

INNOVATIVE TRAINING IN HOCKEY

GAME CHANGER

UNE FORMATION INNOVANTE EN HOCKEY

User Guide
Guide de l'utilisateur



All rights reserved by Bonderkage Brands Inc.

1 | INCLUDED IN THE PACKAGE

Please unpack Game Changer very carefully and ensure that all items are included and undamaged.

Each Game Changer for ice hockey includes:

- Game Changer BOARD
- Game Changer PUCKS (two)
- Game Changer Rubber BANDS (4) (puck rebounder bands and anchors)
- Game Changer SPRAY (non-friction spray)
- Game Changer POWER CABLE + ADAPTER

IMPORTANT:

Do not operate Game Changer if any parts are missing or damaged. If any parts are missing or damaged, please contact customerservice@bonderkage.com.

2 | TECHNICAL DATA

DIMENSIONS

- Dimensions of Game Changer board: 67" by 32.75" (170 cm by 83 cm)
- Weight of Game Changer board: 16 lbs 12 oz (7.6 kg)
- Diameter of Game Changer PUCK: 3 inches
- Weight of Game Changer PUCK: 165g

POWER ADAPTER

- Input: 100-240 V - 50/60 Hz
- Output: 5 V - 1000mA

PROTECTION CLASS II

- Power consumption during use: 2.5 W/h Power consumption in standby: 0.5 W/h

IMPORTANT: When the product is used in the electrical fast transient (EFT) interference environment, the phenomenon of automatic counting will occur. This is normal and does not affect the use of the other functions and the better experience of the product.

3 | WARNINGS

SEIZURES

Always play in a well-lit room and have at least a 15-minute break for every hour you are playing. Stop playing immediately if you experience dizziness, nausea, fatigue, or headaches. Some people may experience epileptic seizures when exposed to certain visual images, including flashing lights or visual patterns.

Please consult your physician if you or a family member suffers from epilepsy before using the Game Changer. Immediately stop viewing and consult a doctor if you experience any of the symptoms. These seizures may have a variety of symptoms including lightheadedness, altered vision, or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms. Children and teenagers are more likely than adults to experience seizures.

RISK OF FIRE, INJURY, OR ELECTRICAL SHOCK

Game Changer is an electronic device and therefore has to be handled with extreme care. Never touch the electrical plug with a hockey stick. Modern hockey sticks are made from carbon, a highly conductive material.

ADULT ASSEMBLY REQUIRED

Only adults are to assemble Game Changer.

ADULT SUPERVISION REQUIRED

Adults are to supervise the use of Game Changer by children.

NEVER STEP ON Game Changer

The board could break and/or you could fall.

NOT FOR CHILDREN UNDER THREE YEARS OF AGE

Danger of strangulation with the power cord is a threat for young children.

SAFETY WARNING FOR THE POWER ADAPTER

WARNING: The device may get warm during use.

- Use the power adapter only with this Game Changer.
- In case there is a defect, use only the original spare parts.
- Always separate the power adapter from the electrical outlet first before you separate the adapter from Game Changer.
- Only use the power adapter indoors in dry conditions. Keep the adapter away from liquids, and moisture.
- In case of damage to the chassing of the power adapter or the power cord, do not use the adapter.
- Disconnect the power adapter from the electrical supply if it is not going to be used for a long duration.
- Never short-circuit the output cable.
- The output cable of the power adapter cannot be changed. If the output cable is damaged, do not use the power adapter again.
- Do not cover the power adapter. Ensure sufficient airflow to prevent the power adapter from overheating.
- The power adapter has to be close to Game Changer and should be easily accessible.
- Do not place Game Changer too close to electric engines or microwaves.

4 | INTENDED USE

Please read the following information very carefully:

- Game Changer is a ice hockey training device to improve close-control skills. Never step on Game Changer.
- Do not use Game Changer as a platform from which to practice hitting the Game Changer PUCK. A person struck by a Game Changer PUCK can be seriously injured or killed. Damage to the Game Changer board, Game Changer PUCK and/ or other property may also occur.
- Never use the Game Changer PUCK for other activities. Only use the Game Changer PUCK as intended with Game Changer.
- Game Changer is only meant for private use and may not be used commercially.
- Game Changer may not be used by children under three years of age.
- Game Changer may only be used under adult supervision.
- Game Changer is not intended to be used by persons or children with limited physical, sensory, or mental capabilities or missing experience and/or knowledge except when they are supervised by a person responsible for their safety.
- The packaging materials are not toys! Please make sure you remove all packaging material and that you store or dispose of it in a way children cannot reach it.

Preventing damages:

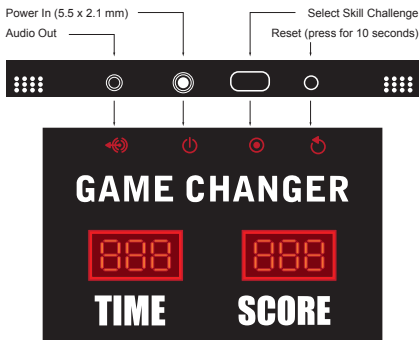
- Protect Game Changer from moisture and fluids. Do not place containers holding liquid near of above Game Changer.
- Play the Game Changer PUCK so that they do not pose a threat to people or property close to Game Changer.

