één, in een poging punten te scoren, waarbij hij vooral mikt op een schot in het net.

De spelmaker staat een paar meter achter de tegenoverliggende helling en probeert elke bal te vangen die van de helling stuitert (gegooid door zijn teamgenoot) om een punt te winnen. De Shooter en Playmaker werken samen om punten te scoren.

De Stealer houdt zijn achterste voet zelfs met de voorkant van de oprit. Wanneer de Shooter (tegenstander) de bal schiet, beweegt de Stealer zich snel naar de tegengestelde helling in een poging een bal te vangen die terugstuitert van de helling. Als de Stealer een bal vangt voordat deze de grond raakt, verdient de Stealer een extra schot voor zijn team in de volgende ronde. Steals zijn onbeperkt en kunnen meerdere keren in één ronde plaatsvinden. De Stealer gebruikt de bal van het andere team bij het maken van zijn/haar extra schot(en).

Een ronde is voltooid als alle 4 de RampShot®-ballen zijn gespeeld. Na voltooiing van de ronde hebben de spelers aan de andere kant de beurt om te gooien en te stelen (terwijl het oorspronkelijke team de rollen van Play Maker en Odd Person Out op zich neemt).

SPIELETIKETTE:

- Der Schütze muss nicht bereit sein, damit der Stealer bereit ist, darf aber keinen Schuss abgeben, wenn sich der Stealer zwischen den beiden Rampen befindet.
- Der Stealer darf die gegenüberliegende Rampe nicht passieren, um einen Fang zu machen. Wenn der Ball direkt von der Rampe nach oben springt, können sowohl der Stealer als auch der Play Maker den Ball spielen.
- Der Shooter, Play Maker und Stealer dürfen das Spielbrett während einer Runde auf KEINEN Fall berühren.
- Der Spielmacher muss hinter seiner eigenen Rampe bleiben, wenn er den Ball spielt.
- Wenn die „Odd Person Out“ den Spielmacher absichtlich stört, erhält das gegnerische Team einen Bonuspunkt.
- Ein Ball, der eindeutig ins Tor geht, aber aus dem Netz springt, zählt als Triple.
- Ein Ball, der um das Tor herumflattert, aber nicht klar ins Tor geht, zählt nicht, kann aber dennoch vom Spielmacher für einen Single gefangen werden.

WERTUNG UND PUNKTE:

Während des Spiels behalten die Spieler ihren Punktestand im Auge, während sie Punkte gewinnen. Um zu gewinnen, müssen die Teams genau 15 Punkte erreichen. Eine Punktzahl, die mehr als **15 Punkte ergibt**, zählt nicht und beendet den Spielzug dieses Spielers (der Werfer darf in dieser Runde nicht noch einmal werfen). Alle Spiele enden mit Abschluss einer Runde.

- **Triple/3 Punkte:** Der Schütze wirft den Ball direkt ins Tor
- **Einzel/1 Punkt:** Play Maker fängt einen Ball, der von der Rampe abprallt und von seinem Teamkollegen geschossen wurde
- **Stehlen:** Stealer fängt einen von der gegnerischen Mannschaft geworfenen Ball, nachdem dieser von der Rampe abprallt. Der Stealer erhält in dieser Runde einen zusätzlichen Schuss.

Überstunden-/Tiebreak-Regeln:

If teams are tied at 15 points at the end of a round, the game is played to 21 points.

If both teams reach 21 points at the end of the round, the game moves into sudden death rounds: the team with the most points at the end of the next round of play wins. Teams continue playing rounds until one team outscores their opponent in a round.

SICHERHEITSANFORDERUNGEN:

Bevor Sie das RampShot®-Spiel spielen, lesen Sie alle Warnungen und Regeln, um ein sicheres und unterhaltsames Spiel zu gewährleisten. Wenn dieses Spiel bestimmungsgemäß gespielt, gelagert und verwendet wird, ist es lebenslang spielbar.

- Werfen Sie die Bälle nicht, es sei denn, Sie werfen sie während des Spiels auf die Rampe. Bei unsachgemäßer Verwendung der Bälle kann es zu Verletzungen bei Ihnen oder anderen kommen
- Klettern Sie nicht auf die Rampe oder die Spielkomponenten und stellen Sie sich auch nicht darauf und belasten Sie sie nicht mit Ihrem Körpergewicht. Jeder Missbrauch der Rampe oder ihrer Teile kann zu Verletzungen oder Schäden am Spiel und/oder seinen Spielern führen.
- Alle Kinder müssen während des Spiels beaufsichtigt werden. Lassen Sie Kinder nicht unbeaufsichtigt
- Bewahren Sie das Produkt außerhalb der Reichweite von kleinen Kindern auf.
- Alle Spieler sind dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass das RampShot®-Spiel sicher gespielt wird

AUFBEWAHRUNGS- UND PFLEGEHINWEISE:

Alle RampShot®-Spiele bestehen aus hochwertigen Materialien und sind für eine jahrelange Nutzung konzipiert. Die RampShot®-Rampe besteht aus strapazierfähigem Kunststoff. Dieses Spiel ist wetterbeständig, aber nicht wetterfest. Wenn das RampShot®-Spiel nicht verwendet wird, sollte es ins Haus gebracht und an einem kühlen, trockenen Ort aufbewahrt werden. Dieses Spiel sollte nicht bei schlechtem Wetter im Freien gelassen oder über einen längeren Zeitraum den Elementen ausgesetzt werden. Übermäßige Sonnen-, Regen- und Temperatureinwirkung können das Spiel beschädigen und die Materialien beschädigen.

