



Controleer voor het opzetten en retourneren van de attractie altijd zorgvuldig ofdat alle onderdelen aanwezig zijn.

Dizzy run battle	luchtkussen	1
	blower	1
	Dizzy paaltjes	2
	Prog.paaltjes	2
	verlengkabels v paaltjes	2
	haringen	4
	spanbanden	4
	hamer	1
	transportzak	1



Lees voor het opzetten van het luchtkussen of attractie altijd zorgvuldig de gebruikershandleiding met hierbij de foto instructies.

Houd altijd de gebruikershandleiding bij het luchtkussen of attractie en handel altijd naar de gebruikershandleiding.

De op en afbouw en het in gebruik nemen van de attractie of luchtkussen dient door een volwassen persoon toezicht worden gehouden.

#### **Technische gegevens Dizzy run battle**

Werkterrein: 10x8x5 meter (lxbxh)

Stroomvoorziening: 230 volt (1x1500 watt)

Totaal gewicht 125kg

Leeftijdsindicatie: vanaf 7 jaar.

#### **Vorbereiding plaatsing Dizzy run battle**

Gebruikshandleiding en fotohandleiding geheel doorlezen.

Zoek een geschikte ondergrond.

Controleer op scherpe voorwerpen en vervuilde grond.

Zorg voor 1,8 meter vrije ruimte om het luchtkussen.

Gebruik altijd onderzeil, indien meegeleverd.

Gebruik altijd gearde stopcontact en geheel afgerolde haspel.

Verankeringsmogelijkheden bepalen voor het vast zetten van luchtkussen.

#### **Spelregels Dizzy run battle**

Lees voor gebruik de algemene veiligheidsnormen gebruikshandleiding, zodat u weet wat wel en niet kan!

Toezichthouden door min. 1 toezichthouder.

De Dizzy run battle is voor max 2 deelnemers gelijktijdig te gebruiken.

Doel: Deze stormbaan is aan iedere stormbaan te koppelen en hierbij is het aantal rondjes wat staat afgesteld om zo snel mogelijk af te leggen, zodat er een duizig gevoel bij de deelnemer ontstaat.

## **Algemene Veiligheidsnormen.**

- Op het luchtkussen en/of de attractie mag er geen was en/of glijmiddel worden gebruikt.
- Zorg voor deskundig begeleiding , minmale 18 leeftijd .
- Zorg voor EHBO contact, indien noodzakelijk hier een beroep op kunt doen.
- Het luchtkussen en/of de attractie mag niet onbeheerd achter worden gelaten.
- Het luchtkussen en/of de attractie mag NIET worden betreden met schoenen, etenswaren, drank, kauwgom, schmink, dieren en/of scherpe voorwerpen.
- Mensen onder invloed van drank en/of verdovende middelen mogen GEEN gebruikmaken van het luchtkussen en/of de attractie.
- Zorg voor een goede en veilige stroomaansluiting van het luchtkussen en/of de attractie (vrije stroomgroep).
- Dek bij regen de stroomaansluiting van het luchtkussen en/of de attractie af.
- Kinderen jonger dan 12 jaar mogen uitsluitend onder toezicht gebruik maken van het luchtkussen en/of de attractie.
- Personen met brillen, beugels en/of andere uistekende voorwerpen betreden het luchtkussen en/of de attractie op eigen risico of zetten het geen uitsteekt af.
- Zet de attractie onmiddellijk stil zodra de gebruiker hierom vraagt.
- Bij een eventuele stroomstoring als eerste alle deelnemers van het luchtkussen en/of de attractie halen (zeer belangrijk bij kinderluchtkussens).
- Haal geen stroom van het luchtkussen en/of de attractie af, zolang er zich nog personen op het luchtkussen en/of de attractie bevinden.
- Gebruik het luchtkussen en/of de attractie uitsluitend waarvoor het bedoeld is.
- Bij windkracht 5 of hoger dient men de activiteit te staken en het luchtkussen leeg te laten lopen.
- Men dient ieder uur te controleren of de attractie nog goed staat en voldoet aan alle normen.
- U dient de attractie aan de grond vast te zetten met de bijgeleverde borgpennen. Indien deze niet zijn bijgeleverd dient u direct contact met ons op te nemen, alvorens u de attractie opbouwt en in gebruik neemt. U dient de grondpennen zo te plaatsen dat de attractie nog kan schuiven. (de touwen waar u ze aan bevestigd dienen dus slap te staan) Dit om scheuren te voorkomen.
- Attracties die niet bestemd zijn om met water te gebruiken kunnen, indien u wel water gebruikt, een verhoogd risico op blessures en ongevallen met zich mee brengen.
- Bij warm weer dienen de deelnemers bij het gebruik van de attracties beschermde kleding te dragen ter voorkoming van schaafwonden en letsel.



**Stap 1:** Zoek een goede ondergrond check of er geen scherpe voorwerpen bevinden op plaats van plaatsing luchtkussen of attractie.