5 | ASSEMBLY

- Look for a suitable area with sufficient space to ensure freedom of movement.
- Ensure that the area is free of breakable items.
- Unfold Game Changer and interlock the two sides of Game Changer like puzzle pieces. Ensure a smooth connection to guarantee an optimal training experience.
- Connect the power adapter to an electrical outlet and connect the output cord from the power adapter to the POWER IN port of the scoreboard.
- Press button A (see diagram below) to select the desired skill challenge (once for the first game, twice for the second game, and so on).

6 | OPERATIONS

The scoreboard is Game Changer's operations center. It might be referred to as the motherboard. There you will find an audio-out port (inserting a standard headphone jack provides silent operation), a power port, the skill challenge selection button, a reset button, and ventilation areas. Of course, you will also find the three-digit TIME and SCORE displays.



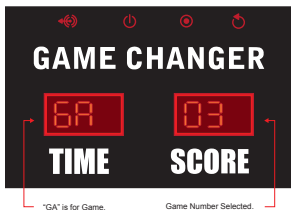
In 2- player mode use
as score #1 (left)

In 2- player mode use
as score #2 (right)

7 | SKILL CHALLENGES / GAME MODES

There are 18 different skill challenges (games) built into Game Changer's control center. Although we have given them names such as Extreme Speed and Hot Spots Pro, the skill challenge selected can only be displayed as a number on the scoreboard. In the example below, the player has selected game number 3.

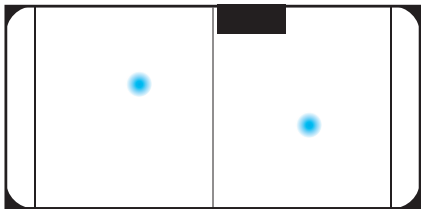
Although there are 18 different skills challenges, and ways to play two of the two-player challenges that could reasonably raise that total to 20, for the purpose of this guide, we have games listed below in four logical groupings.



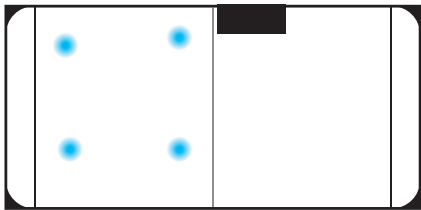
A | Danger Zone and Danger Zone Pro

In these challenges, the athlete moves the Game Changer PUCK around the Game Changer board for 60 seconds without touching any of the presented lights.

In **Danger Zone**, two blue lights are presented -- one on each side (left and right) of the board. The athlete moves the Game Changer PUCK in an oval pattern around the lights. To enhance the activity, change directions so that both clockwise and counterclockwise actions are practiced. After success with the oval pattern, try weaving through and around the lights in a figure-8.



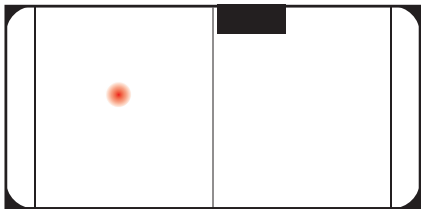
Four blue lights are presented in **Danger Zone Pro**, creating an expanded number of opportunities for the athlete to master. Go around all for lights in a clockwise and counterclockwise pattern. After success reached, there are multiple ways to handle the ball around and between the lights. Try using figure-8 patterns that go side-to-side, front-to-back, and on a diagonal. Don't forget to complete these patterns in different directions.



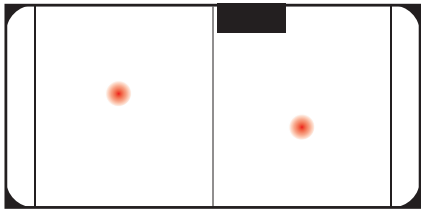
B | Extreme Speed, Extreme Speed Pro, and Extreme Speed Pick Two

In these challenges, the athlete moves the Game Changer PUCK over the lights presented on the Game Changer board. Moving the puck over a light scores points while the time allowed dwindles down to zero.

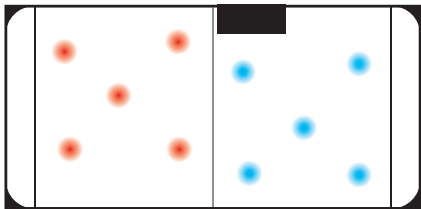
In **Extreme Speed**, a single light is presented on the left side of the board. The athlete earns points by moving the Game Changer PUCK back and forth over the light. This back-and-forth motion should be repeated as quickly as possible as the time allotted for this challenge is only 30 seconds.



In **Extreme Speed Pro**, two lights are presented -- one on each side of the board. The athlete earns points by reaching each light with the Game Changer PUCK. No points are awarded if the lights are reached out of sequence, this ensures that the athlete is using a full range of motion to the left and to the right. This back-and-forth motion should be repeated as quickly as possible as the time allotted for this challenge is 60 seconds.



Extreme Speed Pick Two is very unique because it allows the athlete to pick the two lights out that they want to work between. They can pick two lights that are relatively close together, two lights that are far apart, two lights that are close to where the athlete is standing, two lights that require that the athlete reaches to the far side of the board, two lights that require a left-to-right action, or two lights that require moving the ball forward and backward. This is a 60-second skill challenge.