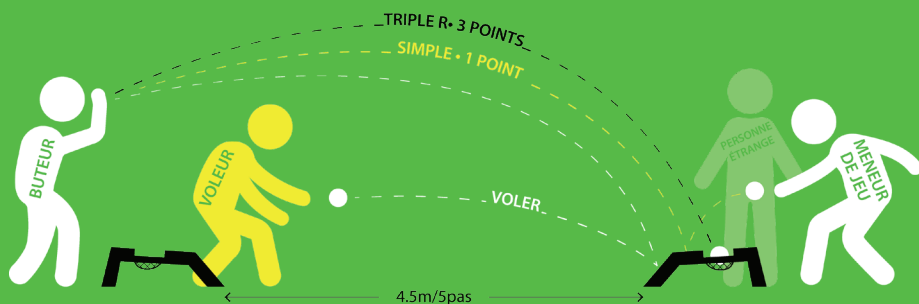
Halten Sie alle Teile sauber und trocken. Mit einem feuchten Tuch mit kaltem Wasser und milder Flüssigseife reinigen. Verwenden Sie zum Reinigen des Produkts niemals Ritz- oder Scheuermittel. Vor Gebrauch trocknen lassen.

DIRECTIVES DE JEU

RÈGLES DU RAMPSHOT®:

RampShot® est un jeu qui se joue à 4 joueurs répartis en équipes de deux. Les membres de la même équipe se tiennent sur des rampes opposées et alternent tir, capture et vol tout au long de la partie.

Ce n'est pas un jouet pour enfant. La surveillance d'un adulte est requise pour les enfants qui jouent à ce jeu. Tous les joueurs doivent être âgés de plus de 10 ans. Une mauvaise utilisation du jeu ou de ses composants peut entraîner des blessures ou des dommages aux joueurs, au jeu ou à d'autres objets à proximité.



RÔLES DES JOUEURS PAR TOUR:

RampShot® se joue à 2 contre 2. Les joueurs de chaque équipe tireront et attraperont les balles à tour de rôle pour marquer des points. Attribuez une couleur à chaque équipe et chaque équipe commence avec les deux boules de couleur de son équipe. Pendant qu'une équipe tire, l'autre équipe joue le rôle du voleur et de l'étrange.

Les équipes ne peuvent marquer des points qu'en tirant et en attrapant. Le Stealer ne gagne pas de points, mais peut voler des tours à ses adversaires. Les équipes changent de rôle à chaque tour.

Équipe 1:

- **Buteur:** lance les balles RampShot® pour tenter de marquer des points
- **Créateur de jeux:** Attrape toute balle lancée par son coéquipier (le Buteur) après que la balle ait rebondi sur la partie supérieure de la rampe.

Équipe 2:

- **Voleur:** Se tient du même côté que le Buteur et tente d'attraper toute balle qui rebondit sur la rampe.
- **Odd Person Out:** ce joueur n'est pas actuellement impliqué dans le jeu et doit rester à l'écart de toute action, donnant au Play Maker suffisamment d'espace pour jouer avec le ballon

COMMENT JOUER:

Avant de jouer, espacez les rampes de 4.5m/5 pas (si vous jouez avec une seule rampe, tracez une ligne à 5 pas de la rampe pour servir de ligne de lancer).

Le Buteur se tient derrière la rampe et lance deux balles RampShot, une à la fois, pour tenter de marquer des points, en visant principalement un tir dans le filet.

Le meneur de jeu se tient à plusieurs mètres derrière la rampe opposée et tente d'attraper toute balle qui rebondit sur la rampe (lancée par son coéquipier) pour gagner un point. Le Buteur et le meneur de jeu travaillent ensemble pour marquer des points.

Le Stealer garde son pied arrière même avec l'avant de la rampe. Lorsque le Buteur (adversaire) tire la balle, le voleur se déplace rapidement vers la rampe adverse pour tenter d'attraper toute balle qui rebondit sur la rampe. Si le Stealer attrape une balle avant qu'elle ne touche le sol, il gagne un tir supplémentaire pour son équipe lors du prochain tour. Les vols sont illimités et peuvent se produire plusieurs fois en un seul tour. Le Stealer utilise le ballon de son équipe adverse lorsqu'il effectue son(ses) tir(s) supplémentaire(s). A round is complete when all 4 RampShot® balls have been played.

À la fin du tour, les joueurs du côté opposé ont à tour de rôle de lancer et de voler (tandis que l'équipe d'origine assume les rôles de Play Maker et Odd Person Out).



Vivere Europe B.V.
www.vivereeurope.com
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

ALGEMENE VOORWAARDEN en GARANTIE

Beperkte garantie van één jaar

Vivere Ltd. ("Vivere") garandeert dat dit product gedurende een periode van één (1) jaar vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum in de winkel vrij zal zijn van defecten in materiaal en vakmanschap. Vivere zal, naar eigen goeddunken, dit product of enig onderdeel van het product dat defect blijkt te zijn, repareren of vervangen tijdens de garantieperiode. Vervanging vindt plaats door een nieuw of gerevisieerd product of onderdeel. Als het product niet langer beschikbaar is, kan vervanging plaatsvinden door een soortgelijk product van gelijke of hogere waarde. Dit is uw exclusieve garantie.