**Stap 2:** Plaats onderderzeil indien meegeleverd.



**Stap 3:** Controleer de spullen.  
1 luchtkussen, 1 blower, 1 verankeringset,  
2 battle paaltjes, 2 bedieningskasten,  
2 verbindingkabels, 2 verlengkabels.



**Stap 4:** Plaats het luchtkussen aan de voorzijde van het onderzeil en verwijder de spanband en de transportzak.



**Stap 5:** Rol het luchtkussen uit vanaf dizzy start.



**Stap 6:** Rol het luchtkussen uit.



**Stap 7:** Vouw het Luchtkussen open.



**Stap 8:** Monteren van de battle paaltjes.



**Stap 9:** Trek het luchtkussen terhoogte van het logo naar binnen.



**Stap 10:** Trek het luchtkussen tot het blauwe vlak te zien is.



**Stap 11:** Open het gat. Zorg dat de doorgang geheel vrij is.



**Stap 12:** Duuw het battle paaltje door het gat.



**Stap 13:** Duuw het battle paaltje bijna vlak met het luchtkussen.



**Stap 14:** Neem een verbinding kabel en verbind deze met het battle paaltje.



**Stap 15:** Maak de andere kant van de verbinding kabel aan de bedieningskast.



**Stap 16:** Trek het luchtkussen terug naar buiten het battle paaltje zal vanzelf recht komen te staan.



**Stap 17:** Plaats het 2<sup>e</sup> battle paaltje. trek het luchtkussen terhoogte van het logo naar binnen.



**Stap 18:** Trek het luchtkussen tot het blauwe vlak te zien is.



**Stap 19:** Open het gat. Zorg dat de doorgang geheel vrij is.



**Stap 20:** Duuw het battle paaltje door het gat.



**Stap 21:** Duuw het battle paaltje bijna vlak met het luchtkussen.



**Stap 22:** Neem een verbinding kabel en verbind deze met het battle paaltje.



**Stap 23:** Maak de andere kant van de verbinding kabel aan de bedieningskast.



**Stap 24:** Trek het luchtkussen terug naar buiten het battle paaltje zal vanzelf recht komen te staan.



**Stap 25:** Sluit de mangaten. Deze zijn aangegeven met pijlen. Zie bijlage rijg instructie.



**Stap 26:** De mangaten worden gesloten dmv de ritssluiting.



**Stap 27:** Kies een zijde voor de blower en sluit de andere zijde af.



**Stap 28:** Sluit de blower aan.



**Stap 29:** Steek de stekker van de blower in de gearde en volledig afgerolde haspel.



**Stap 30:** Het luchtkussen vult zich met lucht.





**Stap 31:** Het luchtkussen is volledig opgeblazen. Veranker het luchtkussen.



**Stap 32:** De verankeringsset bestaat uit: min. 4 haringen 4 spanbandjes en een hamer.



**Stap 33:** Sla het anker schuin van het luchtkussen. En span hem af met een spanbandje.



**Stap 34:** Maak aan de binne kant van het luchtkussen de beschermhoesjes vast om de battle paaltjes.



**Stap 35:** Voorzie de bedieningskasten van stroom dmv de 2 verlengkabels.



**Stap 36:** Instellen van de bedieningskast. Zie bijlage.



**Stap 37:** Zorg ervoor dat als het regent de bedieningskasten gesloten zijn.



**Stap 38:** Controleer het luchtkussen en de dizzy paaltjes op evt. Beschadigingen en functionering.



**Stap 1:** Zorg dat alle deelnemers van het luchtkussen zijn.



**Stap 2:** Maak de spanbandjes rond de battle paaltjes los.



**Stap 3:** Trek alle stekkers uit het haspel.



**Stap 4:** Open de mangaten dmv de ritssluiting.



**Stap 5:** Wacht tot luchtkussen geheel is leeggelopen.



**Stap 6:** Trek terhoogte van het logo het luchtkussen naar binnen.



**Stap 7:** Trek het luchtkussen door tot het paaltje plat ligt.



**Stap 8:** Trek het paaltje met beleid uit het luchtkussen.



**Stap 9:** Verwijder de verbingskabel tussen het battle paaltje en de bedieningskast.



**Stap 10:** Rol de verbingskabel netjes op.



**Stap 11:** Vouw het luchtkussen open.



**Stap 12:** Trek het luchtkussen aan de andere zijde terhoogte van het logo na binnen.



**Stap 13:** Trek het luchtkussen door tot het paaltje plat ligt.



**Stap 14:** Trek het paaltje met beleid uit het luchtkussen.



**Stap 15:** Verwijder de verbingskabel tussen het battle paaltje en de bedieningskast.



**Stap 16:** Rol de verbindingkabel netjes op.



**Stap 17:** Vouw het luchtkussen open.