C | Hot Spots, Hot Spots Pro, MineField, and MineField Pro

In these 60-second challenges, the athlete tries to move the Game Changer PUCK over a light before it disappears from the Game Changer board. As these games involve disappearing lights, it is impossible to properly illustrate (please visit our video page).

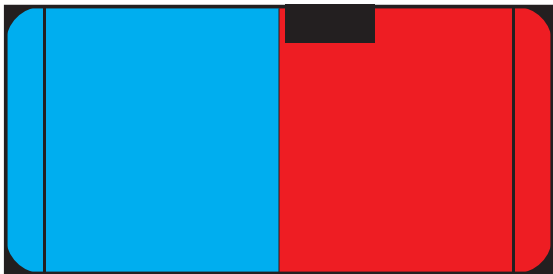
In Hot Spots and Hot Spots Pro, the challenge is straightforward: Move the Game Changer PUCK to the light. In MineField and MineField Pro, the same task has to be accomplished (getting to the light before it disappears) but the athlete has to do that while avoiding the eight "bad" lights (a.k.a. the mines). Regardless of whether or not the target light is reached before it disappears, in MineField and MineField Pro, a point will be deducted from the total each time the Game Changer PUCK passes over a mine.

D | Two-Player Games (Extreme Speed, Hot Spots, and Hot Spots Pro)

In these challenges, two athletes take on each other in head-to-head competitions to see which athlete can achieve the highest score. One athlete competes within the confines of the left side of the board (using blue lights) while the other uses the right side of the board (using red lights). It is perfectly fine for the athletes to stand next to each other, however, due to the positioning of the lights it is best if the athletes begin as shown in the diagram.

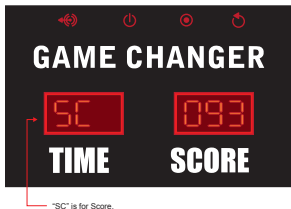
Extreme Speed is described above in section B. **Hot Spots** and **Hot Spots Pro** are described in section C.

NOTE: The halves of the board do not change colors to blue and red. That is done here for illustration purposes only.

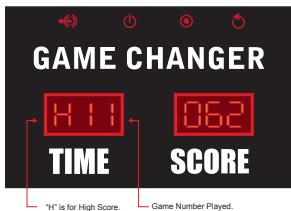


8 | UNDERSTANDING THE SCOREBOARD

After a skills challenge is completed, the scoreboard will momentarily display the final score. The letters SC will appear in the TIME box. The 'SC' stands for Score. The athlete's score will appear in the SCORE box.



After the score for the then-current attempt is presented, the highest score that any athlete using the Game Changer is displayed. The letter H will appear in the TIME box followed by the number of the game that was played. The 'H' stands for High Score and the highest score that any athlete ever achieved in this game will appear in the SCORE box.



9 | RESETTING HIGH SCORES

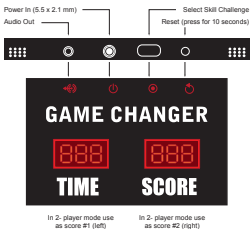
Even when powered off, Game Changer "remembers" the high score for each single-player skills challenge for a very long time. This provides an easy way for owners of a single-use Game Changer to see their best attempt. For Game Changers that are used by more than one player, for example in a fitness center, it tells everyone the best score that was achieved by a previous player. Owners might want to clear away the system's memory (perhaps on an annual basis in preparation for a new season).

To clear all high scores:

1. Power on.
2. Wait until Game Changer enters the first skills challenge (“GA 01”).
3. Press and hold the reset button for 8 seconds.

Then the scoreboard will flash and all high scores will be cleared.

The three listed steps need to be completed within 30 seconds after the power on and entering the first skills challenge.



10 | AFTER USE

Turn off Game Changer after each use. Unplug the power adapter from the electrical outlet. Let Game Changer cool down after each use.

11 | TRANSPORT

Transport Game Changer neatly and safely packed. Do not expose to excessive heat, e.g., in a car on a hot day, or under any pressure during transport, e.g., in the trunk of a car under heavy objects or in a warped/twisted position.

12 | WARRANTY INFORMATION

You have warranty coverage for two years on a newly purchased Game changer device. The warranty period begins on the date of purchase of the product.

PLEASE KEEP RECEIPT, as proof of purchase is required for warranty service.

Warranty is only applicable for all electronic components and manufacturing defects. Please note that the warranty provided with this product does not cover any damage caused by the owner. This includes, but is not limited to, misuse, mishandling, neglect, unauthorized modifications, improper installation, or any other actions or circumstances deemed to be the responsibility of the owner. It is essential to read and adhere to the product manual and guidelines provided to ensure proper usage and care. Any damage resulting from owner-induced causes will not be eligible for warranty claims or repairs.

All rights reserved by Bonderkage Brands Inc.

IMPORTANT: If you have any complaints, contact warranty@bonderkage.com.