Deze garantie is geldig voor de oorspronkelijke koper in de detailhandel vanaf de datum van de eerste aankoop in de detailhandel en is niet overdraagbaar. Bewaar de originele kassabon. Een aankoopbewijs is vereist om garantieprestaties te verkrijgen. Winkeliers die Vivere-producten verkopen, hebben niet het recht om de voorwaarden van deze garantie te wijzigen, aan te passen of op enigerlei wijze te wijzigen.

Wat deze garantie niet dekt

Deze garantie dekt geen verkleuring van het product, beschadigd door meeldauw, schimmel of een externe bron. Het dekt geen normale slijtage van onderdelen of schade als gevolg van een van de volgende zaken: nalatig gebruik of misbruik van het product, commercieel gebruik van het product, gebruik in strijd met de montage-instructies, reparatie of wijziging door wie dan ook, tenzij de service is geautoriseerd door Vivere. Verder dekt de schade Garantie geen natuurrampen, zoals: brand, overstroming, orkanen, tornado's en elke vorm van neerslag: (d.w.z. regen, sneeuw, hagel). De garantie vervalt als schade aan het product het gevolg is van het gebruik van een ander onderdeel dan een origineel Vivere-onderdeel.

Garantieservice verkrijgen?

Uw product moet onder de garantie vallen om in aanmerking te komen voor garantieservice. Als uw product defect is en binnen uw garantieperiode valt, neem dan contact met ons op om een retourautorisatie te ontvangen:

Voor producten die zijn gekocht in de
Europese Unie, contact:
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Voor producten die zijn gekocht in de
Verenigd Koninkrijk, contact:
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

Stuur het product niet terug naar Vivere zonder toestemming. U wordt gevraagd om een label aan het product te bevestigen met uw naam, adres, mobiele telefoonnummer en een beschrijving van het probleem. Voeg een kopie van de originele aankoopbon toe. Verpak het product zorgvuldig en stuur het verzekerd per koerier naar keuze gefrankeerd naar het magazijnadres zoals aangegeven door het Vivere Team.

1. **Foto's nemen:** Maak foto's van het (de) defecte product(en)/onderdeel(en), die duidelijk het probleemgebied illustreren om uw claim te ondersteunen.
2. **Aankoopbewijs bijvoegen:** Lever het originele aankoop-/aankoopbewijs in. Scan of stuur een foto van het aankoopbewijs en dien dit samen met uw claim in, samen met uw volledige adres, telefoonnummer en een beschrijving van het probleem.
3. **Verzenden via e-mail:** E-mail uw claim naar: info@vivereurope.com
4. **Antwoord:** Een vertegenwoordiger van Vivere zal met u corresponderen om uw claim zo snel mogelijk op te lossen.

Bedankt voor je interesse in onze producten en we hopen dat Vivere je buitenleven kan inspireren. Hartelijke groeten,

Het Vivere-Team



Vivere Europe B.V.
www.vivereeurope.com
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

TERMINI, CONDIZIONI e GARANZIA

Garanzia limitata di un anno

Vivere Ltd. ("Vivere") garantisce che per un periodo di un (1) anno dalla data di acquisto al dettaglio originale, questo prodotto sarà esente da difetti di materiale e lavorazione. Vivere, a sua discrezione, riparerà o sostituirà questo prodotto o qualsiasi componente del prodotto ritenuto difettoso durante il periodo di garanzia. La sostituzione sarà effettuata con un prodotto o componente nuovo o rigenerato. Se il prodotto non è più disponibile, la sostituzione può essere effettuata con un prodotto simile di valore uguale o superiore. Questa è la tua garanzia esclusiva.

Questa garanzia è valida per l'acquirente al dettaglio originale dalla data dell'acquisto al dettaglio iniziale e non è trasferibile. Conserva la ricevuta di vendita originale. Per ottenere le prestazioni in garanzia è necessaria la prova d'acquisto. I rivenditori che vendono i prodotti Vivere non hanno il diritto di alterare, modificare o cambiare in alcun modo i termini e le condizioni della presente garanzia.

Cosa non copre questa garanzia

Questa garanzia non copre lo scolorimento del prodotto, i danni causati da muffe, muffe o qualsiasi fonte esterna. Non copre la normale usura delle parti o i danni risultanti da uno dei seguenti: uso negligente o uso improprio del prodotto, uso commerciale del prodotto, uso contrario alle istruzioni di montaggio, riparazione o alterazione da parte di chiunque a meno che il servizio non sia stato autorizzato da Vivere. Inoltre, la garanzia danni non copre cause di forza maggiore, quali: incendi, inondazioni, uragani, tornado e qualsiasi forma di precipitazione: (es. pioggia, neve, grandine). La garanzia decade se il danno al prodotto deriva dall'uso di una parte diversa da una parte originale Vivere.

Come ottenere il servizio di garanzia

Il prodotto deve essere in garanzia per poter usufruire del servizio di garanzia.

Se il tuo prodotto è difettoso ed è entro il periodo di garanzia, contattaci per ricevere un'autorizzazione al reso:

Per i prodotti acquistati nel
Unione Europea, contattare:
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Per i prodotti acquistati nel
Regno Unito, contattare:
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

Non restituire il prodotto a Vivere senza autorizzazione. Ti verrà chiesto di allegare un tag al prodotto che include il tuo nome, indirizzo, numero di cellulare e descrizione del problema. Includere una copia della ricevuta di vendita originale. Imballa accuratamente il prodotto e spedisce assicurato con corriere a tua scelta prepagato all'indirizzo di magazzino come indicato dal Team Vivere.