**Stap 18:** Rol de verlengkabels netjes op en houd alles compleet en goed bij elkaar.



**Stap 19:** Vouw/tek het luchtkussen van links na rechts tot het midden van het luchtkussen.



**Stap 20:** Vouw/tek het luchtkussen van rechts na links tot het midden van het luchtkussen.



**Stap 21:** Vouw/tek het luchtkussen dubbel. maak een rechte strook van 150-180cm



**Stap 22:** Til het luchtkussen bij dizzy start op.



**Stap 23:** Plaats een spanband.



**Stap 24:** Plaats de transportzak op de spanband en leg het luchtkussen op de transportzak.



**Stap 25:** Rol het luchtkussen vanaf dizzy einde zo strak mogelijk op.



**Stap 26:** Rol het luchtkussen op tot in het midden van de transportzak.



**Stap 27:** Vouw de transportzak dicht en span hem af met een spanband.



**Stap 28:** Rijg het touw door de ogen van de transportzak en trek deze aan.



**Stap 29:** Vouw het onderzeil op indien meegeleverd.



**Stap 30:** Controleer of er niets is achtergebleven.

## **Instellen Dizzy battle.**

Druk op en houd "set" (oranje) ingedrukt gedurende 3 seconden om naar de instelmodus te gaan. Het laatste getal op de display zal 1.

beginnen te fllikeren.

2. Druk op "plus" (groen) om het getal met één te verhogen.

3. Druk op "set" (oranje) om naar het volgende getal te gaan.

4. Druk op "reset" (rood) om alle getallen op nul te zetten.

Na het instellen van alle 6 getallen, wordt het begingetal opgeslagen en de display gaat terug naar de normale modus.

Instelling opteldoelwaarde

1. Druk op "set" (oranje) om naar de instelmodus te gaan. Het laatste getal op de display zal beginnen te fllikeren.

2. Druk op "plus" (groen) om het getal met één te verhogen.

3. Druk op "set" (oranje) om naar het volgende getal te gaan.

4. Druk op "reset" (rood) om alle getallen op nul te zetten.

Na het bereiken van de tellerstand gaat de pieper af en gaat de lamp knipperen.

Om de signalen uit te schakelen en de teller weer op 0 te zetten, dient de rode knop gedurende 4 seconden ingedrukt te worden.



## Rijgschema om twee attractie spelbanen aan elkaar te koppelen.



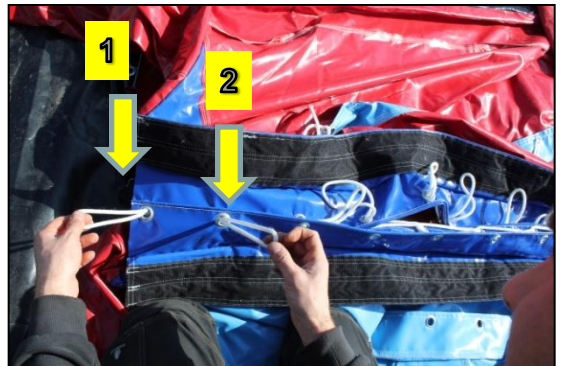
**Stap 1:** Koppel twee delen aan elkaar. Laat deze elkaar 10 cm overlappen.



**Stap 2:** Zorg dat er 1 rij met touwtjes DOOR het ringetjes is. En de andere rij LEGE ringetjes zijn. Zodat ze gekoppeld kunnen worden.



**Stap 3:** **Let nu op!** Begin nu met het LUSJE **niet** met het LOSSE touwtje. Het LOSSE touwtje is het einde van het rijgstrook.



**Stap 4:** Haal het tweede touwtje door het eerste touwtje heen.



**Stap 5:** Trek touwtje 2 aan zodat touwtje 3 erdoor kan.



**Stap 6:** Herhaal deze stap touwtje 3 door 2 en touwtje 4 door 3 enz...tot het einde van de rijgstrook.



**Stap 7:** Maak op het einde van de rijgstrook met het LOSSE touwtje een lus die je gemakkelijk weer los kunt trekken.



**Stap 8:** Maak de rijgstrook nu dicht met de klitteband-rand.



**Stap 9:** Zie eind resultaat. Wanneer er iets niet duidelijk is kunt u altijd contact met ons opnemen. 073-5117747

**Extra informatie:**  
Rijgschema  
om de mangaten/luchtopeningen  
dicht te maken van het luchtkussen



**Stap 1:** kijk goed hoeveel openingen er in totaal zijn, deze zijn aangeven in de handleiding. Zorg dat het oog en het touw recht onder elkaar liggen.



**Stap 2:** Haal alle rijgtouwjes , door alle zeil ogen, zodat ze recht onder elkaar zitten.



**Stap 3:** Begin met rijgen aan de kant waar het touwtje niet los zit.



**Stap 4:** LET OP, begin met het tweede touwtje en haal deze door de eerste touwtje.



**Stap 5:** Het derde touwtje door het tweede, het vierde door de derde enz...



**Stap 6:** Als je bij de laatste rijgtouwje bent is dit een los touwtje, dit touwtje moet je niet knopen!



**Stap 7:**Maak een losse lus, zodat je deze altijd los kan trekken zonder dat deze een knoop wordt.



**Stap 8:**Zo ziet de losse lus eruit je kan makkelijk aan het losse lusje trekken om alle touwjes los te maken als je dit bij afbouw wilt doen.