The warranty and any general product liability is voided if or when:

- Game Changer is not used as intended.
- Non-authorized parts are mounted on Game Changer or parts have been used that are not original parts except those parts that are released by the manufacturer designed to be mounted on Game Changer.
- Someone used Game Changer improperly or deliberately damaged the product.
- Someone else is looking after and maintaining Game Changer differently than specified herein.
- The operating instructions are not followed.
- Repairs and maintenance are made improperly.
- Technical changes/modifications and/or additions are made to Game Changer.
- Damage is caused by misuse, overload, or overuse.

13 | REPAIR/MAINTENANCE AND SPARE PARTS

Do not make any unauthorized repairs to Game Changer. In case of a defect, or in need of replacement parts please contact warranty@bonderkage.com.

14 | DISPOSAL

Dispose of Game Changer and all related components through a licensed waste disposal facility or through your municipal disposal facility. Observe the currently applicable regulations. If in doubt, find out about your environmentally friendly disposal process at your municipal disposal facility. Electrical appliances such as Game Changer do not belong in household waste. The packaging is new material and is thus reusable and can be returned to the raw materials cycle.

15 | ACCESSORIES

We offer various accessories for your Game Changer which can be purchased at [email-adress](#).

- Game Changer BAR: Game Changer BAR also allows the athlete to work on “release & capture” puck control skills. The athlete can practice lifting their stick when dribbling. The design of Game Changer BAR enables the athlete to maintain the flow of the puck movement
- Game Changer puck.
- Game Changer bands.
- Game Changer non-friction spray bottle (30ml).
- Game Changer power cable + adapter.
- Set of Game Changer metal bars (2 pieces).
- Set of Game Changer screws (4 pieces).



EUROPEAN UNION MARKING

Declaration that Game Changer meets the requirements of the applicable directives of the European Union



CHECKED SAFETY CERTIFICATE

The Geprüfte Sicherheit adapter safety certificate:
Type Nr. BYX-0501000E



RoHS

GAME CHANGER

1 | CONTENU DE L'ENSEMBLE

Déballer soigneusement le système Game Changer et s'assurer que tous les articles sont inclus et intacts.

Chaque système Game Changer pour le hockey sur glace comprend ce qui suit:

- PLANCHE Game Changer
- RONDELLES Game Changer (deux)
- RUBANS en caoutchouc GAME CHANGER (quatre) (rubans de rebond pour rondelle et fixations)
- VAPORISATEUR Game Changer (vaporisateur antifriiction)
- CÂBLE D'ALIMENTATION ET ADAPTATEUR Game Changer

IMPORTANT: Ne pas utiliser le système Game Changer s'il manque des pièces ou si des pièces sont endommagées. Si des pièces manquent ou sont endommagées, communiquer avec customerservice@bonderkage.com.

2 | RENSEIGNEMENTS TECHNIQUES

DIMENSIONS

- Dimensions de la planche Game Changer: 170cm par 83cm (67 po par 32,75 po)
- Poids de la planche Game Changer: 7,6 kg (16 lb 12 oz)
- Diamètre de la rondelle Game Changer: 7,5 cm (3 po)
- Poids de la rondelle Game Changer: 165 g.

ADAPTATEUR D'ALIMENTATION

- Entrée : 100-240 V – 50/60 Hz
- Sortie : 5 V – 1000 mA

CATÉGORIE DE PROTECTION II

- Consommation électrique lors de l'utilisation: 2,5 W/h Consommation électrique en veille: 0,5 W/h.

IMPORTANT: Lorsque le produit est utilisé dans un environnement d'interférence à transitoires électriques rapides, un comptage automatique se produit. Ce phénomène est normal et n'a pas d'effet sur l'utilisation des autres fonctions et l'expérience d'utilisation du produit.

3 | AVERTISSEMENTS

CRISES D'ÉPILEPSIE

Toujours jouer dans une pièce bien éclairée et faire une pause d'au moins 15 minutes pour chaque heure de jeu. Cesser immédiatement de jouer en cas de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes peuvent souffrir de crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certaines images visuelles, notamment des lumières ou des motifs visuels clignotants. Avant d'utiliser le système Game Changer, l'utilisateur doit consulter un médecin si lui ou un membre de sa famille souffre d'épilepsie. Cesser immédiatement le visionnement et consulter un médecin advenant l'apparition de tout symptôme. Ces crises peuvent présenter divers symptômes comme des étourdissements, un changement de la vision, des contractions du visage ou de l'abdomen, des secousses des bras ou des jambes, de la désorientation, de la confusion ou une perte de conscience momentanée. Les crises peuvent également entraîner une perte de conscience ou des convulsions qui peuvent causer des blessures si la personne chute ou percute des objets se trouvant à proximité. Les parents doivent surveiller ces symptômes chez leurs enfants ou en parler à leurs enfants. Les enfants et les adolescents sont plus susceptibles de souffrir de crises d'épilepsie que les adultes.

RISQUE D'INCENDIE, DE BLESSURE OU D'ÉLECTROCUTION

Le système Game Changer est un appareil électronique et doit donc être manipulé avec grand soin. Ne jamais toucher la prise électrique avec un bâton de hockey. Les bâtons de hockey modernes sont fabriqués en carbone, qui est un matériau hautement conducteur.

ASSEMBLAGE PAR UN ADULTE REQUIS

Le système Game Changer doit être assemblé par un adulte.