1. **Fare foto:** Scatta foto del/i prodotto/i difettoso/i, illustrando chiaramente l'area problematica a sostegno del tuo reclamo.
2. **Allega prova d'acquisto:** Fornire la prova originale della ricevuta di acquisto/vendita. Scansiona o fornisci una foto della prova d'acquisto e allegala alla tua richiesta insieme al tuo indirizzo completo, numero di telefono e una descrizione del problema.
3. **Invia via e-mail:** Invia la tua richiesta via e-mail a info@vivereurope.com
4. **Risposta:** A rappresentanza Vivere si metterà in contatto con te per risolvere il tuo reclamo il più rapidamente possibile.

Grazie per il tuo interesse per i nostri prodotti e speriamo che Vivere possa ispirare la tua vita all'aria aperta.

Cordiali saluti,

Il Team di Vivere

ÉTIQUETTE DE JEU:

- Le Buteur n'est pas nécessaire pour que le Stealer soit prêt, mais il ne peut pas tirer si le Stealer est entre les deux rampes.
- Le Stealer ne peut pas passer la rampe opposée pour effectuer une capture. Dans le cas où la balle rebondit directement sur la rampe, le Stealer et le Play Maker peuvent jouer sur la balle.
- Le Buteur, le créateur de jeu et le voleur ne peuvent en aucun cas toucher le plateau de jeu pendant un tour.
- Le meneur de jeu doit rester derrière sa propre rampe lorsqu'il joue avec le ballon.
- Si l'Odd Person Out interfère délibérément avec le Play Maker, l'équipe adverse recevra **un point bonus**.
- Un ballon qui entre clairement dans le but mais qui rebondit hors du filet compte comme un triple.
- Un ballon qui vacille autour du but mais n'entre pas clairement ne compte pas, mais peut quand même être attrapé par le meneur de jeu pour un simple.

SCORE ET POINTS:

Au fur et à mesure du jeu, les joueurs suivent leur score au fur et à mesure qu'ils gagnent des points. Les équipes doivent atteindre **15 points exactement** pour gagner. Un score qui donne plus de 15 points ne compte pas et met fin au tour de ce joueur (le Buteur ne peut pas lancer à nouveau dans ce tour). Tous les jeux se terminent à la fin d'un tour.

- **Triple/3 points:** Le Buteur lance le ballon directement dans le but
- **Simple/1 point:** Play Maker attrape une balle qui rebondit sur la rampe, tirée par son coéquipier
- **Voler:** Stealer attrape une balle lancée par l'équipe adverse après qu'elle ait rebondi sur la rampe. Le Stealer bénéficie d'un tir supplémentaire lors de ce tour.

Règles des prolongations et des tie-breaks:

Si les équipes sont à égalité à 15 points à la fin d'un tour, la partie se joue à 21 points.

Si les deux équipes atteignent 21 points à la fin du tour, le jeu passe aux tours de mort subite : l'équipe avec le plus de points à la fin du tour de jeu suivant gagne. Les équipes continuent de jouer des tours jusqu'à ce qu'une équipe surpasse son adversaire dans un tour.

EXIGENCES DE SÉCURITÉ:

Avant de jouer au jeu RampShot®, lisez tous les avertissements et règles pour garantir un jeu sûr et agréable. S'il est joué, stocké et utilisé comme prévu, ce jeu offrira une jouabilité à vie.

- Ne lancez pas les balles à moins de les lancer sur la rampe pendant le jeu. Des blessures à vous-même ou à autrui peuvent survenir si les balles sont mal utilisées
- Ne grimpez pas, ne vous tenez pas debout et ne mettez pas votre poids sur la rampe ou les composants du jeu. Toute mauvaise utilisation de la rampe ou de ses pièces peut entraîner des blessures ou des dommages au jeu et/ou à ses joueurs.
- Tous les enfants doivent être surveillés pendant le jeu. Ne laissez pas les enfants sans surveillance
- Conservez le produit hors de portée des jeunes enfants.
- Tous les joueurs sont responsables de garantir que le jeu RampShot® se déroule en toute sécurité.

INSTRUCTIONS DE CONSERVATION ET D'ENTRETIEN:

Tous les jeux RampShot® sont fabriqués à partir de matériaux de qualité supérieure et conçus pour offrir des années d'utilisation. La rampe RampShot® est fabriquée en plastique durable. Ce jeu est résistant aux intempéries mais n'est pas à l'épreuve des intempéries.

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le jeu RampShot® doit être emporté à l'intérieur et stocké dans un endroit frais et sec. Ce jeu ne doit pas être laissé à l'extérieur par mauvais temps ni exposé aux éléments pendant une période prolongée. Une exposition excessive au soleil, à la pluie et à la température peut endommager le jeu et détériorer les matériaux.

Gardez toutes les pièces propres et sèches. Nettoyer avec un chiffon humide avec de l'eau froide et du savon liquide doux. N'utilisez jamais de marqueurs ou d'abrasifs pour nettoyer le produit. Laisser sécher avant utilisation.