LA SUPERVISION D'UN ADULTE EST REQUISE

Les adultes doivent superviser l'utilisation du système Game Changer par les enfants.

NE JAMAIS MARCHER SUR LE SYSTÈME Game Changer

La planche peut se casser ou une personne peut faire une chute.

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS

Le câble d'alimentation présente un risque d'étranglement pour les jeunes enfants.

AVERTISSEMENT RELATIF À L'ADAPTATEUR D'ALIMENTATION

AVERTISSEMENT: L'appareil peut devenir chaud lors de l'utilisation.

- Utiliser l'adaptateur d'alimentation uniquement avec ce système Game Changer.
- En cas de défectuosité, n'utiliser que des pièces de rechange d'origine.
- Toujours débrancher l'adaptateur électrique de la prise de courant avant de débrancher l'adaptateur du système Game Changer.
- N'utiliser l'adaptateur d'alimentation qu'à l'intérieur et dans un environnement sec. Tenir l'adaptateur à l'écart des liquides et de l'humidité.
- Ne pas utiliser l'adaptateur si le boîtier ou le câble d'alimentation sont endommagés.
- Débrancher l'adaptateur d'alimentation de l'alimentation électrique s'il demeurera utilisé pendant une longue période.
- Ne jamais court-circuiter le câble de sortie.
- Le câble de sortie de l'adaptateur d'alimentation ne peut pas être changé. Si le câble de sortie est endommagé, ne pas utiliser l'adaptateur d'alimentation.
- Ne pas couvrir l'adaptateur d'alimentation. Veiller à assurer une circulation d'air suffisante pour éviter que l'adaptateur d'alimentation ne surchauffe.
- L'adaptateur d'alimentation doit se trouver à proximité du système Game Changer et être facilement accessible.
- Ne pas placer le système Game Changer trop près d'un moteur électrique ou d'un four à micro-ondes.

4 | UTILISATION PRÉVUE

Prière de lire attentivement les informations suivantes:

- Le système Game Changer est un appareil d'entraînement pour le hockey sur glace qui permet d'améliorer les aptitudes de contrôle rapproché. Ne jamais marcher sur le système Game Changer.
- Ne pas utiliser le système Game Changer comme plateforme pour s'entraîner à frapper la rondelle Game Changer. Une rondelle Game Changer peut causer des blessures graves, voire la mort si elle percute une personne. La planche Game Changer, la rondelle Game Changer ou d'autres objets pourraient aussi être endommagés.
- Ne jamais utiliser la rondelle Game Changer dans d'autres activités. Utiliser uniquement la rondelle Game Changer aux fins prévues avec le système Game Changer.
- Le système Game Changer est uniquement destiné à un usage privé et ne peut être utilisé à des fins commerciales.
- Le système Game Changer ne doit pas être utilisé par des enfants de moins de trois ans.
- Le système Game Changer doit être utilisé sous la supervision d'un adulte.
- Le système Game Changer n'est pas destiné à être utilisé par des personnes ou des enfants ayant des capacités physiques, sensorielles ou mentales limitées ou qui manquent d'expérience ou de connaissances, sauf s'ils sont supervisés par une personne responsable de leur sécurité.
- Les matériaux d'emballage ne sont pas des jouets. Veiller à retirer tous les matériaux d'emballage et à les mettre ou à les jeter à un endroit où les enfants ne peuvent pas les atteindre.

Prévention des dommages:

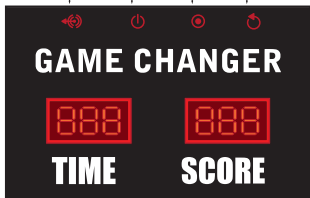
- Protéger le système Game Changer de l'humidité et des liquides. Ne pas placer de récipients contenant un liquide à proximité du système Game Changer.
- Jouer avec la rondelle Game Changer de sorte qu'elle ne soit pas un risque pour les personnes ou les biens se trouvant à proximité du système Game Changer.

5 | ASSEMBLAGE

- Choisir un endroit approprié offrant suffisamment d'espace pour garantir une liberté de mouvement.
- Veiller à ce l'endroit choisi ne contienne pas d'objets cassants.
- Déplier le système Game Changer et emboîter les deux côtés comme des morceaux d'un casse-tête. Veiller à ce que le système soit relié de manière uniforme pour garantir une expérience d'entraînement optimale.
- Brancher l'adaptateur d'alimentation sur une prise électrique et brancher le câble de sortie de l'adaptateur d'alimentation sur le port d'entrée d'alimentation du tableau d'affichage.
- Appuyer sur le bouton A (voir le diagramme ci-dessous) pour sélectionner le défi d'habileté désiré (une fois pour le premier jeu, deux fois pour le deuxième jeu, et ainsi de suite).

6 | OPÉRATIONS

Le tableau d'affichage est le centre opérationnel du système Game Changer. Il peut être appelé la carte mère du système. Il comprend un port de sortie audio (l'insertion d'une prise casque standard permet d'utiliser le système en mode silencieux), un port d'alimentation, un bouton de sélection de défi d'habileté, un bouton de réinitialisation et des zones de ventilation. On y retrouve aussi des affichages à trois chiffres de durée et de pointage.