Vivere Europe B.V.
www.vivereeurope.com
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

TERMES, CONDITIONS et GARANTIE

Garantie limitée d'un an

Vivere Ltd. ("Vivere") garantit que pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat au détail d'origine, ce produit sera exempt de défauts de matériaux et de fabrication. Vivere, à sa discrétion, réparera ou remplacera ce produit ou tout composant du produit jugé défectueux pendant la période de garantie. Le remplacement sera effectué avec un produit ou un composant neuf ou remis à neuf. Si le produit n'est plus disponible, le remplacement pourra être effectué par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Ceci est votre garantie exclusive.

Cette garantie est valable pour l'acheteur au détail d'origine à compter de la date d'achat au détail initial et n'est pas transférable. Conservez le ticket de caisse original. Une preuve d'achat est requise pour obtenir l'exécution de la garantie. Les détaillants vendant des produits Vivere n'ont pas le droit d'altérer, de modifier ou de changer de quelque manière que ce soit les termes et conditions de cette garantie.

Ce que cette garantie ne couvre pas

Cette garantie ne couvre pas la décoloration du produit, les dommages causés par la moisissure, la moisissure ou toute autre source externe. Elle ne couvre pas l'usure normale des pièces, ni les dommages résultant de l'un des éléments suivants : utilisation négligente ou mauvaise utilisation du produit, utilisation commerciale du produit, utilisation contraire aux instructions de montage, réparation ou modification par quiconque sauf si le service a été autorisé par Vivere. De plus, la garantie contre les dommages ne couvre pas les cas de force majeure, tels que : incendie, inondation, ouragans, tornades et toute forme de précipitation : (c.-à-d. pluie, neige, grêle). La garantie est annulée si des dommages au produit résultent de l'utilisation d'une pièce autre qu'une pièce d'origine Vivere.

Comment obtenir un service de garantie

Votre produit doit être sous garantie afin d'obtenir le service de garantie.
Si votre produit est défectueux et se trouve dans votre période de garantie, contactez-nous afin de recevoir une autorisation de retour :

Pour les produits achetés dans le
Union Européenne, contactez:
info@vivereurope.com
+31 46 426 3555

Pour les produits achetés dans le
Royaume-Uni, contactez:
info@vivereurope.com
+44 1227 64 71 17

Ne retournez pas le produit à Vivere sans autorisation. Vous serez invité à attacher une étiquette au produit qui comprend votre nom, votre adresse, votre numéro de téléphone portable et la description du problème. Joignez une copie du reçu de vente original. Emballez soigneusement le produit et envoyez-le assuré par le transporteur de votre choix, port payé, à l'adresse de l'entrepôt indiquée par l'équipe Vivere.

1. **Prendre des photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Joindre la preuve d'achat:** Prenez des photos du ou des produit(s)/pièce(s) défectueux(s), illustrant clairement la zone problématique pour étayer votre réclamation.
3. **Soumettre par e-mail:** Envoyez votre réclamation par e-mail à info@vivereurope.com
4. **Réponse:** Un représentant de Vivere correspondra avec vous pour résoudre votre réclamation le plus rapidement possible.

Merci de votre intérêt pour nos produits et nous espérons que Vivere pourra inspirer votre vie en plein air.
Chaleureuses salutations,

L'Équipe de Vivere

ETICHETTA DEL GIOCO:

- Non è necessario che il tiratore sia pronto affinché lo Stealer sia pronto, ma non può effettuare un tiro se lo Stealer è intra le due rampe.
- Lo Stealer non può passare la rampa opposta per effettuare una presa. Nel caso della palla che rimbalzadirettamente dalla rampa, sia lo Stealer che il Play Maker possono giocare sulla palla.
- Lo Shooter, il Play Maker e lo Stealer NON possono toccare il tabellone in alcun modo durante un turno.
- Il Playmaker deve restare dietro la propria rampa quando effettua un gioco sulla palla.
- Se l'Out Person Out interferisce intenzionalmente con il Play Maker, la squadra avversaria verrà premiataun punto in più.
- Una palla che entra chiaramente in porta ma rimbalza fuori dalla rete conta come una tripla.
- Una palla che gira attorno alla porta ma non entra chiaramente non conta, ma può comunque essere presa dal trequartista per un singolo.

PUNTEGGIO E PUNTI:

Mentre il gioco avviene, i giocatori tengono traccia del loro punteggio mentre vincono punti. Le squadre devono raggiungere esattamente 15 punti per vincere. Un punteggio superiore a **15 punti** non conta e pone fine al turno di quel giocatore (il tiratore non può lanciare nuovamente in quel round). Tutti i giochi terminano al termine di un round.

- **Tripla/3 punti:** Il tiratore lancia la palla direttamente in porta
- **Singolo/1 punto:** Play Maker prende una palla che rimbalza sulla rampa, sparata dal suo compagno di squadra
- **Rubare:** Il ladro prende la palla lanciata dalla squadra avversaria dopo che è rimbalzata sulla rampa. Allo Stealer viene assegnato un tiro extra in quel round.

Regole sugli straordinari/pareggio:

Se le squadre sono in parità a 15 punti alla fine di un turno, la partita viene giocata a 21 punti. Se entrambe le squadre raggiungono 21 punti alla fine del round, il gioco passa al round di morte improvvisa: vince la squadra con più punti alla fine del round di gioco successivo. Le squadre continuano a giocare i round finché una squadra non supera l'avversario in un round.

REQUISITI DI SICUREZZA:

Prima di giocare a RampShot®, leggi tutti gli avvisi e le regole per garantire un gioco sicuro e divertente. Se giocato, conservato e utilizzato come previsto, questo gioco fornirà una giocabilità che dura tutta la vita.