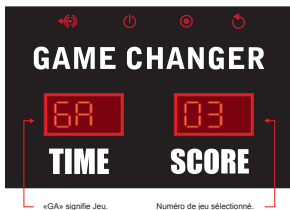
En mode à deux joueurs,
utiliser comme pointage pour
joueur 1 (gauche)

En mode à deux joueurs,
utiliser comme pointage pour
joueur 2 (droite)

7 | DÉFIS D'HABILETÉ / MODES DE JEU

Le centre de contrôle du système Game Changer propose 18 défis d'habileté (jeux) différents. Bien que les jeux aient des noms comme Extreme Speed et Hot Spots Pro, le défi d'habileté sélectionné n'est affiché que sous la forme d'un chiffre sur le tableau d'affichage. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur a sélectionné le jeu numéro 3.

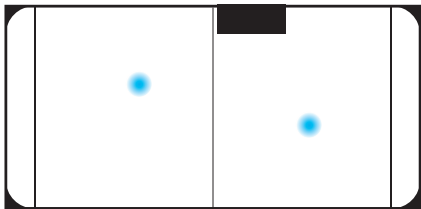
Bien que le système offre 18 défis d'habileté différents, et que des façons de jouer à deux pourraient raisonnablement porter ce total à 20, aux fins de ce manuel, les jeux ont été regroupés ci-dessous en quatre groupes logiques.



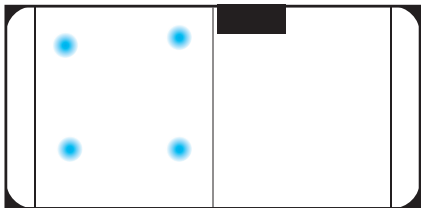
A | Danger Zone et Danger Zone Pro

Dans ces défis, l'athlète déplace la rondelle Game Changer autour du système Game Changer pendant 60 secondes sans toucher aucune des lumières présentes.

Dans le jeu Danger Zone, deux lumières bleues apparaissent, une de chaque côté (gauche et droite) de la planche. L'athlète doit déplacer la rondelle Game Changer en effectuant un ovale autour des lumières. Pour améliorer l'activité, changer de direction de façon à effectuer des mouvements en sens horaire comme en sens antihoraire. Après avoir bien effectué le mouvement ovale, essayer de circuler autour des lumières en effectuant un motif de 8.



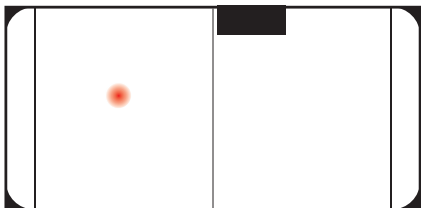
Quatre lumières bleues sont allumées dans le jeu **Danger Zone Pro**, ce qui crée de nombreuses possibilités à maîtriser pour l'athlète. Faire le tour de toutes les lumières dans le sens horaire et antihoraire. Une fois l'exercice réussi, il est possible de manipuler la rondelle de nombreuses manières autour et entre les lumières. Essayer d'effectuer un déplacement en forme de 8 d'un côté à l'autre, de l'avant à l'arrière et en diagonale. Ne pas oublier d'effectuer ces mouvements dans différentes directions.



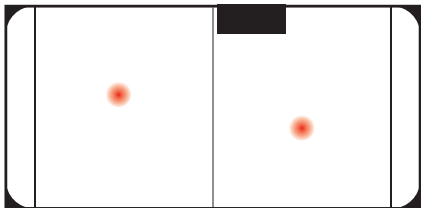
B | Extreme Speed, Extreme Speed Pro et Extreme Speed Pick Two

Dans ces défis, l'athlète doit déplacer la rondelle Game Changer au-dessus des lumières allumées sur la planche Game Changer. Il marque des points en faisant passer la rondelle au-dessus de la lumière alors que le temps imparti s'écoule.

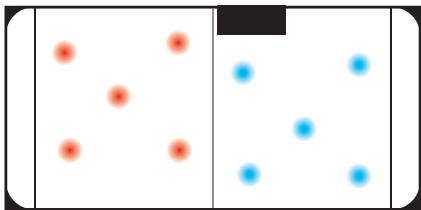
Dans le défi **Extreme Speed**, une seule lumière est allumée sur le côté gauche de la planche. L'athlète marque des points en déplaçant la rondelle Game Changer d'avant en arrière sur la lumière. Ce mouvement de va-et-vient doit être répété aussi rapidement que possible en 30 secondes, après quoi le défi prend fin.



Dans **Extreme Speed Pro**, deux lumières sont allumées, un de chaque côté de la planche. L'athlète marque des points en atteignant chaque lumière avec la rondelle Game Changer. Aucun point n'est attribué si les lumières sont atteintes dans le désordre, ce qui permet de s'assurer que l'athlète utilise toute l'amplitude des mouvements vers la gauche et vers la droite. Ce mouvement de va-et-vient doit être répété aussi rapidement que possible en 60 secondes, après quoi le défi prend fin.