- Non lanciare le palline a meno che non vengano lanciate sulla rampa durante il gioco. Se le palline vengono utilizzate in modo improprio potrebbero verificarsi lesioni a se stessi o ad altri
- Non arrampicarsi, stare in piedi o appoggiare il peso corporeo sulla rampa o sui componenti del gioco. Qualsiasi uso improprio della rampa o dei suoi pezzi può provocare lesioni o danni al gioco e/o ai suoi giocatori.
- Tutti i bambini devono essere sorvegliati durante il gioco. Non lasciare i bambini incustoditi
- Conservare il prodotto fuori dalla portata dei bambini piccoli.
- Tutti i giocatori sono responsabili di garantire che il gioco RampShot® venga giocato in sicurezza

ISTRUZIONI PER LA CONSERVAZIONE E LA CURA:

Tutti i giochi RampShot® sono realizzati con materiali di prima qualità e progettati per offrire anni di utilizzo. La rampa RampShot® è realizzata in plastica resistente. Questo gioco è resistente agli agenti atmosferici ma non è a prova di intemperie.

Quando non in uso, il gioco RampShot® deve essere portato all'interno e conservato in un luogo fresco e asciutto. Questo gioco non deve essere lasciato all'aperto in condizioni meteorologiche avverse o esposto agli elementi per un lungo periodo di tempo. L'eccessiva esposizione al sole, alla pioggia e alla temperatura può danneggiare il gioco e deteriorare i materiali. Mantenere tutti i pezzi puliti e asciutti. Pulire con un panno umido utilizzando acqua fredda e sapone liquido delicato. Non utilizzare mai incisori o abrasori per pulire il prodotto. Lasciare asciugare prima dell'uso.

INDICAZIONI DI GIOCO

REGOLE RAMPSHOT®:

RampShot® è un gioco giocato con 4 giocatori divisi in squadre da due. I membri della stessa squadra stanno su rampe opposte e si alternano nel tiro, nella cattura e nel furto durante il gioco.

Questo non è un giocattolo per bambini. Per i bambini che giocano a questo gioco è richiesta la supervisione di un adulto. Tutti i giocatori devono avere più di 10 anni, l'uso improprio del gioco o dei suoi componenti potrebbe provocare lesioni o danni ai giocatori, al gioco o ad altri oggetti nelle vicinanze.



RUOLI DEI GIOCATORI PER ROUND:

RampShot® si gioca 2 contro 2. I giocatori di ciascuna squadra si alterneranno nel tiro e nella cattura delle palle per ottenere punti. Assegna un colore per squadra e ogni squadra inizia con entrambe le palle dei colori della propria squadra. Mentre una squadra spara, l'altra squadra agisce come il ladro e la persona strana.

Le squadre possono segnare punti solo quando tirano e catturano. Lo Stealer non guadagna punti, ma può rubare turni agli avversari. Le squadre si scambiano i ruoli ad ogni round.

Squadra 1:

- **Sparatutto:** lancia le palle RampShot® nel tentativo di segnare punti
- **Gioca Creatore:** Cattura qualsiasi palla lanciata dal compagno di squadra (il Tiratore) dopo che la palla rimbalza sulla parte superiore della rampa.

Squadra 2:

- **Ladro:** Sta dalla stessa parte del tiratore e tenta di prendere qualsiasi palla che rimbalza indietro fuori dalla rampa.
- **Strano uomo fuori:** questo giocatore non è attualmente coinvolto nel gioco e deve stare lontano da ogni azione, dando al Play Maker tutto lo spazio per giocare sulla palla

COME GIOCARE:

Prima del gioco, distanzia le rampe a 4,5 m/5 passi l'una dall'altra (se giochi con una rampa singola, traccia una linea a 5 passi dalla rampa che funga da linea di lancio).

Il tiratore sta dietro la rampa e lancia due palle RampShot®, una alla volta, nel tentativo di segnare punti, mirando principalmente a un tiro in rete.

Il regista si trova diversi metri dietro la rampa opposta e tenta di prendere qualsiasi palla che rimbalza sulla rampa (lanciata dal compagno di squadra) per guadagnare un punto. Il tiratore e il regista lavorano insieme per segnare punti.

Lo Stealer mantiene il piede posteriore anche con la parte anteriore della rampa. Quando lo Shooter (avversario) spara la palla, lo Stealer si muove rapidamente verso la rampa avversaria nel tentativo di prendere qualsiasi palla che rimbalza sulla rampa. Se il ladro prende la palla prima che tocchi terra, guadagna un tiro extra per la sua squadra nel turno successivo. I furti sono illimitati e possono verificarsi più volte in un round. Lo Stealer usa la palla della squadra avversaria quando effettua i suoi tiri extra.

Un round è completo quando sono state giocate tutte e 4 le palle RampShot®. Al termine del round, i giocatori del lato opposto hanno il turno di lanciare e rubare (mentre la squadra originale assume i ruoli di frequentista e dispari).



VIVERE®

Vivere Europe B.V.
www.vivereeurope.com
info@vivereeurope.com
+31 46 426 3555

Vivere Outdoor UK Ltd.
www.vivereoutdoor.co.uk
info@vivereeurope.com
+44 1227 64 71 17

TÉRMINOS, CONDICIONES y GARANTÍA

Garantía limitada de un año

Vivere Ltd. ("Vivere") garantiza que durante un período de un (1) año a partir de la fecha de compra minorista original, este producto estará libre de defectos de material y mano de obra. Vivere, a su elección, reparará o reemplazará este producto o cualquier componente del producto que se encuentre defectuoso durante el período de garantía. El reemplazo se realizará con un producto o componente nuevo o remanufacturado. Si el producto ya no está disponible, se puede hacer el reemplazo con un producto similar de igual o mayor valor. Esta es su garantía exclusiva.