Extreme Speed Pick Two est un défi unique, car il permet à l'athlète de choisir les deux lumières entre lesquelles il veut déplacer la rondelle. Il peut choisir deux lumières relativement proches l'une de l'autre, deux lumières éloignées l'une de l'autre, deux lumières proches de l'endroit où se trouve l'athlète, deux lumières qui exigent que l'athlète atteigne l'autre côté de la planche, deux lumières qui exigent un mouvement de gauche à droite, ou deux lumières qui exigent de déplacer la rondelle vers l'avant et vers l'arrière. Ce défi d'habileté dure 60 secondes.



C | Hot Spots, Hot Spots Pro, MineField, and MineField Pro

Lors de ces défis d'une durée de 60 secondes, l'athlète doit déplacer la rondelle Game Changer au-dessus d'une lumière sur la planche Game Changer avant qu'elle ne disparaisse. Comme ces jeux impliquent des lumières qui disparaissent, il est impossible de les illustrer correctement (prière de consulter notre page de vidéos).

Dans Hot Spots et Hot Spots Pro, le défi est simple:

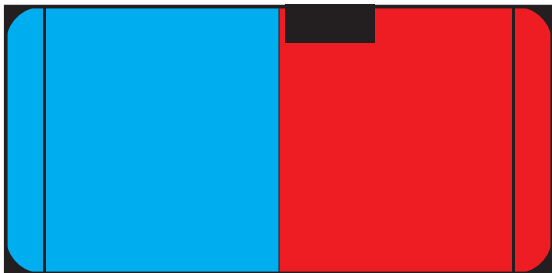
Déplacer la rondelle Game Changer vers la lumière. Dans MineField et MineField Pro, la même tâche doit être accomplie (atteindre la lumière avant qu'elle ne disparaisse), mais l'athlète doit le faire en évitant les huit « mauvaises » lumières (qui représentent des mines). Dans MineField et MineField Pro, un point est retiré du total chaque fois que la rondelle Game Changer passe au-dessus d'une mine, et ce, peu importe que la lumière cible ait été atteinte ou non avant qu'elle disparaisse.

D | Jeux à deux joueurs (Extreme Speed, Hot Spots et Hot Spots Pro)

Dans ces défis, deux athlètes s'affrontent dans des compétitions en tête à tête pour voir lequel d'entre eux peut obtenir le pointage le plus élevé. Un athlète joue dans les limites du côté gauche de la planche (avec des lumières bleues) tandis que l'autre utilise le côté droit de la planche (avec des lumières rouges). Les athlètes peuvent se tenir l'un à côté de l'autre, mais, en raison de la position des lumières, il est préférable que les athlètes commencent comme illustré dans le diagramme.

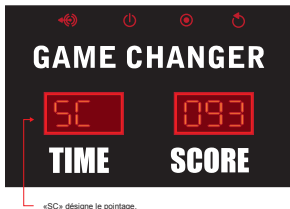
Extreme Speed est expliqué ci-dessus dans la section B. **Hot Spots** et **Hot Spots Pro** sont expliqués à la section C.

REMARQUE: Les moitiés de la planche ne changent pas de couleur pour devenir bleues et rouges. Ces couleurs ne sont montrées qu'à titre d'illustration.

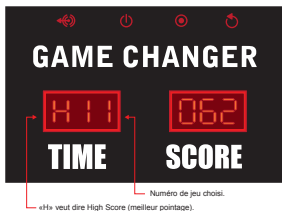


8 | COMPRENDRE LE TABLEAU D’AFFICHAGE

Une fois un défi d’habileté terminé, le tableau d’affichage indique momentanément le pointage final. Les lettres SC s’affichent dans l’espace TIME. « SC » désigne le pointage. Le pointage de l’athlète est affiché dans l’espace SCORE.



Une fois le pointage de l’activité en cours affiché, le pointage plus élevé obtenu par un athlète avec le système Game Changer s’affiche. La lettre H s’affiche dans la case TIME, suivie du numéro du défi qui vient de prendre fin. Le « H » désigne le pointage le plus élevé atteint par un athlète dans ce jeu et s’affiche dans la case SCORE.



9 | RÉINITIALISATION DES MEILLEURS POINTAGES

Même lorsqu’il est éteint, le système Game Changer garde longtemps en mémoire le meilleur pointage pour chaque défi d’habileté à un joueur. Les propriétaires de système Game Changer à un joueur peuvent donc ainsi facilement connaître leur meilleur pointage. Quant aux systèmes

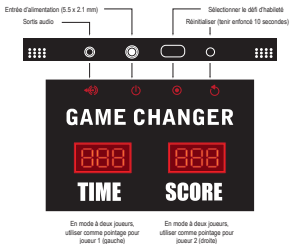
Game Changer utilisés par plusieurs joueurs, par exemple dans un centre de conditionnement physique, l’appareil indique à chacun le meilleur pointage réalisé par un joueur précédent. Les propriétaires peuvent effacer la mémoire du système (peut-être annuellement en préparation d’une nouvelle saison).

Pour supprimer tous les meilleurs pointages :

1. Mettre le système sous tension.
2. Attendre que le système Game Changer charge le premier défi d'habileté (« GA 01 »).
3. Tenir le bouton de réinitialisation enfoncé pendant 8 secondes.

Le tableau d'affichage clignote alors, et tous les meilleurs pointages sont effacés.