Esta garantía es válida para el comprador minorista original desde la fecha de la compra minorista inicial y no es transferible. Conserve el recibo de compra original. Se requiere comprobante de compra para obtener el cumplimiento de la garantía. Los minoristas que venden productos Vivere no tienen derecho a alterar, modificar o cambiar de ninguna manera los términos y condiciones de esta garantía.

Qué no cubre esta garantía

Esta garantía no cubre la decoloración del producto, daños causados por hongos, moho o cualquier fuente externa. No cubre el desgaste normal de las piezas ni los daños resultantes de cualquiera de los siguientes: uso negligente o mal uso del producto, uso comercial del producto, uso contrario a las instrucciones de montaje, reparación o alteración por parte de cualquier persona a menos que el servicio haya sido autorizado por Vivere. Además, la garantía por daños no cubre actos de Dios, tales como: incendios, inundaciones, huracanes, tornados y cualquier forma de precipitación: (es decir, lluvia, nieve, granizo). La garantía quedará anulada si el producto se daña como resultado del uso de una pieza que no sea una pieza genuina de Vivere.

Cómo obtener el servicio de garantía

Su producto debe estar bajo garantía para obtener el servicio de garantía.

Si su producto es defectuoso y está dentro de su período de garantía, contáctenos para recibir una autorización de devolución:

Para productos comprados en el
Unión Europea, contacto:
info@vivereeurope.com
+31 46 426 3555

Para productos comprados en el
Reino Unido, contacto:
info@vivereeurope.com
+44 1227 64 71 17

No devuelva el producto a Vivere sin autorización. Se le indicará que adjunte una etiqueta al producto que incluya su nombre, dirección, número de teléfono móvil y descripción del problema. Incluya una copia del recibo de compra original. Embale cuidadosamente el producto y envíelo asegurado por el transportista de su elección prepago a la dirección del almacén según lo indique el Equipo Vivere.

1. **Tomar fotos:** Tome fotografías de los productos/piezas defectuosos, que ilustren claramente el área del problema para respaldar su reclamo.
2. **Adjuntar comprobante de compra:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
3. **Enviar por correo electrónico:** Envíe su reclamo por correo electrónico a info@vivereeurope.com
4. **Respuesta:** Un representante de Vivere se comunicará con usted para resolver su reclamo lo más rápido posible.

Gracias por su interés en nuestros productos y esperamos que Vivere pueda inspirar su vida al aire libre. El más cálido saludo,

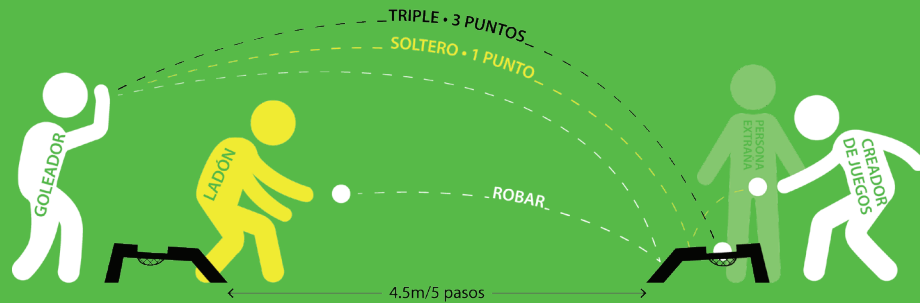
El Equipo Vivere

DIRECCIONES DE JUEGO

REGLAS DE RAMPSHOT®:

RampShot® es un juego que se juega con 4 jugadores divididos en equipos de dos. Los miembros del mismo equipo se paran en rampas opuestas y alternan disparando, atrapando y robando durante todo el juego.

Este no es un juguete para niños. Se requiere la supervisión de un adulto para que los niños jueguen a este juego. Todos los jugadores deben tener más de 10 años; el uso inadecuado del juego o sus componentes puede provocar lesiones o daños a los jugadores, el juego u otros elementos cercanos.



ROLES DE JUGADOR POR RONDA:

El tiro en rampa se juega 2 contra 2. Los jugadores de cada equipo se turnarán para disparar y atrapar bolas para ganar puntos. Asigne un color por equipo y cada equipo comienza con las bolas de colores de ambos equipos. Mientras un equipo dispara, el otro equipo actúa como el ladrón y el extraño. Los equipos sólo pueden sumar puntos al disparar y atrapar. El Ladrón no gana puntos, pero puede robar turnos a sus oponentes. Los equipos cambian de roles en cada ronda.

Equipo 1:

- **Goleador:** lanza las bolas RampShot® en un intento de sumar puntos
- **Creador de Juego:** Atrapa cualquier pelota lanzada por su compañero de equipo (el goleador) después de que la pelota rebota en la parte superior de la rampa

Equipo 2:

- **Ladrón:** Se para en el mismo lado que el Goleador e intenta atrapar cualquier pelota que rebote en la rampa.
- **Persona Extraña:** este jugador no está involucrado actualmente en la jugada y debe mantenerse alejado de toda acción, dándole al Creador de Juego suficiente espacio para realizar una jugada con el balón.