Ces trois étapes doivent être effectuées dans les 30 secondes qui suivent la mise sous tension et le chargement du premier défi d'habileté.



10 | APRÈS L'UTILISATION

Éteindre le système Game Changer après chaque utilisation. Débrancher l'adaptateur d'alimentation de la prise de courant. Laisser le système Game Changer refroidir après chaque utilisation.

11 | TRANSPORT

Transporter le système Game Changer en l'emballant de manière adéquate et sûre. Ne pas l'exposer à une chaleur excessive, p. ex. dans une voiture par une chaude journée chaude, ou à une pression quelconque lors du transport, par exemple en le plaçant sous des objets lourds dans le coffre d'une voiture ou dans une position où il se retrouve déformé ou tordu.

12 | INFORMATIONS SUR LA GARANTIE

Vous bénéficiez d'une couverture de deux ans sur un appareil Game Changer nouvellement acheté. La période de garantie commence à la date d'achat du produit. **VEUILLEZ CONSERVER LE REÇU**, car la preuve d'achat est nécessaire pour bénéficier du service de garantie. La garantie ne s'applique qu'à tous les composants électroniques et aux défauts de fabrication. Il est à noter que la garantie offerte avec ce produit ne couvre pas les dommages causés par le propriétaire. Ces dommages comprennent, sans se limiter à ce qui suit, une utilisation ou une manipulation inappropriée, les modifications non autorisées, une installation inadéquate ou toute autre action ou circonstance déterminée être de la responsabilité du propriétaire. Il est essentiel de consulter le manuel du produit et les directives et de s'y conformer pour garantir une utilisation et des soins appropriés. Les dommages résultant de toute cause dont est responsable le propriétaire ne sont pas admissibles à des réclamations de garantie ou à des réparations.

IMPORTANT: En cas de plaintes, envoyer un courriel à l'adresse warranty@bonderkage.com.

La garantie et toute responsabilité générale du produit expirent si :

- Le système Game Changer n'est pas utilisé comme prévu.
- Lorsque des pièces non d'origine, à l'exception de celles produites par le fabricant et conçues pour être fixées au système Game Changer, sont fixées sur le système Game Changer ou utilisées avec celui-ci.
- Le système Game Changer est utilisé de manière inappropriée ou est endommagé délibérément.
- Le système Game Changer est entretenu ou maintenu d'une manière autre que celle indiquée aux présentes.
- Les directives d'utilisation ne sont pas respectées.
- Le système est réparé ou entretenu de manière inappropriée.
- Des changements, des modifications ou des ajouts techniques sont apportés au système Game Changer.
- Le système est endommagé en raison d'une utilisation inadéquate, d'une surcharge ou d'une surutilisation.

13 | RÉPARATION, ENTRETIEN ET PIÈCES DE RECHANGE

N'effectuer aucune réparation non autorisée sur le système Game Changer. En cas de défaillance ou si des pièces de rechange sont nécessaires, envoyer un courriel à l'adresse warranty@bonderkage.com.

14 | MISE AU REBUT

Jeter le système et tous les composants connexes dans un centre de traitement des déchets agréé ou dans votre centre de traitement des déchets municipal. Respecter les réglementations en vigueur. En cas de doute, se renseigner sur le processus d'élimination sûr pour l'environnement auprès de votre centre d'élimination municipal. Les appareils électriques comme le système Game Changer ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. L'emballage est fait de matériaux nouveaux et peut donc être réutilisé et réintroduit dans le cycle des matières premières.

15 | ACCESSOIRES

Nous offrons divers accessoires pour votre Game Changer qui peuvent être achetés à [email-adress](#).

- Barre Game Changer : La barre Game Changer permet également à l'athlète de s'exercer à la capture et au tir de la rondelle. L'athlète peut s'entraîner à lever son bâton lorsqu'il dribble. La conception de la barre Game Changer permet à l'athlète de maintenir le flux du mouvement de la rondelle.
- Rondelle Game Changer
- Bandes Game Changer
- Vaporisateur antifriction Game Changer (30 ml)
- Câble d'alimentation et adaptateur Game Changer
- Ensemble de barres de métal Game Changer (2 unités)
- Ensemble de vis Game Changer (4 unités)




**MARQUAGE POUR
L'UNION EUROPÉENNE**

Déclaration que le système Game Changer
répond aux exigences des directives
applicables de l'Union européenne



**CERTIFICAT DE
VÉRIFICATION DE SÉCURITÉ**

Le certificat de sécurité Geprüfte Sicherheit de l'adaptateur:
Type no BYX-0501000E



ATTENTION!
N'utilisez jamais votre bâton pour
débrancher le changeur de jeu
Game Changer!
Les bâtons de hockey sont fabriqués
avec de la fibre de carbone, qui est un
matériau hautement conducteur.



RoHS

**GAME
CHANGER**



HOCKEY CHAMPIONSHIP

HOCKEY CHAMPIONSHIP

HOCKEY CHAMPIONSHIP

**GAME
CHANGER**

BONDERKAGE BRANDS INC.

Bonderkage Brands Inc.
206-1090 Av. Pratt, Outremont, QC H2V 2V2

All rights reserved by Bonderkage Brands Inc.