CÓMO JUGAR:

Antes de jugar, separe las rampas a 4.5m/5 pasos (si juega con una sola rampa, dibuje una línea a 5 pasos de la rampa para que actúe como una línea de lanzamiento).

El Goleador se para detrás de la rampa y lanza dos bolas RampShot®, una a la vez, en un intento de sumar puntos, apuntando principalmente a un tiro a la red.

El Armador de Jugadas se para varios pies detrás de la rampa opuesta e intenta atrapar cualquier pelota que rebote en la rampa (lanzada por su compañero de equipo) para ganar un punto. El Goleador y el creador de jugadas trabajan juntos para ganar puntos.

El Steeler mantiene su pie trasero nivelado con el frente de la rampa. Cuando el Goleador (oponente) dispara la pelota, el ladrón se mueve rápidamente hacia la rampa contraria en un intento de atrapar cualquier pelota que rebote desde la rampa. Si el ladrón atrapa una pelota antes de que toque el suelo, gana un tiro extra para su equipo en la siguiente ronda. Los robos son ilimitados y pueden ocurrir varias veces en una ronda. El ladrón usa la pelota de su equipo contrario cuando realiza sus tiros adicionales.

Una ronda se completa cuando se han jugado las 4 bolas RampShot®. Al finalizar la ronda, los jugadores del lado opuesto tienen un turno para lanzar y robar (mientras el equipo original asume el papel de creador de juego y persona extraña).

ETIQUETA DEL JUEGO:

- El Goleador no es necesario para que el Ladrón esté listo, pero no puede disparar si el Ladrón está entre las dos rampas.
- El ladrón no puede pasar la rampa opuesta para atraparlo. En el caso de que la pelota rebote hacia arriba en la rampa, tanto el ladrón como el creador de juego pueden hacer una jugada con la pelota.
- El Goleador, el Creador de Juego y el Ladrón NO pueden tocar el tablero de juego de ninguna manera durante un turno.
- El Armador de Jugadas debe permanecer detrás de su propia rampa cuando realiza una jugada con la pelota.
- Si la persona extraña interfiere intencionalmente con el creador de juego, el equipo contrario recibirá un punto de bonificación.
- Un balón que entra claramente en la portería pero rebota fuera de la red cuenta como Triple.
- Una pelota que resuena alrededor de la portería pero que no entra claramente no cuenta, pero aún así puede ser atrapada por el creador de juego para un sencillo.

PUNTUACIÓN Y PUNTOS:

A medida que avanza el juego, los jugadores realizan un seguimiento de su puntuación a medida que ganan puntos. Los equipos deben alcanzar exactamente **15 puntos para ganar**. Una puntuación que resulte en más de 15 puntos no cuenta y finaliza el turno de ese jugador (el Goleador no podrá volver a lanzar en esa ronda). Todos los juegos terminan al finalizar una ronda.

- **Triple/3 puntos:** El goleador lanza el balón directamente a la portería.
- **Soltero/1 punto:** Play Maker atrapa una pelota que rebota en la rampa, disparada por su compañero de equipo
- **Robar:** El ladrón atrapa una pelota lanzada por el equipo contrario después de que rebota en la rampa. El ladrón es concedido un tiro extra en esa ronda.

Reglas de Tiempo Extra/Desempate:

Si los equipos están empatados a 15 puntos al final de una ronda, el juego se juega a 21 puntos. Si ambos equipos alcanzan 21 puntos al final de la ronda, el juego pasa a rondas de muerte súbita: gana el equipo con más puntos al final de la siguiente ronda de juego. Los equipos continúan jugando rondas hasta que un equipo supera a su oponente en una ronda.

REQUERIMIENTOS DE SEGURIDAD:

Antes de jugar al juego RampShot®, lea todas las advertencias y reglas para garantizar un juego seguro y divertido. Si se juega, se almacena y se utiliza según lo previsto, este juego proporcionará una jugabilidad de por vida.

- No arrojes las bolas a menos que las lances a la rampa durante el juego. Pueden producirse lesiones a usted mismo o a otras personas si las pelotas se utilizan incorrectamente.
- No trepe, se pare ni ponga ningún peso corporal sobre la rampa o los componentes del juego. Cualquier mal uso de la rampa o sus piezas puede resultar en lesiones o daños al juego y/o a sus jugadores.
- Todos los niños deben ser supervisados durante el juego. No dejes a los niños solos
- Guarde el producto fuera del alcance de los niños pequeños.
- Todos los jugadores son responsables de garantizar que el juego RampShot® se juegue de forma segura.

INSTRUCCIONES DE ALMACENAMIENTO Y CUIDADO:

Todos los juegos RampShot® están fabricados con materiales de primera calidad y diseñados para ofrecer años de uso. La rampa RampShot® está hecha de plástico duradero. Este juego es resistente a la intemperie pero no a la intemperie.

Cuando no esté en uso, el juego RampShot® debe llevarse al interior y guardarse en un lugar fresco y seco. Este juego no debe dejarse al aire libre en condiciones climáticas adversas ni exponerse a los elementos durante un período prolongado de tiempo. La exposición excesiva al sol, la lluvia y la temperatura pueden dañar el juego y deteriorar los materiales.

Mantenga todas las piezas limpias y secas. Limpiar con un paño húmedo con agua fría y jabón líquido suave. Nunca utilice raspadores o abrasadores para limpiar el producto. Dejar secar antes de usar.